

SIA LVBet
LV50203083121
Rīga, Skanstes iela 50, LV-1013
+371 23114561



Spēles noteikumi

Spēles nosaukums: Live Roulette™

Spēles izstrādātāja nosaukums: Pragmatic Play Ltd

Spēles veids: Tiešsaistes galdu spēle.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 0.10 EUR.

Maksimālā likme vienam spēles gājienam: 5000 EUR.

Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē atverot adresi <https://lvbet.lv> un pēc tam nospiežot ikonu “KAZINO” spēlētājs nokļūst lapā “<https://lvbet.lv/casino>”, kur spēle tiek palaista, nospiežot uz attiecīgās spēles ikonas.

Spēles apraksts

1. SPĒLES MĒRĶIS

Live Rulete spēle notiek, aplūveida ratā ar 37 skaitļu kabatām iegriežot mazu bumbiņu. Kad bumbiņa iekrīt kādā no tām, tiek noskaidrots laimējušais skaitlis.

Spēles mērķis ir pareizi uzminēt rata numura kabatu, kurā iekritīs bumbiņa. Uzminot pareizo skaitli, jūs par savu likmi iegūstat laimestu. Izmaksas summa ir atkarīga no uzliktās likmes veida.

Kā Spēlēt

Ruletē likmes lieka tam paredzētajā laikā uz galda virsmas ar nosaukumu **Ruletes Laukums**, uz kura ir attēlotas visas standarta likmju pozīcijas.

0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2:1
	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2:1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2:1
1st 12				2nd 12				3rd 12					
1 - 18		Even						Odd		19 - 36			

Lai sāktu spēli, sagaidiet, kad parādās uzaicinājums „**JŪSU LIKMES, LŪDZU**”, tad izvēlieties vērtību žetonam, kuru vēlaties likt šajā griezienā, un uzlieciet to uz atbilstošas spēļu galda likmes pozīcijas.

Jūsu kopējā likme ir redzama logā „**Kopējā Likme**”.

Likmes var likt tam paredzētajā laikā līdz brīdim, kad spēles vadītājs paziņo: „**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”. Pēc tam likmes vairs nepieņ

Ruletes ratā iegriež bumbiņu saskaņā ar spēkā esošo griezienu noteikumiem, kas aprakstīti šī teksta rindkopā „Ruletes spēkā esošo griezienu noteikumi”. Kad bumbiņa iekrīt kādā no skaitļu kabatām, spēles interfeisā tiek iezīmēts laimējušais skaitlis. Ja kāda no jūsu likmēm atrodas uz laimējušā skaitļa, tad saskaņā ar ruletes izmaksu tabulu jūs saņemat laimestu. Jūsu laimesta summa būs redzama laimesta ziņojumā.

Likmes un Izmaksu Koeficienti

Uz ruletes galda var likt daudzveidīgas likmes. Katra veida likme nosedz noteiktu skaitļu daļu, un katrai no tām ir savs izmaksas koeficients.

Likmes, kuras liek uz laukuma daļas ar skaitļiem vai uz līnijām starp tiem, sauc par **iekšējām likmēm**, savukārt tās, kuras liek uz īpašajiem lauciņiem zemāk un pa kreisi no laukuma, sauc par **ārējām likmēm**. Virzot peli pāri likmju pozīcijām uz laukuma, iezīmējas tie skaitļi, kas tiktu iekļauti, ja jūs liktu likmi uz konkrētās pozīcijas. Zemāk ir apkopoti dažādi likmju veidi un izmaksas:

- **Viena Skaitļa Likme** — lieciet žetonus tieši uz jebkura konkrēta skaitļa (tostarp nulles).
- **Divu Skaitļu Likme** — lieciet žetonus uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem (piem., starp 0/2, 16/17).
- **Līnijas Likme** — lieciet žetonus ārējo likmju pusē uz jebkuras skaitļu rindas zemākā punkta. Līnijas likme nosedz trīs skaitļus (piem., Līnija 7, 8, 9). Likmes, kas uzliktas skaitļu 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3 savienojumos, arī pieņem kā Līnijas likmes.
- **Stūra Likme** — lieciet žetonus krustojuma vietā, kur sastopas četri skaitļi. Tiek nosegti visi četri skaitļi (piem., Stūris 5, 6, 8, 9). Likmi, kas uzlikta uz 0, 1, 2, 3 (0 un 1 zemākais savienojums), arī pieņem kā Stūris likmi.
- **Sešlīnijas Likme** — lieciet žetonus uz T veida krustojuma līnijām starp divām pieguļošajām rindām ar trim skaitļiem. Sešlīnijas likme nosedz visus skaitļus abās rindās — kopā sešus skaitļus (piem., Sešlīnija 4, 5, 6, 7, 8, 9).
- **Kolonnas Likme** — liekot žetonu uz viena no lauciņiem, kas kolonnu galā atzīmēti ar „2:1”, nosedz visus tās kolonnas skaitļus — kopā divpadsmit. Nulli nenosedz neviena no kolonnām.
- **Duča Likme** — liekot žetonu uz viena no trim lauciņiem, kas atzīmēti ar „1st 12”, „2nd 12” vai „3rd 12”, secībā no 1 līdz 36 nosedz šo duču divpadsmit skaitļus. Nulli nenosedz neviens no dučiem.
- **Vienlīdzīgas Likmes** — žetons, kuru uzliek uz viena no šiem sešiem lauciņiem, uz laukuma nosedz 18 skaitļus, kā paskaidrots pašā lauciņā: Sarkans/melns, pāris/nepāris, mazie skaitļi (no 1 līdz 18) vai lielie skaitļi (no 19 līdz 36). Nulli nenosedz neviens no šiem lauciņiem.

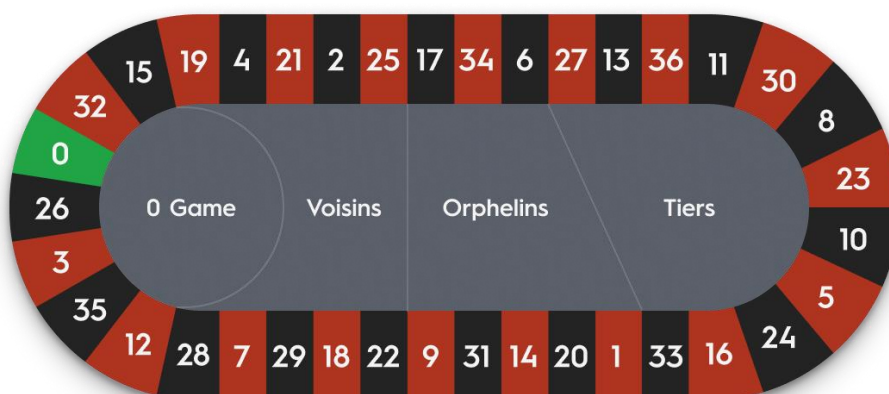
LIKMESVEIDS	NOSEDZ	IZMAKSA
Viens Skaitlis	1 skaitlis	35:1
Divi Skaitļi	2 skaitļi	17:1
Līnija	3 skaitļi	11:1
Stūris	4 skaitļi	8:1
Sešlīnija	6 skaitļi	5:1
Kolonna vai Ducis	12 skaitļi	2:1
Sarkans vai Melns	18 skaitļi	1:1
Pāris vai Nepāris	18 skaitļi	1:1
1-18 vai 19-36	18 skaitļi	1:1

Teorētiskais Spēlē Ieguldītās Naudas Atmaksas Procents

Spēlējot ruleti, teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents ir 97,30 %.

Rata Sektori

Likmes uz **Rata sektoriem** ir visā pasaulē pazīstamas sarežģītas likmes, kuras liek ruletes spēles ekspertiem. Tādas likmes kā **likmes uz Kaimiņiem** liek, izmantojot ruletes **Sacīkšu trasi**, kas attēlo skaitļus nevis tā, kā tie parādās uz ruletes galda, bet — uz ruletes rata.



Sacīkšu trases labā mala ir vienmēr redzama noklusējuma laukuma kreisajā pusē. Pārslēdzieties uz to, tam pieskaroties (mobilajā ierīcē) vai noklikšķinot uz pogas „izvērst” (uz darbvirsmas).



Samaziniet to, pieskaroties noklusējuma laukuma kreisajai malai (mobilajā ierīcē) vai noklikšķinot uz pogas „samazināt” (uz darbvirsmas).



Ruletes rats ar vienu nulli ir sadalīts trīs galvenajos sektoros, kas atbilst galda laukuma daļām. Šo sektoru tradicionālie nosaukumi ir **Voisins du Zero** ar apakšiedaļu **0 Spēle**, sektors **Tiers Du Cylindre** un **Orphelins**.

Voisins Du Zero ir 9 žetonu likme, kas nosedz nulli kopā ar septiņiem skaitļiem pa labi no tās un deviņiem skaitļiem pa kreisi no tās. Tas ir lielākais rata sektors. Uz sacīkšu trases to atzīmē ar nosaukumu „Voisins”. Šīs likmes sadalījums ir šāds:

- 2 žetoni uz Līnijas pozīcijas 0/2/3;
- 1 žetons uz katras no Divu skaitļu pozīcijām 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 un 32/35.
- 2 žetoni uz Stūris pozīcijas 25/26/28/29.

0 Spēle ir 4 žetonu likme, kas nosedz nulli un tās tuvāko kaimiņu skaitļus. Uz 0 Game sektora žetonus liek šādi:

- 1 žetons uz Viena skaitļa: 26;
- 1 žetons uz katras no Divu skaitļu pozīcijām 0/3, 12/15 un 32/35.

Tiers Du Cylindre ir 6 žetonu likme, kas nosedz rata skaitļus secībā no 33 līdz 27, abus ieskaitot. Uz sacīkšu trases to atzīmē ar nosaukumu „Tiers”. Nosaukumu var burtiski pārtulkot kā „Rata 3. daļa”, un žetonus liek uz tās divpadsmit skaitļu Divu skaitļu pozīcijām: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 un 33/36.

Orphelins ir 5 žetonu likme, kas nosedz divu rata daļu skaitļus, neskaitot Tiers un Voisins skaitļus. Šīs likmes sadalījums ir šāds:

- 1 žetons uz Viena skaitļa: 1;
- 1 žetons uz katras no Divu skaitļu pozīcijām 6/9, 14/17, 17/20, un 31/34.

Likmes uz Kaimiņiem

Tās ir likmes, kuras liek atbilstoši skaitļiem, kā tie izkārtoti uz ruletes rata, nevis uz ruletes laukuma. Likmes uz kaimiņiem var likt, izmantojot **Ruletes Sacīkšu trasi**.

Likme uz Kaimiņiem ir 5 žetonu likme, kuru uz ruletes sacīkšu trases sadala uz paša skaitļa un diviem skaitļiem abās tā pusēs.

Izvēlēto **Kaimiņu** skaitu var samazināt līdz vienam vai palielināt līdz deviņiem skaitļiem katrā tā pusē.



Laikā, kad likmes ir atvērtas, noklikšķinot uz kāda no sacīkšu trases skaitļiem, uz attiecīgā skaitļa un katra no tā kaimiņiem tiek uzliktas Straight Up likmes.

Īpašās likmes

Tās ir vairāku likmju sērijas, kuras tradicionāli iecienījuši ruletes fani.

Īpašo likmju sadaļas kreisā mala ir vienmēr redzama noklusējuma laukuma labajā pusē. Pārslēdzieties uz to, tam pieskaroties (mobilajā ierīcē) vai noklikšķinot uz ikonas „Īpašās likmes” (uz darbvirsmas).



Samaziniet to, pieskaroties noklusējuma laukuma labajai malai (mobilajā ierīcē) vai noklikšķinot uz pogas „samazināt” (uz darbvirsmas)



Noklikšķinot/pieskaroties kādai no īpašajām likmēm, žetoni ar izvēlēto vērtību ar vienu rokas kustību vienlaicīgi nosedz vairākus skaitļus. Mūsu ruletē var atrast šādas īpašās likmes: Finales en Plein, Finales a Cheval un Pilnā likme, kā paskaidrots tālāk.

Finales en Plein ir franču likmes nosaukums, kas nozīmē uzlikt Viena skaitļa likmes uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar izvēlēto ciparu. Šīs likmes dēvē arī par fināla likmēm.

< **Finale En Plein**

 **3 to 4** ✓ Straight-up
✓ Other inside bets

0	1
2	3
4	5
6	7
8	9

Noklikšķinot uz jebkura no sadaļas Finales en Plain skaitļiem, žetoni uz ruletes laukuma tiek izvietoti šādi:

- Finale En Plein 0 ir 4 žetonu likme uz 0, 10, 20 un 30;
- Finale En Plein 1 ir 4 žetonu likme uz 1, 11, 21 un 31;
- Finale En Plein 2 ir 4 žetonu likme uz 2, 12, 22 un 32;
- Finale En Plein 3 ir 4 žetonu likme uz 3, 13, 23 un 33;
- Finale En Plein 4 ir 4 žetonu likme uz 4, 14, 24 un 34;
- Finale En Plein 5 ir 4 žetonu likme uz 5, 15, 25 un 35;

- Finale En Plein 6 ir 4 žetonu likme uz 6, 16, 26 un 36;
- Finale En Plein 7 ir 3 žetonu likme uz 7, 17 un 27;
- Finale En Plein 8 ir 3 žetonu likme uz 8, 18 un 28;
- Finale En Plein 9 ir 3 žetonu likme uz 9, 19 un 29.

Finales a Cheval arī ir franču stila likmes, kas nosedz vienu no tālāk norādītajām Divu skaitļu pozīcijām:

Finale A Cheval

 ✓ Straight-up
✓ Other inside bets

0 / 3	1 / 4
2 / 5	3 / 5
4 / 7	5 / 8
6 / 9	7 / 10
8 / 11	9 / 12

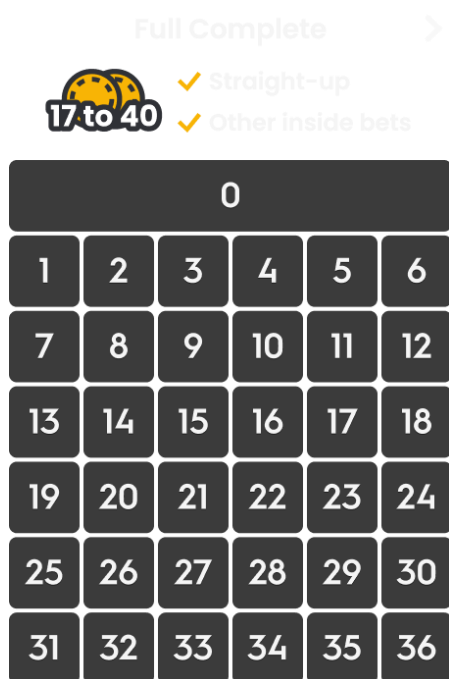
Noklikšķinot uz jebkura no sadaļas Finale a Cheval skaitļiem, žetoni uz ruletes laukuma tiek izvietoti šādi:

- Finales a Cheval 0/3 ir 4 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 0/3, 10/13, 20/23 un 30/33;
- Finales a Cheval 1/4 ir 4 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 1/4, 11/14, 21/24 un 31/34;
- Finales a Cheval 2/5 ir 4 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 2/5, 12/15, 22/25 un 32/35;
- Finales a Cheval 3/6 ir 4 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 3/6, 13/16, 23/26 un 33/36;
- Finales a Cheval 4/7 ir 4 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 4/7, 14/17, 24/27 un Viena skaitļa 34;
- Finales a Cheval 5/8 ir 4 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 5/8, 15/18, 25/28 un Viena skaitļa 35;

- Finales a Cheval 6/9 ir 4 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 6/9, 16/19, 26/29 un Viena skaitļa 36;
- Finales a Cheval 7/10 ir 3 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 7/10, 17/20 un 27/30;
- Finales a Cheval 8/11 ir 3 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 8/11, 18/21 un 28/31;
- Finales a Cheval 9/12 ir 3 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 9/12, 19/22 un 29/32.

Pilnā Likme ir likme, kas nosedz atsevišķa skaitļa visas iespējamās iekšējo likmju pozīcijas.

Pilnās likmes lauciņā noklikšķinot uz jebkura skaitļa, izvēlētās vērtības žetons parādās uz ruletes laukuma atbilstošajām likmju pozīcijām šādi: **1 žetons uz Viena skaitļa, 2 žetoni uz katras no Divu skaitļu pozīcijām, 3 žetoni uz Līnijas pozīcijām, 4 žetoni uz katras no Stūra pozīcijām un 6 žetoni uz katras no Sešlīniju pozīcijām.**



Katram skaitlim uz laukuma atbilst šāds noteikts žetonu skaits:

- Pilnā likme uz 0 ir 17 žetonu likme;
- Pilnā likme uz 1 ir 27 žetonu likme;
- Pilnā likme uz 2 ir 36 žetonu likme;
- Pilnā likme uz 3 ir 27 žetonu likme;
- Pilnā likme uz jebkuru no skaitļiem 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 un 31 ir 30 žetonu likme;

- Pilnā likme uz jebkuru no skaitļiem 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 un 32 ir 40 žetonu likme;
- Pilnā likme uz jebkuru no skaitļiem 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 un 33 ir 30 žetonu likme;
- Pilnā likme uz 34 ir 18 žetonu likme;
- Pilnā likme uz 35 ir 24 žetonu likme;
- Pilnā likme uz 36 ir 18 žetonu likme.

Iecienītās Likmes

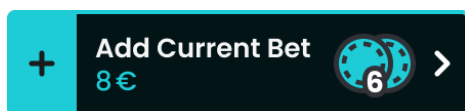
Līdz pat desmit likmju kombinācijas var saglabāt kā iecienītās likmes, un izmantot tās nākamajās spēļu kārtās tajā pašā vai citās ruletes spēlēs, vai pat citās ierīcēs.

Pastāv vairāki varianti, kā saglabāt likmi kā iecienīto:

- a) Uzlieciet uz laukuma dažus žetonus un atveriet logu **iecenītās likmes**, pieskaroties iecienīto likmju sadaļas kreisajai malai, kas ir vienmēr redzama noklusējuma laukuma labajā pusē (mobilajā ierīcē) vai noklikšķinot uz ikonas „Iecienītās likmes” (uz darbvirsmas)



Tagad varat saglabāt to, noklikšķinot uz cilnes „+ esošo likmi”, kur būs saglabāts jūsu likmes lielums un uz laukuma uzlikto dažādo likmju skaits.



- b) Pēc laimesta iegūšanas jūs varat saglabāt attiecīgās kārtas likmes kombināciju, noklikšķinot uz ikonas Iecienītā likme, kas parādīsies jūsu laimesta ziņojumā.



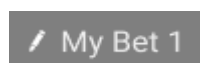
- c) Ja izmantosiet kādu no iecienīto likmju kombinācijām un uzlikšiet papildu žetonus uz laukuma, tad varat saglabāt to kā jaunu kombināciju, noklikšķinot uz šādas ikonas:



Kad likme ir saglabāta jūsu iecienīto likmju sarakstā, to var izmantot laikā, kad tiek veiktas likmes. Nospiežot izvēlēto iecienīto likmi, žetoni izkārtos uz laukuma.

Vienā spēles kārtā drīkst likt vairākas saglabātās likmes, kā arī jebkurus papildu žetonus līdztekus tiem, kas veido daļu no iecienītās likmes.

Jūs jebkurā brīdī varat izdzēst jebkuru no iecienītajām likmēm un izveidot jaunas.



Samaziniet logu **iecenītās likmes**, pieskaroties noklusējuma laukuma labajai malai (mobilajā ierīcē) vai noklikšķinot uz pogas „samazināt” (uz darbvirsmas).



Pēdējie Laimētie Skaitļi

Pēdējos Laimētos Skaitļus vienmēr parāda ekrāna apakšā. Pats pēdējais laimētais skaitlis ir skaidri redzams kreisajā pusē.

25 18 2 32 21 34 0 12 23 10 36 22 15 14 7 29 34 5 0 9 17 13 20 12 27 31 8 11 35 36 15 34 29 25 1 11 32 7

Laikā, kad tiek veiktas likmes, uz darbvirsmas var uzklikšķināt uz jebkura skaitļa. Šādi uz izvēlēta skaitļa tiek uzlikta Viena skaitļa likme.

Spēles Statistika

Spēlējot ruleti, **Statistikas logā** pieejamā informācija var palīdzēt izlemt, kurus skaitļus izvēlēties. Lietojot slīdņi, var manuāli izvēlēties griezienu skaitu, par kuriem vēlaties pārbaudīt statistiku. Var izvēlēties no 50 līdz pat 500 griezieniem.

Statistikas logu var atvērt, nospiežot **ikonu Statistika**.



Logā ir redzama pilna spēles statistika, kura sadalīta trijās grupās, kā paskaidrots zemāk.

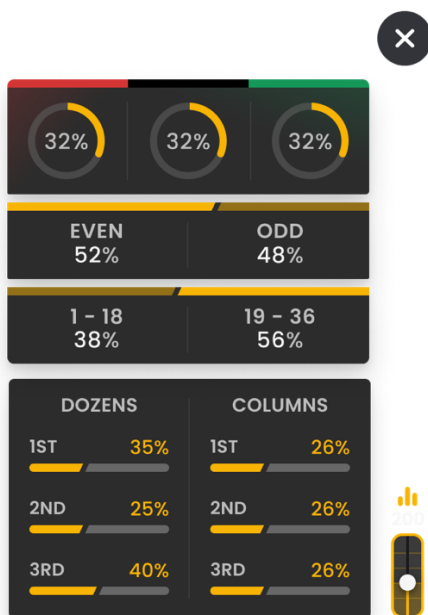
Sadaļā **Karsts un Auksts** var atrast informāciju par visbiežāk un visretāk izkritušajiem skaitļiem jūsu izvēlēto griezienu laikā.



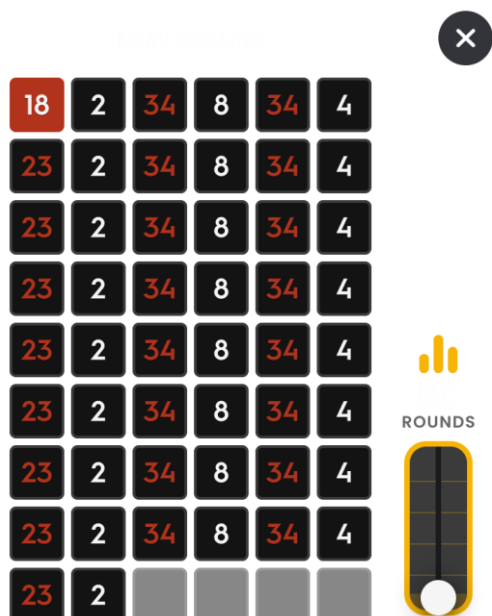
Karstie skaitļi ir tie, kas laimējuši visbiežāk. **Aukstie skaitļi** ir tie, kas laimējuši visretāk.

Sektoru diagrammā ar peli velkot pāri katra skaitļa sektoram, parādīsies rīka padomi ar informāciju, cik reizes izvēlēto spēles kārtu laikā attiecīgais skaitlis ticis iegriezts. Jo lielāks sektors, jo plašāks ir to reižu skaits, kad skaitlis ir laimējis.

Diagrammu cilnē var redzēt kolonnu, duču, sarkano un melno, pāra, nepāra, mazo un lielo skaitļu procentus.



Cilnē Pēdējie Rezultāti var redzēt pēdējos laimējušos skaitļus izvēlētajā griezienu skaitā. Ar peli velkot pāri skaitlim, tas tiek iezīmēts, norādot to, cik bieži tas bijis iegriezts.



Likmju likšanas laikā tās var likt, statistikas sadaļā noklikšķinot/pieskaroties jebkurai vērtībai vai skaitlim. Likmes tiek uzliktas jūsu izvēlētajā žetona vērtībā. Velciet ar peli, lai apskatītu atbilstošā likmju pozīciju laukuma priekšskatījumu iezīmētā veidā, un noklikšķiniet uz tā, lai uzliktu žetonu jūsu izvēlētajā vērtībā.

Lai atgrieztos laukuma noklusējuma skatā, lūdzu, vēlreiz pieskarieties **pogai Statistika**.

Likmju Likšana

Liekot likmes, lūdzu, pievērsiet uzmanību zemāk minētajiem ekrāna elementiem, lai pārliecinātos, ka jūsu likmes ir uzliktas laikā un apstiprinātas veiksmīgi.

Galda Nosaukums norāda galdu, pie kura šobrīd spēlējat, un **Galda Limiti** parāda pie galda atļautās minimālās un maksimālās likmes. Noklikšķinot šajā vietā, atveras **Likmju Limitu un Izmaksu** logs, kas parāda katra likmes veida minimumālo un maksimumālo limitu, kā arī izmaksas koeficientus.

Live Roulette £1 to £75,0000

Spēles informācijas indikators informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku, likmju statusu, laimējušo skaitli utt.

PLACE YOUR BETS 10

„**JŪSU LIKMES, LŪDZU**” parādās, lai informētu, kad drīkst sākt likt likmes. Indikatorjosla parāda atlikušo laiku zaļā krāsā, kas samazināsies virzienā pa kreisi. „**PĒDĒJĀS LIKMES**” parādās, kad likmju veikšanai ir atlikušas vien piecas sekundes. Šis indikators iekrāsosies oranžā krāsā.

„**LIKMES PĀRTRAUKTAS**” nozīmē, ka likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas.

Kad likmju likšanai paredzētais laiks būs beidzies, saņemsit ziņojumu „**LIKMES PIEŅEMTAS**”, kas norādīs uz to, ka likmes ir pieņemtas un piedalīsies spēles kārtā. Savādāk gadījumos, kas paskaidroti šīs rokasgrāmatas sadaļā „[Spēles Neērtības](#)”, saņemsit ziņojumu „**DAĻA LIKMJU NAV PIEŅEMTAS**” vai „**LIKMES NORAIIDĪTAS**”.

Ja pašreizējā spēles kārtā neesat uzlicis nevienu likmi, parādās ziņojums „**GAIDIET NĀKAMO SPĒLES KĀRTU**”. Kad šī spēles kārtā ir beigusies, likmes var likt nākamajā kārtā.

Statusa joslas ziņojums „**ZEMA BALANCE**” nozīmē to, ka jūsu atlikums ir nepietiekams, lai nosegtu uz galda atļauto minimālo likmi. Lai varētu piedalīties spēlē, papildiniet savu bilanci ar naudas līdzekļiem.

Ja spēle ir īslaicīgi slēgta rata tīrīšanas, dīlera kļūmes, iekārtas kļūmes vai citu neparedzētu apstākļu dēļ, parādās ziņojums „**SPĒLE IR APTURĒTA**”.

Ja spēles kārtā ir atcelta neparedzētu apstākļu dēļ, un tūlītējs risinājums nav iespējams, parādās statusa joslas ziņojums „**SPĒLE ATCELTA**”. Plašāku informāciju par gadījumiem, kad „Spēle atcelta”, meklējiet šīs rokasgrāmatas sadaļā „[Spēles Neērtības](#)”.

Žetonu ekrāns ļauj izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem vēlaties likt likmes. Lai aplūkotu visas pieejamās žetonu vērtības, pieskarieties žetonu ekrānam. Pieejamas tikai tās žetonu vērtības, kuras var izmantot ar jūsu pašreizējo atlikumu.



Poga Atkārtot ļauj atkārtot to pašu likmi vai tās pašas likmes, kuru(-as) likāt pie pašreizējā galda iepriekšējā spēles kārtā. Noklikšķinot uz pogas Atkārtot, tiek iespējotas pogas Dubultot un Atsaukt.



Noklikšķinot uz **pogas Dubultot**, jūsu likme, kuru uzlikāt uz pieejamās likmes pozīcijas, tiek dubultota. Katrs klikšķis jūsu likmi dubulto.



Noklikšķinot uz **pogas Atsaukt**, jūsu pēdējā izdarītā likme tiek noņemta. Šī poga ir pieejama tikai laikā, kad tiek veiktas likmes. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes nav iespējams atsaukt vai mainīt. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas Atsaukt, likmes tiek viena pēc otras noņemtas, sākot ar pēdējo uzlikto likmi vai pēdējām uzliktajām likmēm.



Bilances indikators parāda jūsu pieejamos līdzekļus un valūtu. Uz darbvirsmas un mobilajās ierīcēs tas vienmēr ir redzams spēles loga apakšā.

Lūdzu, pārliedzinieties, ka pirms spēles uzsākšanas jūsu balance ir pietiekama, lai nosegtu likmes.

Ja balance nav atjaunota pēc likmju uzlikšanas vai pēc tam, kad redzams laimesta ziņojums, lūdzu, mēģiniet pārlūkā atsvaidzināt spēles logu vai noklikšķiniet uz jūsu tastatūras taustiņa F5.

Kasiera poga (ja tāda ir), kas uz darbvirsmas atrodas blakus Bilances pogai, atver kasiera logu, kurā var veikt iemaksas un izmaksas. Mobilajās ierīcēs Kasiera poga atrodas spēles izvēlnē.



Kopējās Likmes indikators parāda visu šajā spēles kārtā uzlikto likmju pašreizējo summu. Tas vienmēr ir redzams spēles loga apakšā.

Spēles ID numurs parāda jebkuras spēles unikālo identifikatoru — pašreizējās spēles ID numuru. Tas atrodas blakus spēles nosaukumam. **Laika indikators** parāda jūsu pašreizējo vietējo laiku.

ID: 1234567890 12:35:56

Ja ir kādi jautājumi vai vēlēšanās sazināties ar **Klientu Atbalstu**, vienmēr jāpieraksta spēles ID numurs vai arī jāuzņem ekrānuzņēmums ar to.

Automātiskā Spēle

Automātiskās spēles funkcija dod iespēju izvēlēto spēles kārtu laikā automātiski atkārtot savas likmes. Lai aktivizētu automātiskās spēles funkciju, uzlieciet savas likmes un nospiediet **pogu Automātiskā spēle**.



Šī darbība atver **Automātiskās spēles logu**, kur var atrast visus iespējamus iestatījumus, lai uzsāktu automātiskās spēles funkciju. Atkarībā no jūsu kazino jurisdikcijas dažas konfigurācijas var būt obligātas.

Kamēr automātiskās spēles logs ir atvērts, automātisko spēli var uzsākt tajā spēles kārtā, kad funkcija tika ierosināta, vai arī jebkurā no nākamajām spēles kārtām. Automātiskās spēles funkcija sāk darboties, nospiežot pogu **Sākt**. Atlikušo automātiskās spēles kārtu skaits ir redzams uz **pogas Modificēt Automātisko spēli**.



Kad automātiskā spēle ir sākusies, jūs savas likmes varat modificēt likmju likšanas laikā, uz laukuma uzliekot papildu žetonus.

Lai apstādinātu Automātiskās spēles funkciju, atveriet automātiskās spēles logu un nospiediet **pogu Pārtraukt**.

Automātiskās spēles funkcija **apstāsies automātiski** šādos gadījumos:

1. Izvēlēto automātiskās spēles kārtu skaits sasniedz 0. Jūs informēs ekrāna ziņa.
2. Jūsu atlikums ir nepietiekams, lai turpinātu automātisko spēli.

3. Aktivizējas viens vai vairāki Pārtraukt automātisko spēli gadījumi (ja piemērojami): atlikums samazinās, atlikums palielinās vai viens laimests pārsniedz izvēlēto vērtību.

Spēles Iznākums

Spēles kārtā laimējušo skaitli uz laukuma atzīmē ar apkārt skaitlim **animētu apli**. Tas dod iespēju pārbaudīt, vai uz tā atrodas jūsu žetoni.

26	27
29	30
32	33

Video augšējā daļā tiek parādīts arī **Laimējušā Skaitļa** grafiskais attēlojums. Ja esat laimīgais uzvarētājs, jūsu laimesta summa ir redzama zem tā.



Laimētāju Saraksts parādās tajā pašā brīdī, kad laimējušais skaitlis, un tajā ir redzamas visu pēdējā spēles kārtā pie pašreizējā galda laimējušo spēlētāju iesaukas. Laimējušās summas norāda tajā valūtā, kādu esat izvēlēties savā kontā.



Navigācijas Vadīklas

Fojā poga var tikt nospiesta jebkurā laikā no jebkuras spēles. Tā ļauj viegli mainīt galdu, izvēlēties jebkuru citu tiešraides spēli vai vienkārši atstāt galdu. Jūs netiksiet noņemts no pašreizējā galda līdz brīdim, kad būsiat izvēlēties jaunu galdu, kuram pievienoties, tāpēc foajā var izmantot, lai, paliekot pie pašreizējā galda, pārlūkotu citas spēles. Kad esat nokļuvis foajā lapā, lūdzu, noklikšķiniet uz pogas **Atgriezties pie spēles**, lai izietu no foajā un atgrieztos pie sava atvērtā galda.



Noklikšķinot uz **Tērzēšanas pogas**, atveras tērzēšanas logs, kur var nosūtīt ziņojumus dīlerim un citiem spēlētājiem. Mūsu dīleri sazināsies ar jums tiešajā ēterā un atbildēs uz jebkuriem jautājumiem, kas attiecas uz spēli.



Ja vēlaties runāt ar mūsu **tiešraides Klientu Atbalsta komandu**, lūdzu, izvēlieties attiecīgo tērzētavu, noklikšķinot uz **pogas Atbalsts**, kur jums palīdzēs privāti.



Tērzēšanas ziņojumus visu laika periodu pārrauga īpašs studijas personāls. Ja saziņā pie galda ar dīleri un/vai citiem spēlētājiem lietojat nepiemērotu vai rupju valodu vai piesārņojat tērzētavu ar nevajadzīgiem ziņojumiem, jebkurš tērzēšanas ziņojums var tikt izdzēsts, un jūsu tērzēšanas funkcija var tikt bloķēta.

Noklikšķinot uz **Skaņas Regulēšanas pogas**, atveras slīdnis, kas pie jūsu galda ļauj izmainīt skaņas stiprumu. Noklikšķinot uz Skaņas regulēšanas pogas, spēlei izslēdzas skaņa — pēc tam tā pārveidojas par ikonu „**Skaņa izslēgta**”.



Spēle pēc noklusējuma atveras ar izslēgtu skaņu. Lūdzu, noklikšķiniet uz **pogas Skaņa izslēgta**, lai ieslēgtu skaņu. Pēc tam ikona pārveidosies par **Skaņas Regulēšanas** pogu.



Noklikšķinot uz **Vēstures pogas**, atveras logs, kas detalizēti parāda jūsu darbības mūsu Live kazino. Tas pēc noklusējuma atver jūsu vēsturi **Šodien**. Savu vēsturi var apskatīt arī par iepriekšējām dienām, izvēloties cilni **Iepriekš**.



Izvēlieties no saraksta to spēles kārtu, kuru apskatīt detalizēti, tostarp visas savas uzliktās likmes.

Jūsu Live Ruletes spēles kārtas detalizēta vēsture parādās Vēstures logā un ir sadalīta divās daļās: spēles kārtas informācija un informācija par likmēm.

Noklikšķinot uz **pogas Spēles instrukcija**, atveras tas palīdzības logs, kurā atrodaties patlaban.



Noklikšķinot uz **pogas Iestatījumi**, atveras **Iestatījumu logs**, kas ļauj izmainīt šādas izvēles:



- Videoplūsma: Ieslēgts/Izslēgts.
- Pārvaldīt video kvalitāti.
- Pārvaldīt spēles skaņas.
- Mainīt interfeisa valodu.

Noklikšķinot uz **pogas Klasiskais Skats**, spēles skats tiek mainīts uz **Klasisko režīmu**, kurā video rāda nelielā rāmī. Izkārtojums ir statisks un nemaina savu izskatu un izmēru nedz likmju likšanas laikā, nedz pēc tam.



Ja interneta savienojums ir lēns vai nestabils, spēles interfeiss var automātiski nomainīties uz klasisko režīmu. Šādā gadījumā video tiek automātiski iestatīts uz **Zemu video izšķirtspēju**.

Noklikšķinot uz **pogas Pilnekrāns**, tiek palaists **Pilnekrāna režīms**, un spēle un/vai foajē aizpilda visu ekrānu. Lai izietu no šī režīma, vēlreiz noklikšķiniet uz pogas, vai arī uz savas tastatūras nospiediet „Esc” taustiņu.



Ruletes Spēkā Esošo Griezienu Noteikums

Laimējušais skaitlis ir spēkā esošs tikai tad, kad grieziens tiek uzskatīts par spēkā esošu. Spēkā esošu griezienu definē šādi:

Lai notiktu spēkā esošs grieziens, ruletes bumbiņai jābūt iegrieztai rata rotācijai pretējā virzienā un tai jāveic vismaz trīs pilnus apgriezienus, kurus skaita no brīža, kad ratā tiek palaista bumbiņa, līdz tās nokrišanai.

Ja griezienu atzīst par spēkā neesošu, tad šo gadījumu sauc par „**Nav Grieziens**”. Gadījumi, kad paziņo „**Nav Grieziens**”:

- Bumbiņa veikusi mazāk par trim pilniem apgriezieniem;
- Bumbiņa iegriezta tajā pašā virzienā, kurā rotē rats;
- Rats apstājies grieziens laikā;
- Bumbiņa iesprūdusi vai nu uz skaitļu kabatu savienojuma vietas, vai arī apstājusies uz skaitļu trases;
- Bumbiņa izlēkusi ārā no rata (bumbiņa ārā);
- Bumbiņa tikusi apgrābstīta/nomesta pirms grieziens;
- Grieziens laikā ratā nokļuvis jebkāds nepiederošs priekšmets.

Saskaņā ar mūsu standarta vadības procedūrām „**Nav Grieziens**” gadījumā **bumbiņa tiek iegriezta atkārtoti**.

Visas likmes paliek spēlē līdz brīdim, kad tiek izpildīts spēkā esošs grieziens.

Spēles Neērtības

Jūs esat personīgi atbildīgs par savu likmju pareizu izvietojumu uz jebkura Ruletes galda.

Jebkuras tehniskas kļūmes vai cilvēka kļūdas gadījumā par to nekavējoties tiek paziņots **Mainas Va- dītājam**.

Ja spēles procesā notiek jebkāda kļūda, spēles kārtu īslaicīgi aptur, un tiek informēts maiņas va- dītājs. Ekrāna ziņa informē par to, ka problēma tiek risināta.

Ja maiņas vadītājs var **nekavējoties atrisināt kļūdu**, tad spēles kārtā tiek turpināta kā parasti. **Ja tūlītējs atrisinājums nav iespējams**, tad spēles kārtu anulē un visu spēlētāju, kuri piedalījās šajā spēles kārtā, sākotnējās likmes tiek atgrieztas.

Ja laiks, kurā tiek likmes, ir beidzies, **sistēma var noraidīt likmi**, kas nav uzlikta laikā, neatbilst galda minimumam vai maksimumam vai arī citu darījuma problēmu dēļ.

Ja liekat **likmi, kas ir mazāka par galda minimālo likmes limitu**, to parāda kā neaktīvu žetonu. Par to informēs mazs rīka padoma logs virs jūsu likmes. Kad likmju likšanas laiks ir beidzies, visus neak- tīvos žetonus noraida.

Ja jūsu **likme pārsniedz jebkuru maksimālo likmes limitu**, to automātiski koriģē, un par to informēs mazs rīka padoma logs virs likmes.

Ja spēle beidzas ar jūsu prāt **nekorektu iznākumu** vai jebkuru citu neatbilstību dēļ, lūdzu, sazinieties ar kazino klientu atbalsta centru, nosaucot **Spēles ID numuru**.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav naudas līdzekļu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli.

Laimesta saņemšanas norise

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta LV BET kontā.

Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no pieejamajiem maksājuma veidiem klienta kontā. Laimestiem nav izmaksu limita.

Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu. Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu automātu programmu rezultātā, laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību.

Mēs nodrošinām laimestu izmaksu spēlētājam saskaņā ar juridiskajām normām, ņemot vērā turpinājumā norādītās prasības:

- (a) laimesti, kas nepārsniedz 720 eiro, tiek izmaksāti nekavējoties;
- (b) laimesti no 720 eiro līdz 14 300 eiro tiek izmaksāti 24 stundu laikā;
- (c) laimesti, kas pārsniedz 14 300 eiro, tiek izmaksāti ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

Pretenziju izskatīšanas kārtība

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Skanstes iela 50, Rīga LV-1013) vai iesniegt elektronisku iesniegumu nosūtot to uz Atbalsta dienesta e-pasta adresi - support@lvbet.lv.

15 dienu laikā SIA „LVBet” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi uz norādīto adresi iesniegumā.