



SPACEMAN

Spēles instrukcija

Versija: 1.4.

Datums: 2021. gada 22. septembris

Izveidoja: Mihaela Jakoba

Apstiprināja: Dīpendra Bhartari

Klasifikācija: iGaming

Dokumenta izmaiņu vēsture

Versija	Datums	Piezīmes
1.1	29th of october	Update to Autoplay section
1.2	31 st of January	Whole game help update
1.3	28.04.2022	Payout paragraph update
1.4	20 th of May, 2022	"Disconnection Policy" update

Saturs

Ievads	2
Kā spēlēt	2
Reizinātājs.....	3
Likmju likšana	3
Izmaksu veikšana	5
Automātiska izmaksa un automātiska 50% izmaksa	6
Automātiskā spēle.....	7
Teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents	7
Līderu tabula	8
Statistika	9
Navigācijas vadīklas.....	11
Spēles neērtības	12
Savienojuma Pārtraukuma Noteikumi	13

levads

Spaceman ir tiešsaistes „avārijas” stila spēle, ko spēlē vairāki spēlētāji. Tajā pieejams reizinātājs, kas no 1 x izaug līdz nejaušam, iepriekš noteiktam lielumam, pēc tam avarējot.

Spēles **mērķis** ir paspēt laicīgi veikt naudas izmaksu, pirms notiek avārija, tādā veidā laimējot savas likmes reizinājumu ar pašreizējo reizinātāju.

Lūdzu, ņemiet vērā, ka Spaceman NAV prasmju spēle. Jūsu izvēle nekādi neietekmē spēles iznākumu, bet tikai pašu brīdi, kad esat izlēmis veikt naudas izmaksu.

Mūsu pievilcīgais Spaceman tēls jums pievienosies jūsu misijā.

Kā spēlēt

Lai sāktu spēlēt, izvēlieties likmes lielumu un apstipriniet savu likmi, nospiežot pogu „**APSTIPRINĀT LIKMI**”.

Laikā, kad uz ekrāna redzami ziņojumi „**Nākamā kārta sākas pēc...**” vai „**Pagaidiet nākamo kārtu**” un līdz brīdim, kad parādās ziņojums „**Likmes pārtrauktas**”, jums ir atļauts likt likmi vai arī izmainīt savas likmes lielumu.

Jūsu likmes kopējā summa ir redzama lauciņos **Likme** un **Kopējā likme**.

Kad likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, ekrānā parādās reizinātājs ar sākotnējo vērtību 1 x. No šī brīža reizinātājs sāk pieaugt. No sākuma šī darbība notiek lēnāk, taču reizinātājam pakāpeniski pieaugot, šī darbība norisinās aizvien ātrāk. Laikā, kamēr reizinātājs pieaug, jums ir iespēja veikt pilnu izmaksu, vai arī sākumā izņemt pusi naudas un otru pusi izņemt vēlāk.

Jo vēlāk izvēlēsit veikt naudas izmaksu, jo lielāks būs jūsu laimests, taču veikt izmaksu ir jāpaspēj, pirms notiek avārija. Kad avārija ir notikusi, spēles kārta ir beigusies, un jebkura summa, kas nav bijusi izmaksāta līdz tam, ir zaudēta.

PAZIŅOJUMS:

- Ja avārija ir notikusi ar reizinātāja vērtību 1 x, tad visas tajā spēles kārtā uzliktās likmes ir automātiski zaudētas.
- Ja reizinātāja vērtība ir pieaugusi līdz 5000 x apmēram, tad šo reizinātāju piemēro visām spēlē atlikušajām likmēm un notiek automātiska izmaksa.

Ja jums ir izdevies veikt izmaksu vēl pirms avārijas, tad esat laimējis to likmes daļu, kuru izlēmāt izņemt un kas tika sareizināta ar pašreizējo reizinātāju. Jūsu laimesta summa būs redzama laimesta ziņojumā. **Lūdzu, rūpīgi iepazīstieties** ar sadaļām „[Izmaksu veikšana](#)” un „[Automātiskā izmaksa un automātiskā izmaksa 50 % apmērā](#)”, lai uzzinātu vairāk par iegūto laimestu pieprasīšanas procesu.

Tiklīdz spēles kārta ir beigusies, varat sākt likt likmes nākamajai kārtai.

Reizinātājs

Sākotnējā reizinātāja vērtība vienmēr ir 1 x, un saskaņā ar iepriekš noteiktu avārijas brīža reizinātāja vērtību tā pieaug līdz maksimālajam apmēram – 5000 x.

Piezīme: Maksimālā iespējamā izmaksa šajā spēlē ir atkarīga no tā, kura no sekojošajām vērtībām tiek sasniegta vispirms. Tā var būt 4 999:1 (5 000x) vai arī līdzvērtīga valūtas summai 500 000 € apmērā, un pēc tam, kad maksimālās izmaksas vērtība ir sasniegta, spēle turpinās.



Likmju likšana

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

Blakus spēles nosaukumam ir redzami **Likmju limiti**, kas parāda spēlē atļautās minimālās un maksimālās likmes.

Spaceman 1€ - 100.00€

Spēles laikā pieejamie ziņojumi informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku un jūsu likmju statusu.

GAIDIET NĀKAMO SPĒLES KĀRTU

Ziņojums „**Gaidiet nākamo spēles kārtu**” parādās, ja esat pievienojies spēlei pēc tam, kad pašreizējās spēles kārtas likmju likšanai atvēlētais laiks ir beidzies vai arī no pašreizējās spēles kārtas esat veicis pilnu naudas izmaksu. Pašreizējā kārtā drīkstat piedalīties tikai kā skatītājs, taču varat jau sagatavot savu likmi nākamajai kārtai.

Kad likmes ir atvērtas nākamajai kārtai, parādās ziņojums „**Nākamā kārtā sākas pēc...**”. Laika skaitītājs no likmju likšanai atvēlēta laika sāk atskaitīt sekundes.

Ziņojums „**Likmes pārtrauktas**” dod signālu par likmju likšanai atvēlēta laika beigām, un visi likmju likšanas rīki tiek atspējoti.

Šajā brīdī notiek likmes apstrāde, un jūs saņemsiet ziņojumu „**Likmes pieņemtas**”, kas apstiprinās jūsu likmi, vai arī ziņojumu „**Likmes noraidītas**”. Plašāku informāciju par pēdējā ziņojuma iemesliem, meklējiet šīs rokasgrāmatas sadaļā „[Spēles neērtības](#)”.

Ziņojums „**Zema balance**” nozīmē to, ka jūsu atlikums ir nepietiekams, lai nosegtu uz galda atļauto minimālo likmi. Lai varētu likt likmes, papildiniet savu bilanci ar naudas līdzekļiem.

Ja spēles kārtā ir atcelta neparedzētu apstākļu dēļ, un tūlītējs risinājums nav iespējams, parādās ziņojums „**Spēle atcelta**”. Plašāku informāciju par šo gadījumu, meklējiet rokasgrāmatas sadaļā „[Spēles neērtības](#)”.

Iespēja „**Ātrās likmes**” atļauj palielināt jūsu pašreizējās likmes vērtību ātrāk. Ir pieejami četri ātro likmju lauciņi un, noklikšķinot uz tiem, uz attiecīgā lauciņa norādīto summu pievieno jūsu kopējai likmei. Iespējotas ir tikai tās ātrās likmes, kuras var izmantot ar jūsu pašreizējo atlikumu.



Ik reizi noklikšķinot uz **pogas Dubultot**, pašreizējā likme tiek dubultota.



Noklikšķinot uz **pogas Atsaukt**, tiek atsaukta pēdējā veiktā likmes izmaiņas darbība. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas Atsaukt, viena pēc otras tiek atsauktas izmaiņas, sākot ar pēdējo veikto izmaiņu.



Visas iepriekš minētās iespējas ir pieejamas tikai laikā, kad tiek liktas likmes. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes nav iespējams atsaukt vai mainīt.

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

Lūdzu, pārliecinieties, 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.

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.

Izmaksu veikšana

Ja likme ir pieņemta, jūs piedalieties pašreizējā spēles kārtā un varat veikt izmaksu. Lai to izdarītu, ir pieejama „IZMAKSA” pilnā apmērā vai arī „50% IZMAKSA”.

Spaceman ir spēle, kas norisinās reāllaikā, tāpēc atkarībā no jūsu interneta savienojuma ātruma visas darbības ar pogām „IZMAKSA” un „IZMAKSA 50 % APMĒRĀ” var tikt pakļautas kavējumiem, kas parasti sasniedz ap 100–200 ms.

Brīdī, kad noklikšķināt pogu „IZMAKSA” vai „IZMAKSA 50 % APMĒRĀ”, jūs aktivizējat izmaksas pieprasījumu. Izmaksai piemēro **FAKTISKO REIZINĀTĀJU**, kas pieejams spēles servera veiktās izmaksas apstrādes beigās un gadījumā, ja nenotiek avārija.

„AUTOMĀTISKĀ IZMAKSA” vai „AUTOMĀTISKĀ IZMAKSA 50 % APMĒRĀ”, kas aprakstīta sadaļā „Automātiskā izmaksa un automātiskā izmaksa 50 % apmērā”, darbojas gluži pretēji un veic izmaksu acumirkļī, piemērojot dotajā brīdī noteikto reizinātāja vērtību, **tostarp avārijas brīža reizinātāju**.

„IZMAKSA” nozīmē to, ka jūs veicat laimesta izmaksu par visu likmi, kas joprojām piedalās izspēlē. Pašreizējā iespējamā laimesta summa ir norādīta uz pogas, un, reizinātājam palielinoties, tā mainās. Ja šo pogu nospiedīsiet pirms avārijas, jūs spēles serverī aktivizēsiet apstiprinājuma procesu. Jūsu galīgā laimesta summu izmaksās, tai piemērojot faktisko reizinātāju, kas bija pieejams pieprasījuma apstiprināšanas brīdī.

„IZMAKSA 50 % APMĒRĀ” nozīmē to, ka jūs veicat laimesta izmaksu par pusi no likmes summas un varat turpināt spēli ar otru likmes pusi, veicot izmaksu vēlāk un iegūstot lielāku reizinātāju. Ja šo pogu nospiedīsiet pirms avārijas, jūs spēles serverī aktivizēsiet apstiprinājuma procesu. Jūsu galīgā laimesta summu izmaksās, tai piemērojot faktisko reizinātāju, kas bija pieejams pieprasījuma apstiprināšanas brīdī. Pēc tam likmes lauciņa vērtību nomaina jauna vērtība. Lai veiktu otras likmes puses izmaksu, jums pirms avārijas ir jānoklikšķina uz pogas „IZMAKSA”.



Automātiska izmaksa un automātiska 50% izmaksa

Iespējas „**Automātiskā izmaksa**” un/vai „**Automātiskā izmaksa 50 % apmērā**” spēles likmju likšanas laikā var aktivizēt, tās IESLĒDZOT. Kad šīs iespējas ir aktivizētas, varat ievadīt jūsu vēlamu izmaksu vai arī izmaksu 50 % apmērā reizinātāju vērtības.

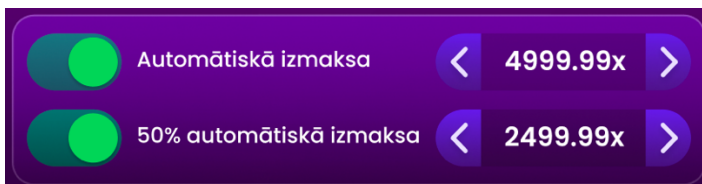
Minimālā iestatītā vērtība ir 1,01 x, savukārt maksimālā – 4999,99 x. Tas ir tāpēc, ka, ja vērtība ir pieaugusi līdz 5000 x, tad avārija nenotiek, jo šo reizinātāju piemēro visām spēlē atlikušajām likmēm un notiek automātiska izmaksa.

PIEZĪME: Avārijas brīža reizinātāju piemēro tikai tad, ja tas ir integrēts „**AUTOMĀTISKAJĀ IZMAKSĀ**” vai „**AUTOMĀTISKAJĀ IZMAKSĀ 50 % APMĒRĀ**”.

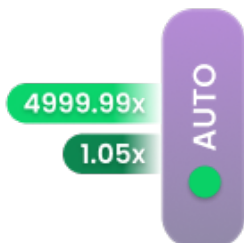
Kad ir aktivizētas abas automātiskās izmaksas, tad to savstarpējā mijiedarbība ir šāda: „**AUTOMĀTISKAJĀ IZMAKSĀ 50 % APMĒRĀ**” jābūt mazākai par „**AUTOMĀTISKO IZMAKSU**”, tāpēc tās vērtība attiecīgi mainās brīdī, kad tiek pielāgota „**AUTOMĀTISKĀ IZMAKSA**”, un tā tiek atspējota brīdī, kad „**AUTOMĀTISKAJĀ IZMAKSĀ**” ir piemērots reizinātājs 1,01 x.

Tiklīdz jūsu likmes ir pieņemtas, un šīs iespējas ir aktivizētas, izmaksu apstrādās, pamatojoties uz spēles iznākumu un automātiskās izmaksas vai automātiskās izmaksas 50 % apmērā iestatījumiem.

Ja spēles kārta ir sākusies, šos iestatījumus izmainīt vairs nevar. Savukārt, ja spēles laikā esat mainījis savu lēmumu, tad, lai manuāli veiktu izmaksu ar mazāku vērtību, jums joprojām ir pieejamas pogas **IZMAKSA/IZMAKSA 50 % APMĒRĀ**.



Ja spēlējat mobilajā ierīcē, tad pēc tam, kad jūsu likme ir pieņemta, automātiskās izmaksas darbības notiek samazināta ekrāna režīmā.



Automātiskā spēle

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



Šī darbība atver **Automātiskās spēles logu**, kur var atrast visus iespējamus iestatījumus, kas palīdz uzsākt 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 tā tika ierosināta vai arī jebkurā no nākamajām spēles kārtām. Atlikušo automātiskās spēles kārtu skaits ir redzams uz pogas **Modificēt Automātisko spēli**.



Kamēr norisinās automātiskā spēle, savu likmi vai automātiskās izmaksas iestatījumus mainīt vairs nevar. Lai modificētu jebkuru no šīm iespējām, jums jāaptur automātiskā spēle.

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.

Teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents

Spēles „Spaceman” teorētiskais RTP: 96,50 %

Pēdējie iznākumi

Avārijas vērtības no pašām pēdējām spēles kārtām ir norādītas ekrāna apakšā.

Pēdējos iznākumos ir norādīti šādi katras kārtas dati:

- Atpakaļskaitīšana (likmju likšanai paredzētais laiks)
- Spēles laiks (no likmju pieņemšanas brīža līdz spēles kārtas beigām)
- Īpaši iekrāsots iznākums, kas parāda iavārijas brīža reizinātāja vērtību



Līderu tabula

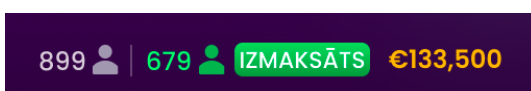
Līderu tabula ir dinamiski atjaunināts saraksts ar spēlētājiem, kuri pašreizējā spēles kārtā ir uzlikuši likmes, viņu uzlikto likmju summām, piemērotajiem reizinātājiem un laimesta summām.

Fundamentāli informatīvs saturs.

IZMAKSAS/AUTOMĀTISKĀS IZMAKSAS un **IZMAKSAS 50 % APMĒRĀ/AUTOMĀTISKĀS IZMAKSAS 50 % APMĒRĀ** parāda attiecīgie indikatori. Līdz pusei pilnie indikatori parāda izmaksas 50 % apmērā, savukārt pilnie indikatori – pilnas izmaksas.

Lietotājs	Likme	Reiz.	Laimests
Maxim	€0.5	4.24x	€2.12
Alex	€100	4.10x	€410
Demon	€100	4.09x	€409
Mister X	€25	4.00x	€100
Shannon	€25	4.00x	€100
LeoLeo	€25	4.00x	€100
CasinoMast...	€25	4.00x	€100
Porchy	€1	4.00x	€4
Noe	€1	4.00x	€4
Oxxymiron	€1	4.00x	€4
IDDQD	€1	4.00x	€4

Līderu tabulas **kopsavilkums** parāda attiecīgajā spēles kārtā spēlējošo aktīvo spēlētāju skaitu, to kopējo spēlētāju skaitu, kas jau ir veikuši izmaksu, kā arī viņu kopējā laimesta summu, kas norādīta EUR vai citā valūtā ar līdzvērtīgu summu. **Fundamentāli informatīvs saturs.**



Statistika

Atveriet logu **Statistika**, noklikšķinot uz pogas Statistika.



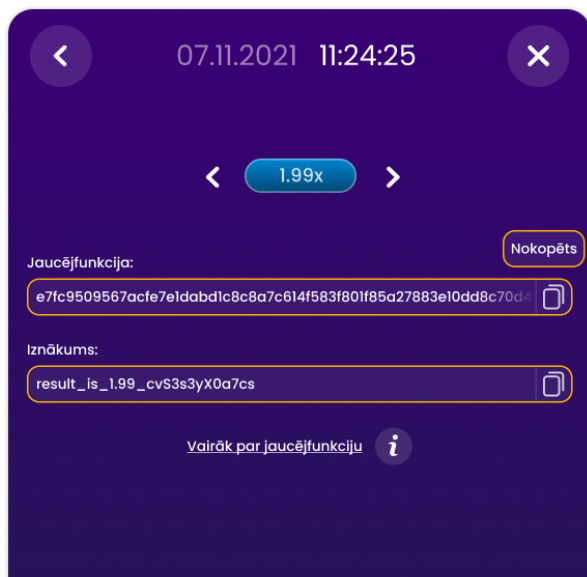
Panelis **PĒDĒJIE IZNĀKUMI** parāda pašu pēdējo avārijas reizinātāju vērtības. Izmainot intervāla rādītājā spēļu kārtu skaitu, var redzēt līdz 500 spēļu kārtu pēdējos iznākumus.



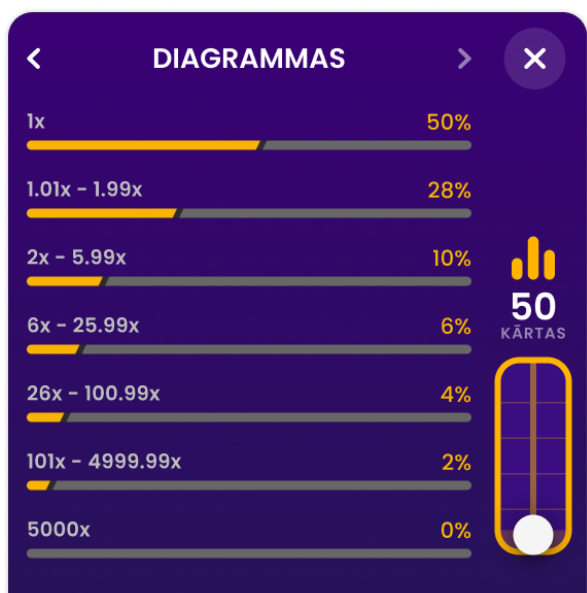
Noklikšķinot uz iznākuma lauciņa, var aplūkot attiecīgā iznākuma detalizētus datus:

- Spēles kārtas laikspiedolu
- Jaucējvirkni – jaucēj kodu, kas ir nosūtīts pirms spēles kārtas sākuma. Varat to izmantot, lai verificētu, ka spēles kārtas iznākums ir godīgs.

- Iznākuma virkni – virkni, kas ietver spēles iznākuma informāciju. Tā tiek nosūtīta, kad spēles kārta ir beigusies. Jaucot šo virkni ar drošo jaukšanas algoritmu SHA256, jūs iegūsiet iepriekš norādīto jaucējvirkni, kas apstiprinās faktu, ka spēles kārtas laikā tās iznākums nav ticis izmainīts.



Panelis „**DIAGRAMMA**” parāda iznākumu sadalījumu pa diapazoniem. Izmantojot intervālu rādītāju, ir iespējams izmainīt to spēļu kārtu skaitu, no kurām tika ģenerēta diagramma.



Navigācijas vadīklas

Foajē (Visas spēles) poga (ja pieejama) var tikt nospiesta jebkurā brīdī no jebkuras spēles. Tā ļauj viegli nomainīt spēli, izvēlēties jebkuru citu tiešraides spēli vai atstāt spēli. Jūs netiksiet noņemts no pašreizējās spēles līdz brīdim, kad būsiet izvēlēties jaunu spēli, kurai pievienoties, tāpēc foajē var izmantot, lai pašreizējās spēles laikā pārlūkotu citas spēles. Kad esat nokļuvis foajē lapā, lūdzu, noklikšķiniet uz **pogas Atgriezties pie spēles**, lai izietu no foajē un atgrieztos pie savas atvērtās spēles.

Visas spēles

Noklikšķinot uz **Tērzēšanas pogas**, atveras tērzēšanas logs, kur var nosūtīt ziņojumus citiem spēlētājiem.



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 personāls. Ja spēles laikā sazinā ar 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 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:



- Animācija: iesl./izsl.
- Pārvaldīt spēles efektus.
- Valoda – mainīt interfeisa valodu.

Nospiežot pogu „**Animācija**”, varat pārslēgt uz **režīmu bez animācijas**, kur vairums elementu ir statiski. Mobilajās ierīcēs šī funkcionalitāte ir pieejama iestatījumos, kas atrodami izvēlnē.



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”.



Spēles neērtības

Jūs esat personīgi atbildīgs par savu likmju pareizu izvietošanu.

Jebkuras tehniskas kļūmes gadījumā **spēle tiks anulēta**. Visas derīgās izmaksas izmaksās, un visu neizmaksāto naudu atgriezīs.

Ārkārtējos gadījumos, tostarp, bet ne tikai sistēmas un/vai programmatūras bojājumu brīžos **visas anulētās kārtas likmes tiks atgrieztas**.

Ja „IZMAKSAS”/„AUTOMĀTISKĀS IZMAKSAS” vai „IZMAKSAS 50% APMĒRĀ”/„AUTOMĀTISKĀS IZMAKSAS 50 % APMĒRĀ” nevar apstrādāt vai kāda iemesla dēļ šo apstrādi ir noraidījis spēles serveris, jūs saņemsiet paziņojumu „IZMAKSA NEIZDEVĀS”.

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

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 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, brīdī, kad pazūd savienojums ar spēles serveri, uz ekrāna parādīsies ziņojums par atkārtota savienojuma izveidi.

Tiklīdz jūsu savienojums pārtrūkst, tiek piemēroti šādi kļūdas apstrādes noteikumi:

- Jūsu likme tiks **anulēta**, ja savienojuma pārtrūkšana tika konstatēta pirms paziņojuma „**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”;
- Jūsu likme tiks **atmaksāta**, ja jūsu likme ir tikusi apstiprināta „**LIKMES PĀRTRAUKTAS**” laikā, bet jūsu savienojums tika pārtraukts pirms spēles sākuma vai pašreizējā reizinātāja vērtība ir 1x. Abos D1x nevajadzētu būt iznīcināšanas darbības reizinātājam - pretējā gadījumā likme tiks uzskatīta par zaudētu;
- Jūsu likme tiek **izmaksāta piespiedu kārtā**, tiklīdz jūsu savienojums pārtrūkst spēles laikā, ja reizinātāja vērtība ir vismaz 1,01x un nav notikusi iznīcināšanas darbība;
- Savienojuma pārtraukuma noteikumi netiek piemēroti, ja ir iespējota automātiskā izmaksa, izņemot gadījumu, ja ir iespējota tikai 50% automātiskā izmaksa.

Pēc tam, kad noticis savienojuma pārtraukums, lūdzu, pārbaudiet savus laimestus **Vēstures logā**. Piespiestās izmaksas laikā ieskaitītos laimestus norāda - **Izmaksa (savienojuma pārtraukums)**, bet atmaksas - **Atmaksa (savienojuma pārtraukums)**.

Ja ir radušās kādas šaubas par spēles iznākumiem, lūdzu, sazinieties ar spēles laikā pieejamo tiešraides atbalstu vai kazino klientu atbalsta centru, nosaucot **spēles ID numuru** un detalizēti paskaidrojot konkrētās spēles problēmu.