

**SIA „JOKER.LV”**  
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544  
Spēles **Speed Roulette** noteikumi  
Pragmatic Play spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes Ruletes videospēle ar Live dīleri.  
Spēles laimesta kopsumma ir 97,30%.

**Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi**

Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	5000.00 EUR

Spēles vadība

**Lai spēlētu, rīkojieties šādi:**

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

	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2:1
0	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 šajā griezienā uzliekamā žetona vērtību un uzlieciet žetonu uz atbilstošās spēļu galda likmes pozīcijas.

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

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

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.

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

### Rata sektori

Likmes uz **Rata sektoriem** ir visā pasaulē pazīstamas sarežģītas likmes, kuras liek ruletes spēles eksperti. 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/pieskaroties 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.



Noklikšķinot/pieskaroties jebkurai 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:



Noklikšķinot/pieskaroties jebkurai 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.

### **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 iesprūda 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.

### **Ātrā Rulete**

Spēlējiet pasaulē visslavenāko kazino spēli īpaši ātrā tempā. Ātrā Rulete piedāvā pirmšķirīgu ruletes spēles pieredzi, kas pieejama uz darbvirsmas un mobilajās ierīcēs. Tā ir par 60 % ātrā nekā parastā Live Rulete spēle, un jūs varat likt likmes pat tad, kad bumbiņa jau griežas ratā. Vairāk darbību, ātrāki laimesti, izklaidējošs piedzīvojums — to visu atradīsiet šeit.

### **Auto-Rulete**

Auto-Rulete ir pats vienkāršākais ruletes galds ar zemākajiem likmju limitiem. Auto-Rulete tiek straumēta reālajā laikā no tiešraides studijas, bet tajā nepiedalās dīleris. Laikā, kad tiek liktas likmes, ierīce rotējošajā ratā automātiski iegriež bumbiņu. Auto-Rulete nodrošina ātru un vienkāršu spēli ļoti intīmā atmosfērā.

### **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 izvēlējies savā kontā.

25 RED	€500,000.00	♡
€ 5,000	Poker_face	
€ 4,950	Tardisblue	
€ 3200	MrLuckWong	
€ 1250	Rouletter2	
€ 876	Bob57	
€ 820	chezter1987	
€ 543	Pernyamaa	
€ 532	Kazanbas12	
€ 53	LuckyGeoff	↓
€ 42	Geralt	
€ 21	MegaSheer	
€ 18	Jeeves75	
€ 14	Trevor9	
€ 12	Bacc_rat	
€ 8	SSC_Miami	

### Likmju likšana

Liekot likmes, lūdzu, pievērsiet uzmanību zemāk minētajiem ekrāna elementiem, lai

pārliccinātos, 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 minimuma un maksimālo limitu, kā arī izmaksas koeficientus.

Live Roulette £1 to £75,000

**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.

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 BILANCE**” 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**”.

**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, pārlicinieties, 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 **logu Automātiskā spēle**, kur var atrast visus iespējamus iestatījumus, kas palīdz uzsākt 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. Notiek viens vai vairāki gadījumi, kuras nepieciešams Pārtraukt automātisko spēli (ja attiecināms): atlikums samazinās, atlikums palielinās vai viens laimests pārsniedz izvēlēto vērtību.

### Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai arī spēlētājs vēlas beigt spēli.

### Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā bankas kontā, ir attiecīgi jāaizver spēles logs un jāpārskaita nauda no spēlētāja konta sadaļas „Balance”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem. Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 *euro*, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 *euro*, bet nepārsniedz 14 300 *euro* izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 *euro*, izmaksā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos; pirmo maksājumu 30% apmērā no laimesta izmaksā 15 dienu laikā, bet otro maksājumu 70% apmērā izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā.

### Pretenziju izskatīšanas kārtība

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad pēc attiecīgās spēles par to var iesniegt sūdzību: - biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 personīgi uzņēmuma birojā Rīgā, Katrīnas ielā 12; - nosūtīt rakstiskā formā uz uzņēmuma biroju Rīgā, Katrīnas ielā 12, LV-1045; - nosūtīt uz e-pastu office@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 25757544, izņemot pretenzijas, kas ir saistītas ar naudas līdzekļu atgūšanu, tiek izskatītas rakstiski iesniegtā formā. Sūdzības tiek izskatītas 15 dienu laikā un uz tām tiek sniegta atbilde.