

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



## Spēles noteikumi

**Spēles nosaukums:** Live Super 8 Baccarat <sup>TM</sup>

**Spēles izstrādātāja nosaukums:** Pragmatic Play Ltd

**Spēles veids:** Tiešsaistes galdu spēle.

**Minimālā likme vienam spēles gājenam:** 0.20 EUR.

**Maksimālā likme vienam spēles gājenam:** 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 Super 8 Baccarat** ir variants vienai no pasaules vecākajām un populārākajām kazino spēlēm. Spēle ir tik vienkārša kā likmes likšana, metot monētu. Taču tā ir ārkārtīgi saspringta un aizraujoša!

Super 8 Baccarat spēles mērķis ir paredzēt, kurš uzvarēs (spēlētājs vai baņķieris) ar roku, kuras vērtība ir vistuvāk 9.

## Kā Spēlēt

Lai sāktu spēli, izvēlieties likmes lielumu, žetonu panelī noklikšķinot uz žetona, pēc tam noklikšķiniet uz kādas no savām izvēlēm: Spēlētājs, baņķieris vai neizšķirts.

Kamēr redzams ziņojums „**JŪSU LIKMES, LŪDZU**”, ir atļauts likt likmes vai modificēt tās.

Likmes liek tam paredzētajā laikā līdz brīdim, kad dīleris paziņo: „**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”.

Jūsu likmju kopējā summa parādās lauciņā **Kopējā Likme**.

Dīleris izdala **četras sākotnējās kārtis** šādā secībā: pirmo un trešo spēlētājam, bet otro un ceturto — baņķierim. Pēc tam, kad likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, dīleris noskenē/parāda spēlētājam un baņķierim izdalītās četras sākotnējās kārtis, sākot ar spēlētāja kārtīm.

Ja kādai no pusēm ir nepieciešama trešā kārts, tad dīleris saskaņā ar [Trešās Kārts Noteikumu](#), kas paskaidrots tālāk, izdala papildu kārti.

Kad dīleris katrai rokai ir izdalījis visas nepieciešamās kārtis, spēles kārtā ir beigusies. Tā puse, kurai kāršu punktu summa ir vistuvāk 9, uzvar. Ja punktu summa ir vienāda, tad spēli atzīst par neizšķirtu.

Uz spēles lietotāja interfeisa laimējušās likmes lauciņi iezīmējas. Ja kāda no jūsu likmēm atrodas uz laimējušo likmju lauciņiem, tad saskaņā ar to, kāda veida likmes uzlikāt, jūs saņemat laimestu. Jūsu laimesta summa būs redzama laimesta ziņojumā.

Kad spēles kārtā ir beigusies, dīleris savāc visas atklātās kārtis, kas atrodas uz galda, ievieto tās plauktiņā ar nomestajām kārtīm un atver likmes nākamajai spēles kārtai.

Ja iepriekšējā spēles kārtā viena vai abas papildu kārtis nebija nepieciešamas, tad tās izdala nākamajā kārtā kā sākotnējās kārtis.

## Kāršu Vērtības

Spēli spēlē ar astoņām standarta kāršu kavām un katrā no tām ir 52 kārtis.

Pamata Super 8 Baccarat spēlē būtiska ir tikai katras kārts skaitliskā vērtība, un kāršu mastīm (erceni, pīķi, kreiči vai kāravi) nav nozīmes.

Kārtis	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Punkti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0

Spēlētāja un baņķiera punktus rēķina, saskaitot kopā kāršu vērtību.

Super 8 Baccarat spēlē maksimālais iespējamais punktu skaits ir 9. Ja kopējā punktu summa ir desmit vai vairāk, tad desmit punktus atņem, bet atlikušos skaita kā baccarat punktus,

piem.,

$$5 + 5 = 10 - 10 = 0$$

$$8 + 7 = 15 - 10 = 5$$

$$J + K = 0$$

$$1 + 5 + 8 = 14 - 10 = 4$$

$$8 + Q = 8$$

$$9 + 9 = 18 - 10 = 8$$

## Trešās Kārts Noteikums

Pastāv trīs gadījumi, kad spēles kārts pēc četrus kāršu izdales („mazā” roka) bez papildu kārtīm ir beigusies:

- Kad spēlētāja vai baņķiera pirmo divu kāršu kopējā punktu summa ir 8 vai 9 („dabiskā” roka);
- Kad spēlētājam ir 6 punkti, baņķierim 7 punkti un otrādi;
- Kad spēlē ar 6, 7, 8 vai 9 punktiem ir neizšķirts.

Ja spēlētājs un baņķieris sākotnējās divas kārtis saņem 0-7 punktu vērtībā, tad vēršas pie „**Trešās Kārts Noteikuma**”, lai noskaidrotu, vai kādai no rokām vai arī abām no tām ir jāizdala trešā kārts. Pirmais to vienmēr saņem spēlētājs.

**Ja spēlētājam jāņem kārts:**

Ja spēlētāja divu kāršu punktu summa ir:	Darbība
0, 1, 2, 3, 4, 5	Spēlētājam jāņem kārts
6, 7	Spēlētāja rokai jāpaliek uz vietas
8, 9 („dabiskā” roka)	Abām rokām jāpaliek uz vietas

**Ja baņķierim jāņem kārts:**

Baņķiera sākotnējās divas kārtis	Spēlētājam izdalītās trešās kārts vērtība										
	Neņem trešo kārti	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
1	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
2	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
3	J	J	J	J	J	J	J	J	J	N	J
4	J	N	N	J	J	J	J	J	J	N	N
5	J	N	N	N	N	J	J	J	J	N	N
6	N	N	N	N	N	N	N	J	J	N	N
7	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
8	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
9	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N

J — Jāņem; N — Neņem

Ja Spēlētāja pirmo divu kāršu kopējā punktu summa ir 6 vai 7, bet baņķiera pirmo divu kāršu kopējā punktu summa ir 0, 1, 2, 3, 4 vai 5 punkti, tad baņķierim jāņem papildu kārts.

## Super 8 Baccarat Pamatlikmes

Super 8 Baccarat spēlē ir trīs dažāda veida pamatlikmes, kuras var likt atbilstoši trim iespējamām iznākumiem: **Spēlētājs uzvar** (spēlētājam ir lielāka kāršu punktu summa), **Baņķieris uzvar** un **uz Neizšķirtu uzliktā likme uzvar** (ja kārtīm spēlētāja un baņķiera pusēs ir vienāda punktu summa).

Likmes var likt uz spēlētāja interfeisa grafiskā spēles laukuma lauciņiem. Baccarat spēlē lauciņš, kur spēlētājs liek likmi, tradicionāli ir iekrāsots zilā krāsā, baņķiera lauciņš ir sarkanā, bet neizšķirta lauciņš — zaļā krāsā.

Laimējušo likmi uz **Spēlētāju** izmaksā **1:1**.

Laimējušo likmi uz **Baņķieri** izmaksā **0,95:1**.

Laimējušo likmi uz **Neizšķirtu** izmaksā **8:1**. Neizšķirta gadījumā likmes uz spēlētāju un baņķieri nezaudē un paliek uz vietas.

Likmju likšana uz spēlētāja un arī baņķiera lauciņa var būt pretēju likmju bloķēšana.

## Super 8 Baccarat Spēles Papildlikmes

Lai padarītu jūsu Super 8 Baccarat spēles pieredzi aizraujošāku un iegūtu lielākus un biežākus laimestus, mēs piedāvājam vairāku veidu papildlikmes:

- Spēlētāja sarkanās
- Spēlētāja melnās
- Baņķiera sarkanās
- Baņķiera melnās
- Spēlētāja Super pāris
- Baņķiera Super pāris
- Super 8

### **Spēlētāja sarkanās un Spēlētāja melnās**

Papildlikme **Spēlētāja sarkanās un Spēlētāja melnās** laimē, ja divas sākotnējās vai arī visas trīs spēlētāja rokas izdalītās kārtis ir vienkrāsainas un/vai viena masta.

- Divas sākotnējās spēlētāja rokas izdalītās kārtis ir vienkrāsainas: sarkanas vai melnas
- Visas trīs spēlētāja rokas izdalītās kārtis ir vienkrāsainas: sarkanas vai melnas (*neizmaksā par gadījumu, ja divas sākotnējās kārtis ir sarkanā vai melnā krāsā*)
- Visas trīs spēlētāja rokas izdalītās kārtis ir viena masta (*neizmaksā par gadījumu, ja divas sākotnējās kārtis ir sarkanā vai melnā krāsā*)

Vienā un tajā pašā spēles kārtā var likt abas vai tikai vienu papildlikmi **Spēlētāja sarkanās** vai **Spēlētāja melnās**.

Spēlētāji var likt likmes uz lauciņiem **Spēlētāja sarkanās** un **Spēlētāja melnās** bez obligātas prasības vispirms likt pamatlikmes.

Spēlētājs laimē papildlikmes **Spēlētāja sarkanās** vai **Spēlētāja melnās** atbilstoši tālāk norādītajiem koeficientiem:

Notikums	Likmes koeficients
Divas vienkrāsainas kārtis	2:1
Trīs vienkrāsainas kārtis	4:1
Trīs viena masta kārtis	10:1

### **Baņķiera sarkanās un Baņķiera melnās**

Papildlikme **Baņķiera sarkanās un Baņķiera melnās** laimē, ja divas sākotnējās vai arī visas trīs baņķiera rokas izdalītās kārtis ir vienkrāsainas un/vai viena masta.

- Divas sākotnējās baņķiera rokas izdalītās kārtis ir vienkrāsainas: sarkanas vai melnas
- Visas trīs baņķiera rokas izdalītās kārtis ir vienkrāsainas: sarkanas vai melnas (*neizmaksā par gadījumu, ja divas sākotnējās kārtis ir sarkanā vai melnā krāsā*)
- Visas trīs baņķiera rokas izdalītās kārtis ir viena masta (*neizmaksā par gadījumu, ja divas sākotnējās kārtis ir sarkanā vai melnā krāsā*)

Vienā un tajā pašā spēles kārtā var likt abas vai tikai vienu papildlikmi **Baņķiera sarkanās** vai **Baņķiera melnās**.

Spēlētāji var likt likmes uz lauciņiem **Baņķiera sarkanās** un **Baņķiera melnās** bez obligātas prasības vispirms likt pamatlikmes.

Spēlētāja laimējušās papildlikmes **Baņķiera sarkanās** vai **Baņķiera melnās** izmaksā atbilstoši tālāk norādītajiem koeficientiem:

Notikums	Likmes koeficients
Divas vienkrāsainas kārtis	2:1
Trīs vienkrāsainas kārtis	4:1
Trīs viena masta kārtis	12:1

\*Pēc 30 kārtām, kas izdalītas no katras kāršu izdales kurpes, papildlikmes Spēlētāja sarkanās/melnās un Baņķiera sarkanās/melnās tiek atspējotas.

### **Spēlētāja Super pāris un Baņķiera Super pāris**

Papildlikme **Spēlētāja Super pāris** un **Baņķiera Super pāris** laimē, ja divas sākotnējās spēlētāja vai baņķiera rokai izdalītās kārtis veido šādu kāršu pāra kombināciju:

- Kārava četrinieku pāris
- Citu mastu četrinieku pāri
- Kārava pāri (izņemot kārava četrinieku pāri)
- Citu mastu pāri (izņemot kārava četrinieku pāri, citu mastu četrinieku pārus un kārava pārus)

Spēlētāji var likt likmes uz lauciņiem **Spēlētāja Super pāris** un **Baņķiera Super pāris** bez obligātas prasības vispirms likt pamatlikmes.

Papildlikmes **Spēlētāja Super pāris** un **Baņķiera Super pāris** drīkst likt tajā pašā spēles kārtā kopā ar jebkuru citu šajā spēlē pieejamo papildlikmi.

Spēlētāja laimējušās papildlikmes **Spēlētāja Super pāris** un **Baņķiera Super pāris** izmaksā atbilstoši tālāk norādītajiem koeficientiem:

Notikums	Likmes koeficients
----------	--------------------

Kārava četrinieku pāris	40:1
Citu mastu četrinieku pāri	20:1
Kārava pāri (izņemot kārava četrinieku pāri)	30:1
Citi pāri (izņemot iepriekš minētos pārus)	10:1

\*Pēc 50 kārtām, kas izdalītas no katras kāršu izdales kurpes, papildlikmes Spēlētāja Super pāris un Baņķiera Super pāris tiek atspējotas.

### **Super 8**

Papildlikme Super 8 laimē, ja divas sākotnējās spēlētāja vai baņķiera rokai izdalītās kārtis veido roku ar „dabisko” 8.

Izmaksas atšķiras un ir atkarīgas no šādiem iznākumiem:

- Spēlētājs vai Baņķieris laimē ar „dabisko” 8
- Spēle beidzas ar „dabisko” neizšķirtu — 8
- Spēlētājs vai Baņķieris zaudē ar „dabisko” 8

Spēlētāji var likt likmes uz lauciņa **Super 8** bez obligātas prasības vispirms likt pamatlikmes.

Papildlikmi **Super 8** drīkst likt tajā pašā spēles kārtā kopā ar jebkuru citu šajā spēlē pieejamo papildlikmi.

Spēlētāja laimējušo papildlikmi **Super 8** izmaksā atbilstoši tālāk norādītajiem koeficientiem:

Notikums	Likmes koeficients
Spēlētājs vai Baņķieris laimē ar „dabisko” 8	4:1
Spēle beidzas ar „dabisko” neizšķirtu — 8	6:1
Spēlētājs vai Baņķieris zaudē ar „dabisko” 8	6:1

\*Pēc 30 kārtām, kas izdalītas no katras kāršu izdales kurpes, papildlikme Super 8 tiek atspējota.

## **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 minimālo un maksimālo limitu, kā arī izmaksas koeficientus.

**Super 8 Baccarat €1 – €10,000** ✓

**Spēles Informācijas Indikators** informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku un jūsu likmju statusu.

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 PIENEMTAS**”, 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 PIENEMTAS**” vai „**LIKMES NORAIĪTAS**”.

Ziņojums „**DALA**” parādās, kad dīleris dala sākotnējās kārtis un papildu kārtis.

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 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 apskatītu visas iespējamās žetonu vērtības, noklikšķiniet uz žetona ekrāna apakšējā daļā zem pogām **Atkārtot**, **Dubultot** un **Atsaut**. Pieejamas ir 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 bilance ir pietiekama, lai nosegtu likmes.

Ja bilance 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.

12:36 ID:1234567890

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.

Nospiežot pogu **Sākt**, automātiskās spēles funkcijas atskaite sākas nākamajā kārtā. 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.

## Baccarat vairāku spēļu režīms

## **Mērķis**

Baccarat vairāku spēļu režīms ļauj viena loga ietvaros vienlaicīgi spēlēt pie vairākiem Baccarat galdiem. Tas ir visaizraujošākais un saistošākais veids, kā spēlēt Baccarat, dodot iespēju atrast ideālu brīdi un īsto galdu, uz kura uzlikt likmi. Pie katra galda var vienkārši sekot līdzī spēles statistikai, salīdzināt to un likt likmi uz tā galda, kam dodat priekšroku.

## **Ieiešana Baccarat vairāku spēļu režīmā**

Baccarat vairāku spēļu režīmu var palaist no Baccarat spēles foajē vai no jebkura Baccarat spēles galda, un tas ir pieejams gan mobilajās ierīcēs, gan uz darbvirsmas.

Lai palaistu šo režīmu no foajē, elementā Baccarat vairāku spēļu režīms noklikšķiniet uz pogas „Spēlēt tagad”. Tad foajē logs tiek aizvietots ar logu, kurā ir redzami visi vairāku spēļu režīmā pieejamie Baccarat spēles galdi.

Kad esat iegājis šajā režīmā, atveras logs Vairākas spēles, parādot sarakstu ar visiem pieejamajiem Baccarat spēles galdiem.

Lai ieiētu Baccarat vairāku spēļu režīmā no šobrīd atvērtā galda, noklikšķiniet/pieskarieties ikonai.



Šajā brīdī tiek palaists vairāku spēļu režīms, un tas parādās kompaktā logā. Šajā režīmā tiek parādīti tikai galdi ar Labo ceļu sistēmām.

Nospiežot **ikonu Izvērst**, atveras vairāku spēļu režīma loga pilns skats ar visiem pieejamajiem Baccarat spēles galdiem.

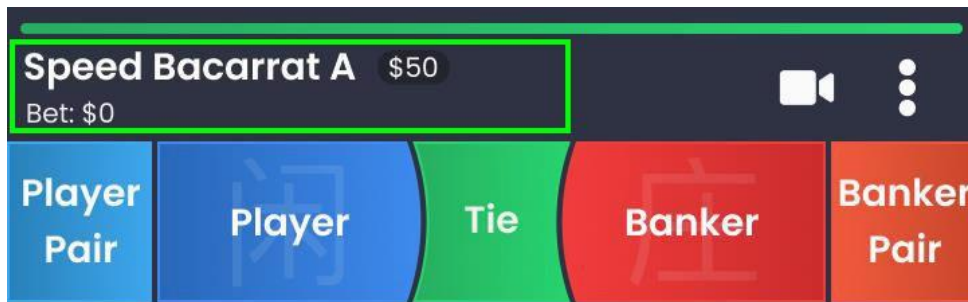


Nospiežot **ikonu Iziet no vairāku spēļu režīma**, šī spēļu režīma logs aizveras.



## **Likmju likšana**

Likmju likšanai paredzētajā laikā, kad laika indikators ir zaļā krāsā, var likt likmes uz jebkura galda spēlētāja, baņķiera, neizšķirta, spēlētāja pāra un baņķiera pāra lauciņiem.



Uz galda uzliktā **kopējā likme** ir redzama zem galda nosaukuma.

Katra galda **minimālais un maksimālais likmju limits** ir norādīts blakus galda nosaukumam.

**Žetonu Ekrāns** ļauj izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem vēlaties likt likmes.

**Poga Atkārtot** ļauj atkārtot to pašu likmi(-es), kuru(-as) likāt iepriekšējā spēles kārtā pie katra galda.



Noklikšķinot uz pogas Atkārtot, tiek iespējotas pogas Dubultot un Atsaukt.

Noklikšķinot uz **pogas Dubultot**, jūsu likme, kuru uzlikt 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.



Lai apskatītu konkrētā galda pārējās iespējas, nospiediet galda izvēlnes ikonu.



Šajā brīdī atveras nolaižamā izvēlne, kurā ir redzamas šādas iespējas:

- **Piespraust galdu** — nospiediet to, lai galdu saraksta augšdaļā redzētu konkrēto galdu un izslēgtu to no kārtošanas pēc ilgākajām sērijām (tas paskaidrots tālāk), ja vien neatspraužat to. Mobilajās ierīcēs var piespraust tikai vienu galdu, savukārt uz darbvirsmas — līdz trim galdiem.

- **Galda limiti** — nospiežot šo pogu, atveras detalizēts skats ar šī galda limitiem.
- **Pievienoties galdam** — nospiežot šo pogu, jums ir iespēja pievienoties izvēlētajam galdam un sākt pie tā spēlēt pilnajā skatā.

Kad **likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies**, indikators pazūd, un tiek sākota kāršu dalīšana.

Kad ir noskaidrots **spēles iznākums**, tad, ja esat uzvarējis, tiek izcelts attiecīgā galda lauciņš, uz kura esat laimējis, un atbilstoši jūsu likmei(-ēm) un likmes(-ju) veidam tiek aprēķināta izmaksa. Vairāku spēļu loga apakšējā daļā tiek uzrādīti visi jūsu laimesti. Tādā veidā jums ir zināms, cik esat laimējis pat, ja galdi ir paslēpti zem ritlodziņa.

### **Videoplūsmas pārvaldīšana**

Nospiežot video pārslēgšanu, videoplūsmu var pārslēgt vai izslēgt pie jebkura galda.



Videoplūsmu vienlaikus iespējams aktivizēt tikai pie viena galda. Galds ar aktīvo videoplūsmu automātiski ieņem pozīciju kā pats pirmais galds logā. Ja videoplūsma ir aktivizēta bez skaņas, tad to jebkurā laikā var ieslēgt, nospiežot skaņas pārslēgšanu.



### **Ceļu statistikas pārvaldīšana**

Uz darbvirsmas vairāku spēļu režīmā jūs varat redzēt Pērļu plāksni, Lielo ceļu un Atvasinātos ceļus pie visiem Baccarat galdiem vienlaicīgi.

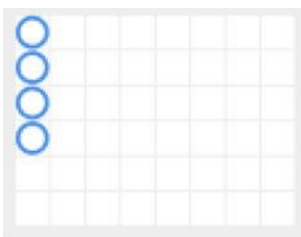
Mobilajās ierīcēs visu Baccarat spēļu galdu statistiku var aplūkot divos skatos.

Katru skatu var izvēlēties, vairāku spēļu loga augšdaļā nospiežot vienu no cilnēm: „Lielais ceļš” vai „Atvasinājumi”.

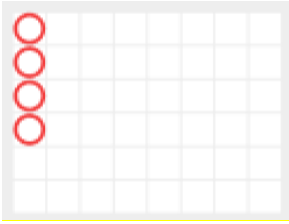
### **Labo ceļu izsekošana**

Vairāku spēļu funkcija ļauj izsekot divpadsmit Labo ceļu sistēmām šādi:

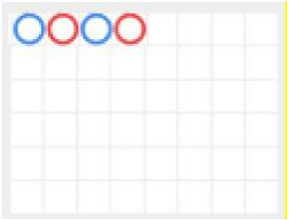
- Spēlētāja veiksmju sērija



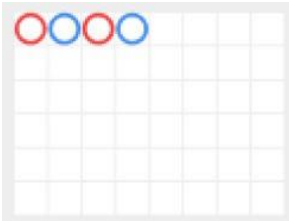
- Baņķiera veiksmju sērija



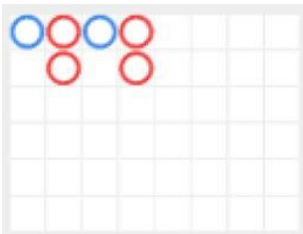
•Spēlētāja pingpongs



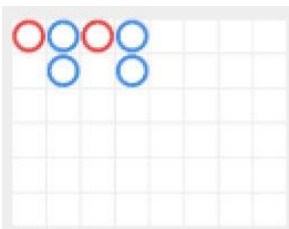
•Baņķiera pingpongs



•Spēlētājs viens, baņķieris divi

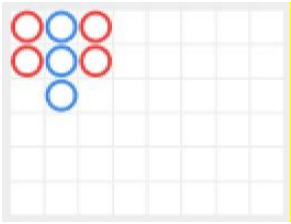


•Baņķieris viens, spēlētājs divi

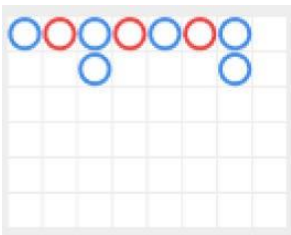


•Spēlētāja sviestmaize

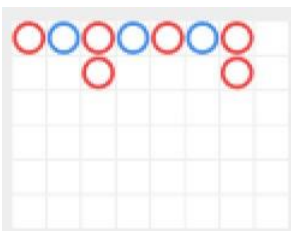
•Baņķiera sviestmaize



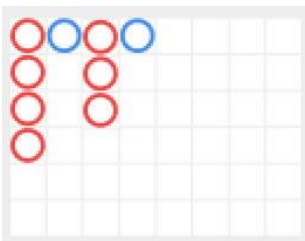
•Nošķirtais spēlētājs



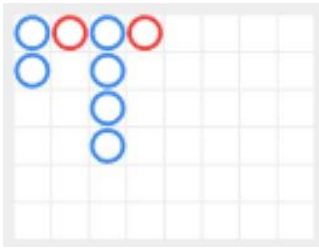
•Nošķirtais baņķieris



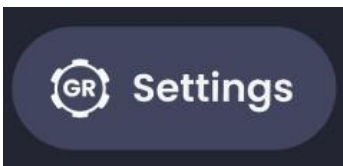
•Pārslēgšanās uz spēlētāju



•Pārslēgšanās uz baņķieri



Nospiediet **Labo ceļu iestatījumu pogu**, lai izvēlētos Labo ceļu sistēmas, kurām vēlaties sekot, un iekārta paziņos, kad notiks jūsu izvēlētās sistēmas gadījums.

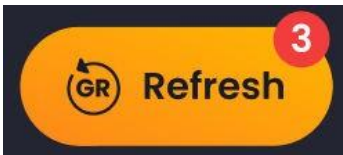


### **Galdu šķirošana pēc Labo ceļu gadījumiem**

Poga **Atsvaidzināt** ļauj pārkārtot galdu sarakstu pēc notikušajiem Labo ceļu sistēmiskajiem gadījumiem, kuriem bijāt izvēlēties sekot.

Uz šīs pogas parādīsies īpašs rādījums, kas norādīs, kurā brīdī galdu sarakstu iespējams atjaunināt ar pēdējām izmaiņām attiecīgajos ceļos. Kad uz kāda galda notiek Labā ceļa sistēmiskais gadījums, poga Atsvaidzināt aktivizējas un, nospiežot to, ir iespējams pārkārtot galdus.

Skaitlis sarkanajā lodziņā norādīs Labo ceļu sistēmisko gadījumu skaitu, kas notikuši pēc iepriekšējās galdu saraksta atsvaidzināšanas.



### **Izvēlnes vienumi vairāku spēļu režīma kompaktajā skatā**

Nospiežot izvēlnes pogu, tiek atvērta šādu iespēju saraksts:





•Kasieris (ja pieejams)

•Spēlētāja vēsture

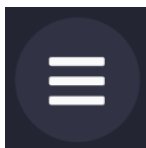
•**Baccarat spēles instrukcija** — šeit parādās arī tā vairāku galdu spēles režīma instrukcija, kurā atrodaties šobrīd.

### **Izvēlnes vienumi vairāku spēļu režīma pilnajā skatā**

Tālāk minētie vienumi uz darbvirsmas atrodas augšējā labajā stūrī.

- **Fojē**
- **Kasieris**
- **Spēlētāja vēsture**
- **Galda limiti** — nospiežot šo pogu, atveras detalizēts skats ar katru galdu un tā limitiem.
- **Baccarat spēles instrukcija** — šeit parādās arī tā Baccarat Multiplay spēles režīma instrukcija, kurā atrodaties šobrīd.
- Noklikšķinot uz **pogas lestatījumi**, atveras **iestatījumu logs**, kas ļauj iestatīt vēlamās izvēles.
- 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 tastatūras nospiediet taustiņu „Esc”.

Šos vienumus var atrast, **mobilajās ierīcēs** pieskaroties **pogai Izvēlne**.



## **Teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents**

**Parastās Super 8 Baccarat spēles teorētiskais RTP:**

<b>Likmes veids</b>	<b>Teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents</b>
Spēlētājs	98.76 %
Baņķieris	98.94 %
Neizšķirts	85.64 %

**Papildlikmju teorētiskais RTP:**

<b>Likmes veids</b>	<b>Teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents</b>
Spēlētāja sarkanās	96.54%
Spēlētāja melnās	96.54%
Baņķiera sarkanās	96.25%

Baņķiera melnās	96.25%
Spēlētāja Super pāris	96.35%
Baņķiera Super pāris	96.35%
Super 8	95.45%

## Super 8 Baccarat Spēles Rīcības Plāni

Super 8 Baccarat spēles tendences tiek apkopotas uz „ceļiem”, kas ir ilustrēti spēles izdales kurpes rezultātu attēlojumi. Šie ceļi palīdz spēlētājiem ātri novērtēt spēles vēsturi, identificēt tendences un mēģināt paredzēt iznākumus nākotnē.

Super 8 Baccarat spēles statistikas ceļš sākas tad, kad no jaunās kāršu izdales kurpes izdala pirmo spēles kārtu, un tas turpinās līdz brīdim, kad parādās sadalošā kārts. Kad kāršu izdales kurpes pēdējā spēles kārtā ir izdalīta, visus pašreizējos datus no rīcības plāna izdzēs.

Sākot kāršu dalīšanu no jaunās kāršu izdales kurpes, process sākas no jauna. Ir

pieejami pieci tradicionālie ceļi:

- Lielais ceļš
- Lielacainais zēns
- Mazais ceļš
- Tarakānu ceļš
- Pērļu plāksne

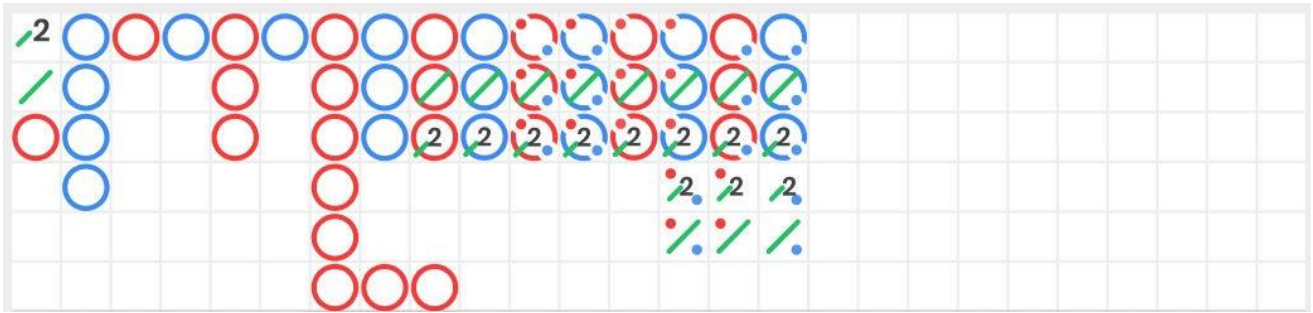
### Lielais ceļš

**Lielais ceļš** ir galvenais ceļš, no kura tiek atvasināti visi pārējie ceļi. Tas ir režģveida ceļš, ko dziļumā vienmēr veido sešas rindas, bet platumā — daudzas kolonnas.

Simboli, kas atrodas uz Lielā ceļa:

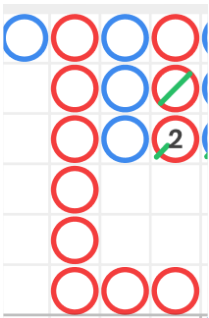
<b>Ikonas</b>						
<b>Nozīme</b>	Spēlētājs uzvar	Baņķieris uzvar	Uzvar Neizšķirts pēc baņķiera Bzvaras	Divi secīgi Neizšķirti	Spēlētāja Pāris uzvar	Baņķiera Pāris uzvar

Sākot dalīt kārtis no jaunas kāršu izdales kurpes, pirmais rezultāts parādās Lielā ceļa kreisajā augšējā stūrī. Ja otrajā iznākumā uzvar tā pati puse, kura pirmajā, tad iznākumu ieraksta apakšā zem pirmā. Ja uzvar otra puse, tad rezultāts parādās jaunas kolonnas augšā, un šādi process turpinās visas kāršu izdales kurpes laikā. Rezultātā Lielais ceļš kļūst par kolonnu rindām ar dažādu krāsu tukšiem aplīšiem ar minimums vienu aplīti kolonnā un neierobežotu rindu daudzumu platumā: zilie aplīši apzīmē spēlētāja uzvaru, bet sarkanie — baņķiera.



Uz Lielā ceļa **Neizšķirts** netiek atzīmēts atsevišķā šūnā, bet vienkārši kā zaļa šķērsvītra pāri pēdējam iznākumam. Vairāku neizšķirtu gadījumā blakus zaļajai šķērsvītrai parādās mazs skaitlis, kas norāda uz neizšķirtu skaitu. Ja iznākums ir neizšķirts vēl pirms uzvarējis baņķieris vai spēlētājs, tad zaļā neizšķirta šķērsvītra parādās uz režģa kreisā augšējā stūra šūnā, un, kad uzzina pirmo baņķiera vai spēlētāja spēles iznākumu, tad konkrētās krāsas aplītis parādās tajā pašā šūnā zem neizšķirta šķērsvītras.

Ja baņķieris vai spēlētājs uzvar sešas secīgas reizes, un ekrāna vertikālajā kolonnā vairs nav vietas, tad šo gadījumu sauc par „**pūķi**”. Populāra Baccarat spēles stratēģija ir „sekot pūķim” un, izdarot likmes, ņemt vērā šo tendenci.

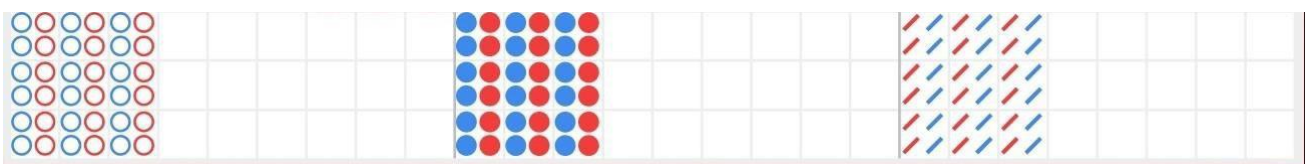


### **Atvasinātie ceļi**

Visi ceļi („**Lielacainais Zēns**”, „**Mazais Ceļš**” un „**Tarakānu Ceļš**”) ir atvasināti no Lielā ceļa un izskaidro tā dažādās sistēmas. Atvasinātie ceļi precīzi nepastāsta, kas ir noticis pirms tam, taču tie pasaka, vai ir notikuši sistēmiski gadījumi, tāpēc tos pazīst arī kā „pareģojošos ceļus”.

Atvasinātos ceļus veido sarkani un zili simboli: tukši aplīši „Lielacainā zēna” ceļam, pilni aplīši „Mazajam ceļam” un slīpsvītras — „Tarakānu ceļam”.

Sarkanie un zilie simboli, kas veido atvasinātos ceļus, neattiecas uz baņķieri vai spēlētāju. **Sarkans** parasti nozīmē to, ka ir kāda sistēma, taču **zils** nozīmē to, ka kāršu izdales kurpe ir „juceklīga” un nav sistēmiska.



Katrs rīcības plāns atzīmē spēles iznākumus, izmantojot dažādas sistēmas. Konkrētāk, atšķirība izpaužas sākumpunktā un uz Lielā ceļa atzīmētajos iznākumos:

- **Lielacainajam Zēnam:** otrais iznākums otrajā kolonnā;
- **Mazajam Ceļam:** otrais iznākums trešajā kolonnā;
- **Tarakānu Ceļam:** otrais iznākums ceturtajā kolonnā.

Kad atvasinātais ceļš sākas, pēc katras rokas tam pievieno papildu sarkanu vai zilu simbolu.

Noklikšķinot uz jebkura no atvasinātajiem ceļiem, attēls tiek pietuvināts ceļa saturam

### Pērļu Plāksne

**Pērļu Plāksne** ir kāršu izdales kurpes katras rokas precīzs attēlojums. **Neizšķirta iznākums** tiek parādīts Pērļu plāksnes ceļa atsevišķā šūnā un apzīmēts ar zaļu aplīti.

<b>Ikonas</b>					
<b>Nozīme</b>	Spēlētājs uzvar	Baņķieris uzvar	Uzvar Neizšķirts	Spēlētāja Pāris uzvar	Baņķiera Pāris uzvar

Pirmais simbols parādās režģveida ceļa kreisajā augšējā stūrī, un ceļš piepildās vertikāli uz leju cauri visām sešām kolonnas šūnām. Kad viena kolonna ir aizpildīta, tad neatkarīgi no katras rokas iznākuma, sāk pildīties nākamā kolonna.

Noklikšķinot/pieskaroties Pērļu plāksnes statistikas lauciņam, var redzēt iznākumus, kas uzrādās ar burtiem, kuri atbilst laimējušajiem iznākumiem (spēlētājs, baņķieris, neizšķirts) vai ar cipariem, kas atbilst laimējušo roku punktu summām.

	
---	---

### Rīcības Plānu Zondēšana (Jautāt Spēlētājam. Jautāt Baņķierim)

Rīcības plānu zondēšana spēlētājiem palīdz paredzēt nākamās spēles kārtas iznākumu. Ja pievieno spēlētāja vai baņķiera spēles iznākumu, tad tā parāda, kādas būs tendences Lielajā ceļā, Lielacainā zēna ceļā, Mazajā ceļā, Tarakānu ceļā un Pērļu plāksnē.

Nospiediet **pogu Jautāt spēlētājam**, lai apskatītu ceļus gadījumā, ja nākamais iznākums ir spēlētāja uzvara, vai nospiediet pogu **Jautāt banķierim**, lai redzētu, kā tie izskatīsies, ja nākamais iznākums ir banķiera uzvara.

Ask Player



Ask Banker



Simboli uz pogām attēlo aktuālo pēdējo simbolu katrā no atvasinātajiem ceļiem.

## Navigācijas Vadīklas

**Foajē 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 būsiet izvēlējies jaunu galdu, kuram pievienoties, tāpēc foajē var izmantot, lai, paliekot pie pašreizējā galda, pārlūkotu citas spēles. Kad esat nokļuvis foajē lapā, lūdzu, noklikšķiniet uz **pogas Atgriezties pie Spēles**, lai izietu no foajē un atgrieztos pie sava atvērtā galda.

### All Games

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 Super 8 Baccarat 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 iestatīt vēlamās izvēles:

**Cilnē Vispārīgi** ir pieejamas šādas iespējas:



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

**Cilnē Likmes** ir pieejamas šādas izvēles:

Uz darbvirsmas:	Mobilajās ierīcēs:
Rādīt likmju likšanas statistiku	Rādīt likmju likšanas statistiku

Noklikšķinot uz **pogas Klasiskais Skats**, spēles skats tiek mainīts uz **Klasisko režīmu**, kurā video rāda nelielā rāmī. Virtuālais galds ir redzams zem video, un katram lauciņam tiek parādītas grafiskās kārtis.



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 tastatūras nospiediet „Esc” taustiņu.



## Kāršu Jaukšana un Kāršu Maiņa

Kavu jaukšana notiek, kad no kāršu izdales kurpes tiek izņemta sadalošā kārts, un spēles kārta ir pabeigta.

Kad spēles laikā parādās sadalošā kārts, to noņem un roku pabeidz. Dīleris paziņos „**Kurpes pēdējā roka**”. Kad šī roka ir pabeigta, kārtis vairs nedala līdz brīdim, kad nomaina kāršu izdales kurpi vai sajauc kārtis.

Saskaņā ar ieviesto kārtību kārtis jauc (samaisa) kāršu maisītājs uz papildu galda vai dīleris uz spēles galda.

Kāršu maiņas process pie katra kāršu galda notiek vienreiz diennaktī. Tomēr kārtis ir jānomaina arī šādos gadījumos:

- Galdu atvēra pēc laika, kurā nenotika nekādas darbības;
- Pie galda nebija pieejama videoplūsma;
- Spēles kārtas laikā uz grīdas nokrita vairāk nekā trīs kārtis;
- Kāršu izdales korpē atrodas kārts ar bojātu svītrkodu.

## Spēles Neērtības

**Jūs esat personīgi atbildīgs** par savu likmju pareizu izvietojumu uz jebkura Baccarat spēles galda.

Jebkuras tehniskas kļūmes vai cilvēka kļūdas gadījumā par to nekavējoties tiek paziņots **Mainas Vadītājam**.

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

**Ja Maiņas Vadītājs var nekavējoties atrisināt kļūdu**, (piem., kāršu atkārtotu skenēšanu, kāršu novietošanu pareizajās pozīcijās utt.), tad spēles kārta 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 neaktīvos žetonus noraida.

Ja jūsu **likme pārsniedz jebkuru maksimālo likmes limitu**, to automātiski korigē, 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**.

## Savienojuma Pārtraukuma Noteikumi

Pragmatic Play Live kazino pakalpojumi tiek nodrošināti internetā, no kura dažkārt varat tikt atvienots. Tas rada potenciālas problēmas spēles plūsmai un jūsu lietotāja pieredzei.

Lai samazinātu negaidītu savienojuma pārtraukumu ietekmi, brīdīt, kad pazūd savienojums ar spēles serveri, uz ekrāna parādīsies ziņojums par atkārtota savienojuma izveidi.

Savienojuma pārtraukuma gadījumā piemēro šādus kļūdu risinājumu noteikumus:

- Ja savienojums pārtrūkst **pirms** uz ekrāna parādās ziņojums „**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”, un serveris vēl nebija pieņēmis likmes, tās netiks atskaitītas no bilances, un jūs nepiedalīsities šajā spēles kārtā. Kad savienojums izveidots, lūdzu, pārbaudiet savu bilanci un nekavējoties informējiet savu kazino operatoru, ja ir radusies kāda problēma.
- Ja savienojums pārtrūkst **pēc tam**, kad uz ekrāna parādās ziņojums „**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”, un serveris bija pieņēmis likmes, spēle turpināsies kā parasti, un visi laimesti tiks apstrādāti atbilstoši spēles iznākumam neatkarīgi no savienojuma pārtraukuma.

**Pēc tam, kad noticis savienojuma pārtraukums**, lūdzu, pārbaudiet savus laimestus **Vēstures logā** un, ja ir radušās kādas šaubas par spēles iznākumiem, lūdzu, sazinieties ar tiešo atbalstu pašā spēlē vai kazino klientu atbalsta centru, nosaucot **Spēles ID numuru** un detalizēti paskaidrojot konkrētās spēles problēmu.



Ja **savienojums ar galdu no Studijas ir pārtrūcis** ilgāk nekā piecas minūtes, spēle tiek anulēta.

Ja mēs noskaidrojam, ka jūs būtu laimējis šajā spēles kārtā, tad laimests tiks ieskaitīts jūsu kontā ar **Kazino Klientu Atbalsta Centra** palīdzību.

## 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](mailto:support@lvbet.lv).

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