

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

Spēles veids – tiešsaistes kāršu videospēle ar Live dīleri.
Spēles laimesta kopsumma ir 99,28%.

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	1.00 EUR
Maksimālā likme	5000.00 EUR

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

Lai sāktu spēli, izvēlieties savas likmes lielumu un uzlieciet to uz atzīmētā lauciņa, uzklikšķinot uz tā vai pieskaroties tam. Sākas likmju likšanas laiks, kurā jūs varat likt jebkuras papildlikmes vai modificēt savu sākotnējo likmi. Ja spēles kārtā jau ir sākusies, jūs varat piedalīties spēlē un likt likmes tik ilgi, kamēr uz ekrāna ir redzams ziņojums „**JŪSU LIKMES, LŪDZU**”.

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

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

Kad likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, dīleris sāk dalīt kārtis, sākot ar spēlētāju, tad katram nākamajam pēc kārtas un visbeidzot sev. Otru kārti dala tādā pašā manierē: atklātās kārtis izdala spēlētājam, savukārt dīleris saņem vienu kārti aizklātā veidā. Spēles laikā visas spēlētāju kārtis uz galda izdala īpašā, gandrīz caurspīdīgā lauciņā (kabatā) un katras attiecīgās spēlētāju rokas kāršu vērtība atkarībā no spēlētāju lēmumiem uzrādās spēles interfeisā.

Kad visas kārtis ir izdalītas, spēlētāji savām rokām var **izvēlēties iespējas** (Ņemt, Palikt, Dubultot vai Sadalīt).

Pēc tam, kad visi spēlētāji ir pieņēmuši lēmumus, dīleris atver savu aizklāto kārti un dala sev papildu kārtis.

Ja dīlera atvērtā kārtis ir dūzis, tad visiem spēlētājiem, kas piedalās spēlē, pirms visām iepriekš minētajām iespējām piedāvā **Apdrošināšanas** iespēju. Kad apdrošināšanas likmju likšanas laiks ir beidzies, tiek pārbaudīts, vai dīlerim ir Blackjack. Ja dīlerim ir Blackjack, spēles kārtā pārceļas

uz gala iznākuma posmu.

Ja dīlerim nav Blackjack, spēles kārta pārceļas uz Blackjack iespēju posmu. Kad dīleris pabeidz dalīt kārtis sev saskaņā ar iepriekš minēto noteikumu, spēles kārta pārceļas uz gala iznākuma posmu, kur dīlera roku salīdzina ar katra spēles dalībnieka rokām, noskaidrojot uzvarētāju(-us).

Kad spēles kārta ir beigusies, dīleris savāc visas uz galda esošās kārtis, ievieto tās plauktiņā ar nomestajām kārtīm un atver likmes nākamajai spēles kārtai.

Kāršu vērtības

ONE Blackjack spēlē ar astoņām kāršu kavām un katrā no tām ir 52 kārtis, turklāt katrai kārtij ir sava vērtība. Spēlētāja rokas kopējo kāršu vērtību sauc par „rokas punktiem”, un tas ļauj noskaidrot to, vai uzvar spēlētāja vai dīlera roka.

- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 un 9 ir tāda vērtība, kāda tā ir norādīta uz kārts.
- Desmitnieka, kalpa, dāmas un karaļa punktu vērtība ir 10.
- Dūža punktu vērtība var būt 1 vai 11. To izvēlas spēlētājs. Parasti vērtības izvēli nosaka kāršu kombinācija, un spēles kārtas laikā tā var mainīties atkarībā no saņemto papildu kāršu vērtības.

Kāršu kombināciju piemēri:

$$7\spadesuit + 4\diamondsuit = 11, 5\spadesuit + 10\spadesuit = 15, K\heartsuit + Q\spadesuit = 20, A\spadesuit + 5\heartsuit = 6 \text{ vai } 16 \text{ un } A\heartsuit + 10\spadesuit = \text{BJ}$$

Jebkurš dūzis kombinācijā ar desmitnieku, kalpu, dāmu vai karali ir spēles labākā kombinācija un to sauc par **Blackjack**.

Kombināciju, kur dūzis ir kopā ar jebkuru kārti ar vērtību starp 2 un 9, sauc par „mīksto roku”, jo dūža vērtība šajā gadījumā var būt 1 vai 11.

Piemēram, $A\spadesuit + 5\heartsuit = 6 \text{ vai } 16$.

Likmes uz Izmaksu koeficienti

Likmes liek uz jebkura no deviņiem simboliem (1, 2, 5, 8, 10, 15, 20, 30, un 40), kur domājat, ka rats varētu apstāties. Jūsu likme:

- laimē, ja bultiņa apstājas segmentā ar attiecīgo skaitli;
- zaudē, ja bultiņa apstājas jebkurā citā segmentā.

Vienā spēles kārtā var nosegt visus deviņu likmju veidus.

Spēle Mega Wheel piedāvā šādas izmaksas:

Simbols	Izmaksa
1	1-99:1
2	2-199:1
5	5-249:1
8	8-249:1
10	10-249:1
15	15-499:1
20	20-499:1
30	30-499:1
40	40-499:1

Laimējušās likmes izmaksā saskaņā ar laimējušā skaitļa izmaksas koeficientiem, kas variē starp minimālo vērtību (skaitļa, kas attēlots uz paša rata segmenta un laukuma, kur tiek likmes) un maksimālo, kas atkarīga no nejauši piešķirtā Mega reizinātāja. Kopā ar laimestu atgriež arī jūsu likmi.

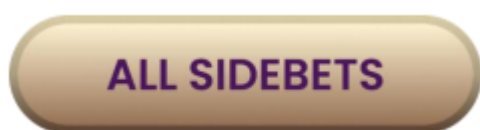
Papildlikmes

Ar papildlikmju iespējām jūs varat uzlabot savu izklaides pieredzi un potenciāli arī savus finansiālos resursus pat tad, ja spēles kārtā zaudējat pamatlikmi. Papildlikmes tiek uz gala rezultātu nevis rokas iznākumu.



Papildlikmes drīkst likt likmju likšanas laikā, bet tikai pēc tam, kad savā lauciņā esat uzlicis pamatlikmi.

Varat uzlikt arī uz visām papildlikmēm vienā laikā, noklikšķinot/pieskaroties pogai „**VISAS PĀPILDLIKMES**”



Papildlikmju apraksts un izmaksas ir parādītas logā **Likmju Limiti un Izmaksas**.

ONE Blackjack piedāvā četras vispopulārākās Blackjack papildlikmes: 21+3, Bonuss, ja zaudē, Perfektie pāri un Trakie 7, dodot iespēju laimēt jebkurā brīdī un pat vairākas reizes pirms pamata Blackjack spēle ir beigusies:

DIVDESMIT-VIENS-PLUS-TRĪS (21+3) ir papildlikme, kur divas no vispopulārākajām kazino kāršu spēlēm apvienojas vienā (Blackjack un pokers). Tā balstās uz trīs kāršu kombināciju, ko veido dīlera atklātā kārts un divas jūsu rokas sākotnējās kārtis, kas kopā veido

pokera kombināciju no trim kārtīm:

- **Vienmasts Trijnieks** – trīs vienas un tās pašas vērtības un masta kārtis (piem., trīs ercena dūzi);
- **Vienas Masts Strīts** — trīs secīgas viena masta kārtis (piem., pīķa desmitnieks, kalps un dāma);
- **Trīs Vienādi** — trīs vienas un tās pašas vērtības kārtis (ercena dāma, kārava dāma un kreiča dāma);
- **Strīts** — trīs secīgas, bet dažādu mastu kārtis (dūzi var izmantot, lai iegūtu kombinācijas: Strīts ar dūzi, 2 un 3 vai Sūtrā ar dāmu, karali un dūzi);
- **Viena Masts** — trīs dažādas vērtības, bet tā paša masta kārtis (kreiča 2, 6 un karalis).

Lai laimētu papildlikmi 21+3, pirms kāršu izdales saskaņā ar galda limitiem uzlieciet likmi uz īpaši norādīta lauciņa, kas atzīmēts ar „21+3”.

Laimējušās papildlikmes parāda tūlīt pēc tam, kad katram lauciņam, kas piedalās spēles kārtā, tiek izdalītas divas sākotnējās kārtis.

Gadījumā, ja jūsu roka sastāda divas laimējušās kombinācijas, izmaksā tikai augstāko no tām.

Izmaksu aprēķina, jūsu likmi sareizinot ar kombinācijas veida koeficientu. Izmaksu tabula ir redzama zemāk.

Kombinācija	Izmaksa
Vienmasts Trijnieks	100 pret 1
Vienas Masts Strīts	40 pret 1
Trīs Vienādi	30 pret 1
Strīts	10 pret 1
Viena Masts	5 pret 1

BONUSS, JA ZAUDĒ ir papildlikme, kas nozīmē to, ka jūs liekat likmi uz situāciju, kad dīleris neizbēgami pārsniegs 21. Neatkarīgi no tā, vai tas būs ar trim, piecām vai vairāk kārtīm, šī likme laimēs, ja dīlerim būs „Par daudz”. Izmaksas atšķiras un ir atkarīgas no tā, ar cik kārtīm dīleris pārsniedz 21. Maksimālā izmaksā ir 250:1. Ar šo papildlikmi var laimēt sešos dažādos gadījumos:

- **Zaudē ar 8 un vairāk kārtīm** — dīlerim jāzaudē pēc tam, kad viņam izdalītas astoņas vai vairāk kārtis.
- **Zaudē ar 7 kārtīm** — dīlerim jāzaudē, kad viņam izdalītas septiņas kārtis.
- **Zaudē ar 6 kārtīm** — dīlerim jāzaudē, kad viņam izdalītas sešas kārtis.
- **Zaudē ar 5 kārtīm** — dīlerim jāzaudē, kad viņam izdalītas piecas kārtis.
- **Zaudē ar 4 kārtīm** — dīlerim jāzaudē, kad viņam izdalītas četras kārtis.
- **Zaudē ar 3 kārtīm** — dīlerim jāzaudē, kad viņam izdalītas trīs kārtis.

Lai laimētu papildlikmi **Bonuss, ja Zaudē**, pirms kāršu izdales saskaņā ar galda limitiem

uzlieciet likmi uz īpaši norādīta lauciņa, kas atzīmēts ar Bonuss, ja zaudē.

Laimējušās papildlikmes parāda pēc tam, kad spēles kārtā ir beigusies.

Izmaksu aprēķina, jūsu likmi sareizinot ar kombinācijas veida koeficientu. Izmaksu tabula ir redzama zemāk.

Kombinācija	Izmaksa
Zaudē ar 8 un vairāk kārtīm	250 pret 1
Zaudē ar 7 kārtīm	100 pret 1
Zaudē ar 6 kārtīm	50 pret 1
Zaudē ar 5 kārtīm	9:1
Zaudē ar 4 kārtīm	2:1
Zaudē ar 3 kārtīm	1:1

Perfektie Pāri (PP) ir papildlikme, kuru liek pirms kāršu izdales, un tā dod iespēju laimēt papildu naudu, ja jūsu sākotnējās divas kārtis veido pāri. Ir trīs dažādi pāru veidi:

- **Perfekts Pāris** — divas identiskas kārtis (piem., divas ercena dāmas);
- **Vienkrāsains Pāris** — divas vienas un tās pašas vērtības un krāsas kārtis, bet dažādā mastī (piem., ercena divnieks un kārava divnieks)
- **Jaukts Pāris** — divas vienas un tās pašas vērtības kārtis, bet dažādās krāsās (piem., pīķa divnieks un kārava divnieks)

Lai laimētu papildlikmi Perfekts pāris, pirms kāršu izdales saskaņā ar galda limitiem uzlieciet likmi uz īpaši norādīta lauciņa, kas atzīmēts ar „PP”.

Laimējušās papildlikmes parāda tūlīt pēc tam, kad katram lauciņam, kas piedalās spēles kārtā, tiek izdalītas divas sākotnējās kārtis.

Dīlera roka laimējušo PP roku neietekmē.

Izmaksu aprēķina, jūsu likmi sareizinot ar attiecīgā pāra veida koeficientu. Izmaksu tabula ir redzama zemāk.

Kombinācija	Izmaksa
Perfekts Pāris	25 pret 1
Vienkrāsains Pāris	12 pret 1
Jaukts Pāris	6 pret 1

TRAKIE 7 — papildlikme, kuras izmaksu noskaidro pēc spēlētāju pirmo trīs kāršu novērtēšanas. Ja pirmā kārts ir septītnieks, spēlētājs laimē izmaksu 5 pret 1. Ja arī otrā kārts ir septītnieks, izmaksu pieaug. Ja spēlētājs ņem kārti vai sadala pirmās divas kārtis, un trešā kārts arī ir

septītnieks, izmaksa pieaug vēl vairāk. Un visaugstāko izmaksu 2000 pret 1 izmaksā, ja visi septītnieki ir vienā mastā.

- **1 Masta 777** — trīs septītnieki vienā mastā (piem., trīs ercena septītnieki).
- **777 (nav viena masta)** — trīs septītnieki, kas nav vienā mastā (piem., viens ercena septītnieks, viens kreiča septītnieks un viens kārava septītnieks).
- **1 Masta 77** — divi septītnieki vienā mastā (piem., divi kreiča septītnieki).
- **77 (nav viena masta)** — divi septītnieki, kas nav vienā mastā (piem., viens kreiča septītnieks un viens kārava septītnieks).
- **7** — jebkurš septītnieks jebkurā mastā (piem., pīķa septītnieks).

Papildlikmei **Trakie 7** ir arī divi apsvērumi:

- Sadalot septītņiekus, ja otrā izdalītā kārts uz pirmo roku arī ir septītņieks, to skaita par trešo kārti.
- Ja dīleris, pārbaudot savu kāršu kombināciju, noskaidro, ka viņam ir Blackjack, tad, lai iegūtu **777**, vairāk iespēju lūgt savai rokai izdalīt trešo kārti nav.

Lai laimētu papildlikmi **Trakie 7**, pirms kāršu izdales saskaņā ar galda limitiem uzlieciet likmi uz īpaši norādīta lauciņa, kas atzīmēts ar Trakie 7.

Laimējušās papildlikmes parāda pēc tam, kad spēles kārtā ir beigusies.

Izmaksu aprēķina, jūsu likmi sareizinot ar kombinācijas veida koeficientu. Izmaksu tabula ir redzama zemāk.

Kombinācija	Izmaksa
1 Masta 777	2000 pret 1
777	500 pret 1
1 Masta 77	150 pret 1
77	25 pret 1
7	5 pret 1

Apdrošināšana

Apdrošināšana ir īpaša likme, lai apdrošinātu savu roku pret iespējamo dīlera Blackjack, un to ir iespējams uzlikt tajā gadījumā, ja **Dīlera pirmā kārts ir Dūzis**. Apdrošināšanas likmei jāstāda precīzi **pusi no jūsu lauciņā novietotās sākotnējās likmes vērtības** un tā laimē ar koeficientu 2 pret 1, ja dīlera otrā kārts ir desmit punktu vērtībā.

Lai varētu nopirkt apdrošināšanu, visiem spēlētājiem pie galda tiek dots papildu laiks.

Noklikšķinot **JĀ**, blakus jūsu iesaukai parādās **ikona „Apdrošināts”**.



Noklikšķinot NĒ, esat veicis izvēli neapdrošināt savu roku. Ja attiecīgajā apdrošināšanas pirkšanas laikā neesat izvēlēties JĀ vai NĒ, tad pēc noklusējuma tiek izvēlēta iespēja NĒ.



Kad apdrošināšanas laiks ir beidzies, dīleris paziņo vai viņam ir Blackjack vai nav. Ja dīlerim ir Blackjack, spēles kārtā ir beigusies. Apdrošinātās likmes saņem laimestu.

Ja dīlerim nav Blackjack, spēles kārtā turpinās kā parasti. Šajā gadījumā apdrošināšanas likmes tiek zaudētas, bet jūs ar savu roku joprojām varat spēles kārtā uzvarēt.

SPĒLĒTĀJU LĒMUMU STATISTIKU par APDROŠINĀŠANU attēlo grafiski ar aplīšiem apkārt pogām JĀ un Nē, sniedzot ieskatu citu spēlētāju pieņemtajos lēmumos „APDROŠINĀŠANAS” pirkšanas laikā. Zem katras iespējas tiek parādītas precīzas procentu vērtības.



Spēles iznākums

Kad spēles kārtā visi spēlētāji un dīleris ir pabeiguši savas darbības, spēles serveris katrai rokai izrēķina iznākumu.

Jūsu spēles kārtas laimesta summa būs redzama laimesta ziņojumā.

Laimē visas rokas, kurām ir vairāk punktu nekā dīlerim. Ja dīleris „Zaudē”, tad visi spēlētāji, kas piedalās spēlē, uzvar, izņemot tos spēlētājus, kuriem parādījās ziņa „Zaudē” pirms dīlera.

Lūdzu, ņemiet vērā: 21 ar divām kārtīm (Blackjack) ir stiprāks par 21 ar sadalītajiem dūžiem un 21 ar trim vai vairāk kārtīm.

Blakus katrai no laimējušajām rokām (tostarp sadalītajām rokām) būs redzama ikona „**LAIMĒ**”.



Spēlētāji, kuriem uz rokas ir **Blackjack**, automātiski **laimē**, izņemot gadījumu, ja arī dīlerim ir Blackjack. Tādu spēles kārtu pazīst kā **Neizšķirts**.

Visas rokas ar vienādu punktu skaitu kā dīlerim tiek klasificētas par **NEIZŠKIRTU**. Tas nozīmē, ka tajā rokā neesat savu naudu ne laimējis, ne arī zaudējis, un likme tiek ieskaitīta atpakaļ jūsu bilancē.



Ja rokas punktu vērtība pārsniedz 21, tā automātiski zaudē un to atzīmē ar ikonu „**ZAUDĒ**”.



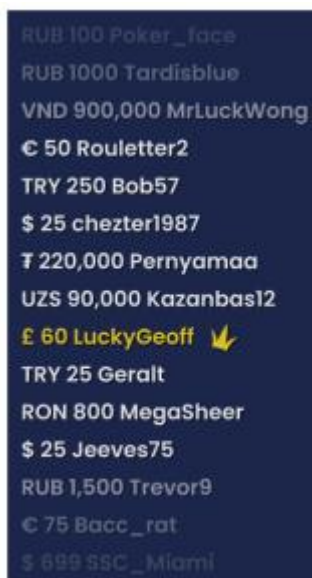
Ja rokas punktu vērtība ir zemāka nekā dīlerim, tā spēles kārtā zaudē, un uzvar dīleris. Blakus katrai no zaudējušajām rokām būs redzama ikona „**NAV LAIMESTA**”.



Tie rokas punkti, kas ar sešām kārtīm sastāda kopēju punktu summu 21 vai mazāk, saskaņā ar „Six Card Charlie” noteikumu automātiski laimē. Ja pieņemts lēmums Sadalīt, tad katras rokas punktu summu skaita atsevišķi.



Laimētāju Saraksts parādās līdzko dīlera rokas kāršu punktu summa sastāda iepriekš minēto iznākumu, un tajā ir redzamas visu pēdējā spēles kārtā pie pašreizējā galda laimējušo spēlētāju iesaukas. Laimējušās summas norāda tajā valūtā, kādu esat izvēlējušies savā kontā.



Likmju likšana

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

ONE BLACKJACK £ 1 TO £ 75,000 ▼

Spēles Informācijas Indikators informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku un jūsu likmju statusu, kā arī parāda norādījumu ziņojumus par veicamajām darbībām.

PLEASE 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.

Ziņojums „**DALA**” parādās tad, kad dīleris dala sākotnējās kārtis, un spēles kārtas beigās, kad tās dala sev.

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 spēles kārtā, 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**”.

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 **Atsaukt**. 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 bloķētas 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, pārliedcinieties, 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.

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 „Bilance”

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.