

## Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

## Spēles nosaukums un veids

Dragon Tiger

Kāršu spēle

Ražotājs: Pragmatic Play Ltd

## Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 5,000.00 EUR

## Spēles noteikumi

“Dragon Tiger” spēles mērķis ir paredzēt, kurai rokai ir augstāka kārts — pūķim (Dragon) vai tīģerim (Tiger). Spēlē netiek izdalītas papildu kārtis.

## Vispārējie noteikumi

1. Izvēlieties likmes lielumu, žetonu panelī noklikšķinot uz žetona, pēc tam noklikšķiniet uz kādas no savām izvēlēm: Pūķis, tīģeris, Neizšķirts vai Neizšķirts Mastā.
2. Dīleris izdala vienu kārti, kas tiek nodedzināta, un pēc tam nākamās divas kārtis šādā secībā: pirmo kārti pūķim, bet otro — tīģerim.
3. Uzvar tā puse, kurai kārts vērtība ir augstāka. Ja kāršu vērtība ir vienāda, tad spēli atzīst par neizšķirtu.
4. Spēli spēlē ar astoņām standarta kāršu kavām un katrā no tām ir 52 kārtis.
5. Bīžu kāršu vērtības ir J=11; Q=12; K=13.
6. Dūžu vērtība ir 1.
7. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## Likmju un Izmaksu Noteikumi

### Pamatlikmes

Spēlē ir trīs dažādu veidu pamatlikmes, kuras var likt atbilstoši trim iespējamajiem iznākumiem: Pūķis uzvar, Tīģeris uzvar un uz Neizšķirtu uzliktā likme uzvar (tas notiek, ja kārtīm pūķa un tīģera pusēs ir vienāda punktu summa), kā arī Neizšķirts Mastā (kārtīm ir vienāds punktu skaits un tās ir vienādā mastā):

- Laimējušo likmi uz Pūķi izmaksā 1:1.
- Laimējušo likmi uz Tīģeri izmaksā 1:1
- Laimējušo likmi uz Neizšķirtu izmaksā 11:1
- Laimējušo likmi uz Neizšķirtu Mastā izmaksā 50:1

## *Papildlikmes*

### **Liels un Mazs**

Papildlikme Liels laimē, ja attiecīgajai pusei ir izdalīta kārts ar punktu vērtību 8 vai vairāk, un zaudē, ja tā ir 6 vai mazāk.

Papildlikme Mazs laimē, ja attiecīgajai pusei ir izdalīta kārts ar punktu vērtību 6 vai mazāk, un zaudē, ja tā ir 8 vai vairāk. Laimējušo likmi uz Lielu vai Mazu kārti izmaksā 1:1.

### **Papildlikme Nepāra un Pāra**

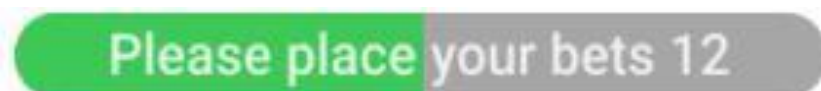
- Papildlikmes Nepāra laimē ar šādu kārts vērtību: A, 3, 5, 9, J un K.
- Papildlikmes Pāra laimē ar šādu kārts vērtību: 2, 4, 6, 8, 10 un Q.
- Laimējušo likmi uz Nepāra vai Pāra kārti izmaksā 1:1.

### **Papildlikme Sarkans un Melns**

- Papildlikme Sarkans laimē, ja attiecīgajai pusei ir izdalīta sarkana kārts.
- Papildlikme Melns laimē, ja attiecīgajai pusei ir izdalīta melna kārts.
- Laimējušo likmi uz Sarkanu vai Melnu kārti izmaksā 1:1

## *Spēles vadība*

Ieņemiet vienu vai vairākas brīvas vietas pie spēles galda.





Likmi var likt kad uz tablo ir uzraksts "PLACE YOUR BETS" un tiek parādīts atlikušais laiks likmju likšanai.

Lai izvēlētos spēles žetona vērtību, klikšķiniet uz žetoniem.




### **Lai uzliktu likmi, rīkojieties šādi:**

Klikšķiniet uz spēles laukiem tik reizes, cik izvēlētās denominācijas žetonus vēlaties uzlikt uz katra spēles lauka.

Lai noņemtu likmi, spiediet uz  ikonai un pēc tam uz spēles lauka. Poga Atkārtot  ļauj atkārtot to pašu likmi vai tās pašas likmes, kuru(-as) likāt pie pašreizējā galda iepriekšējā spēles kārtā

### **Spēles vadības pogas:**

-  Poga **Double**  
Klikšķiniet pogu **Double**, lai liktu dubultošanas likmi, kas vienāda ar sākotnējo likmi.  
**Piezīme:**  
Šī poga ir aktīva tikai tad, kad spēlējat.

### **Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]**

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir saskaņā ar Spēles Noteikumiem paredzēt, kurai rokai ir augstāka kārts — pūķim (Dragon) vai tīģerim (Tiger).

### **Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz**

Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „Kase”.

Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskaitījuma veidiem:

- uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,
- uz bankas karti.

Izmaksātos 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 uz spēles ekrāna tiks parādīta informācija - nav spēles laimests un izmaksāts netiek.

Sarežģītāku bojājumu gadījumā vai šaubu gadījumā par manipulēšanu ar spēļu programmām, laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību.

### **Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu**

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti no 720 euro līdz 14300 euro tiek izmaksāti 24 stundu laikā.

Laimesti, kuri pārsniedz 14300 euro izmaksā azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā 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: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi.

15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”

21.06.2022.