

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Speed 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	5.00 EUR
Maksimālā likme	5000.00 EUR

Spēles vadība

Spēles iestatījumi

- Ātro Blackjack spēlē ar astoņām kāršu kavām un katrā no tām ir 52 kārtis.
- Dīlerim jāņem kārts uz 16 un jāapstājas uz visiem 17.
- Spēlētājs var dubultot likmi uz jebkurām no divām sākotnējām kārtīm.
- Pēc dubultošanas saņem tikai vienu kārti.
- Dubultot atļauts tikai sākotnējās kārtis.
- Spēlētājs var sadalīt divas sākotnējās kārtis ar vienu vērtību.
- Spēlētājs var sadalīt uz katra lauciņa tikai vienu reizi.
- Spēlētājs var sadalīt dūžus.
- Spēlētājs nedrīkst ņemt papildu kārtis uz sadalītajiem dūžiem.
- Ja dīlera atklātā kārts ir dūzis, tad tiek piedāvāta apdrošināšana.
- Blackjack izmaksā 3 pret 2.
- Apdrošināšanu izmaksā 2 pret 1.
- Ja spēlētājam un dīlerim ir vienādas vērtības kāršu kombinācija, paziņo neizšķirtu.

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

Lai sāktu spēli, **ieņemiet vietu pie galda**, izvēlieties savas likmes lielumu un **uzlieciet to** uz atzīmētā lauciņa, uzklikšķinot uz tā. Sākas likmju likšanas laiks, kurā jūs varat likt jebkuras papildlikmes vai modificēt savu sākotnējo likmi. Ja cits spēlētājs ir uzsācis spēles kārtu, 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 tūlīt pa kreisi, tad katram spēlētājam pēc kārtas un visbeidzot sev. Otru kārti dala tādā pašā manierē: atklātās kārtis izdala katram spēlētājam, savukārt dīleris saņem kārti aizklātā veidā.

Kad visas kārtis ir izdalītas, spēlētājiem savām rokām ir **jāizvēlas iespējas** (Nemt, Palikt, Dubultot vai Sadalīt), sākot ar pirmo spēlētāju no dīlera pa kreisi līdz pēdējam pulksteņrādītāja kustības virzienā.

Pēc tam, kad visi spēlētāji ir pieņēmuši lēmumus, dīleris atver savu aizklāto kārti un dala sev papildu kārtis, ievērojot uz galda virsmas redzamo noteikumu: „Dīlerim jāņem kārts uz 16 un jāpaliek uz visiem 17”. Tas nozīmē to, ka, ja dīlera rokas vērtība ir 16 vai mazāk, viņš dalīs sev papildu kārtis.

Ja dīlera atvērtā kārts 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 kārtā pārceļas uz Blackjack iespēju posmu.

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

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

Kāršu vērtības

Live 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:

$$7♣ + 4♦ = 11, 5♣ + 10♠ = 15, K♥ + Q♣ = 20, A♣ + 5♥ = 6 \text{ vai } 16 \text{ un } A♥ + 10♠ = BJ$$

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 „**miksto roku**”, jo dūža vērtība šajā gadījumā var būt 1 vai 11. Piemēram, A♣ + 5♥ = 6 vai 16.

Pamata Blackjack spēlē kāršu trumpim nav nozīmes.

Vietu ieņemšana

Lai apsēstos pie galda, lūdzu, izvēlieties brīvu vietu (lauciņu), kas atzīmēts ar ikonu „Sēdēt Šeit”, un noklikšķiniet uz tās vai pieskarieties tai. Brīvu vietu var ieņemt jebkurā spēles posma brīdī.



Likmju likšanas laikā pamatlikmes pozīcija tiek animēta (tā mirgo), norādot uz to, kur jāliek pamatlikme.

Jūsu iesauka (dzeltenā krāsā) zem lauciņa norāda jūsu vietu.

Virs lauciņa ir redzama poga X. Noklikšķinot uz tās, jūs varat atstāt savu vietu. Ja esat uzlicis pamatlikmi, tad aktīvās spēles kārtas laikā savu vietu atstāt nedrīkst.



Blackjack iespējas

Virs lauciņiem, kuriem izdala kārtis, mazā taisnstūrī parādās attiecīgās rokas vērtības punkti. Tā spēlētāja vieta, kuram pienācis brīdis izvēlēties likmes iespēju, iezīmējas, un kāršu kombinācijas vērtības punkti ir norādīti dzeltenā krāsā, kā arī animējas.

12

Ja pirmās divas kārtis ir dūzis un desmitnieks, kalps, dāma vai karalis, tad jūsu roka veido dabisku Blackjack. Jums nav jāizvēlas likmes iespēju, jo šī ir labākā iespējamā kāršu spēles kombinācija.



Visiem spēlētājiem, kuri pie galda ir saņēmuši sākotnējās kārtis, piedāvā izvēlēties vienu no zemāk paskaidrotajām iespējām.

Iespēja Palikt nozīmē tūlītēju pāreju uz spēles kārtas nākamo posmu — iznākumu — nelūdzot papildu kārtis un neieguldot papildu līdzekļus. Spēlētāji pamatā izvēlas šo iespēju tad, kad viņi ir apmierināti ar savas rokas punktiem. Ja iespēju izvēles laikā jūs neizvēlaties nevienu iespēju, spēle automātiski izvēlas iespēju Palikt.



Iespēja Nemt nozīmē mēģinājumu uzlabot savas rokas punktus, savām sākotnējām divām kārtīm pievienojot vēl vienu. Kad ir izvēlēta iespēja Nemt, dīleris no kāršu izdales kurpes izvelk jaunu kārti un izdala to jūsu lauciņam. Šo izvēli drīkst izdarīt vairākas reizes līdz brīdim, kad pieņemat lēmumu Palikt vai rokas punkti sastāda 21. Ja kāršu punktu summa ir 22 vai vairāk (Par daudz), rokas likme tiek automātiski zaudēta.



Dubultot ir vienreizēja iespēja, kas atkarībā no jūsu pirmajām divām kārtīm var būt statistiski labvēlīga. Tas nozīmē dubultot savu likmi, pretī saņemot vienu papildu kārti. Pēc dubultošanas vairāk iespēju šai rokai nepiedāvā, un spēles kārta vai nu pāriet pie nākamā spēlētāja, vai arī dīleris dala kārtis sev.



Iespēju Sadalīt piedāvā, ja jūsu sākotnējās divas kārtis ir ar vienu un to pašu vērtību, tostarp jebkuras divas kārtis desmit punktu vērtībā. Izvēloties iespēju Sadalīt, jūs liekat likmi, kas ir vienāda ar pamatlikmi, un sākotnējās kārtis tiek sadalītas divās atsevišķās rokās. Katrai jaunajai rokai dīleris automātiski izdala otru kārti. Tad jūs uz vienas vai abām jaunajām rokām varat lūgt

izdalīt jaunu kārti vai arī palikt uz vietas.



Sadalot dūzus, katrs dūzis saņem tikai vienu papildu kārti.

Ja sadalītais dūzis saņem kārti desmit punktu vērtībā, tad to skaita par 21, nevis Blackjack.

Pēc tam, kad savai rokai esat izvēlēties vēlamo iespēju, blakus jūsu iesaukai parādās mini ikoniņa, kas uzrāda šo iespēju.

Agro Lēmumu funkcija ļauj izvēlēties rokai iespēju, negaidot tās kārtu. Darbvirsmas versijā vienkārši noklikšķiniet zem sava lauciņa uz vēlamās iespējas un, kad pienāks jūsu kārtā, dīleris reaģēs saskaņā ar jūsu izvēli. Mobilajās ierīcēs agrie lēmumi ir pieejami tādā pašā formātā kā parastie lēmumi.



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. Noklikšķiniet uz Jā, ja vēlaties to darīt uz visiem saviem lauciņiem.



Blakus iesaukai uz visām apdrošinātajām rokām parāda **ikonu „Apdrošināts”**.



Noklikšķiniet uz **Nē**, ja nevēlaties savai rokai pirkt apdrošināšanu. Ja attiecīgajā apdrošināšanas pirkšanas laikā neesat izvēlējis 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.

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 dīlerim ir „Par daudz”, tad visi spēlētāji, kas piedalās spēlē, laimē, izņemot tos spēlētājus, kuriem bijis „Par daudz” 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 **Neizšķirtu**. 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 „**Par Daudz**”. Šo ikonu nepiemēro dīlera rokai.



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**”.



Papildlikmes

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



Salīdzinot ar Blackjack parastajām izmaksām, papildlikmju izmaksas ir relatīvi augstas, tāpēc parasti šo likmju minimālie un maksimālie limiti ir zemāki.

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

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

Uz katra Live Blackjack galda ir pieejamas divas dažādas papildlikmju iespējas:

Perfektie Pāri (PP) ir papildlikme, kuru liek pirms kāršu izdales. Ja pirmās divas kārtis veido pāri, tad tā dod iespēju laimēt papildu naudu. 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

Divdesmit-Viens-Plus-Trīs (21+3) ir papildu likme, 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 izveido pokera kombināciju no trim kārtīm.

Katra kombinācijas veida vērtība ir šāda:

Vienmasts Trijnieks — trīs vienas un tās pašas vērtības un masta kārtis (piem., trīs ercena dūži);

Vienas Masts Strīts — trīs secīgas viena masta kārtis (piem., pīķa desmitnieks, kalps un dāma);

Trīs Vienādi — trīs vienas un tās pašas vērtības kārtis (piem., ercena dāma, kārava dāma un kreiča dāma);

Strīts — trīs secīgas, bet dažādu mastu kārtis (dūzi var izmantot, lai iegūtu kombinācijas: Straight ar dūzi, 2 un 3 vai Straight ar dāmu, karali un dūzi);

Viena Masts — trīs dažādas vērtības, bet tā paša masta kārtis (piem., 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 Mastis Strīts	40 pret 1
Trīs Vienādi	30 pret 1
Strīts	10 pret 1
Viena Mastis	5 pret 1

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 minimuma un maksimālo limitu, kā arī izmaksas koeficientus.

Spēles informācijas indikators informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku, likmju statusu, laimējušo skaitli utt.

Please place your bets 12

„**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.

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

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**”.

Funkcija DALA TAGAD dod iespēju pārtraukt likmju likšanas laiku tajā brīdī, kad esat pabeidzis likt savas likmes, kā arī lūgt dīlerim sākt dalīt kārtis. Šī poga ir pieejama tikai laikā,

kad tiek veiktas likmes un, ja pie galda sēž viens vai maksimums divi spēlētāji. Ja viens spēlētājs aizņem divas vai vairāk vietas, tad tas skaitās kā viens spēlētājs.

Poga Dala tagad uz darbvirsmas parādās zem Spēles informācijas indikatora, bet mobilajās ierīcēs blakus virtuālajai vietai.



Pēc tam, kad esat noklikšķinājis uz pogas Dala tagad, un likmju likšanas laiks ir beidzies, vairs nav iespējams mainīt vai atsaukt savas likmes.

Ja pie galda atrodas kāds cits spēlētājs, jums var palūgt pagaidīt, kamēr visi pabeidz likt likmes.

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, 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.

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 joker@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 67321251, 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.