

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles xRide noteikumi
EGT Digital EOOD spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes arkādes videospēle.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 97.10%.

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.

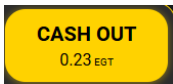
Minimālā likme	0.20 EUR
Maksimālā likme	100.00 EUR

Spēles norises apraksts

- “xRide” ir aizraujoša avārijas tipa tiešsaistes spēle ar reizinātājiem, kur laimesti veidojas pieaugot reizinātājam, ko attēlo gaisa balons, kas ceļas augšup.
- Spēles mērķis ir paspēt izņemt laimestu pirms gaisa balons aizlidojis.

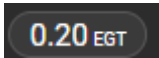
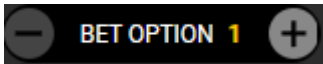
Spēles norise un noteikumi

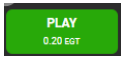
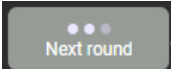
Kā spēlēt

- Pirms spēles raunda sākuma spēlētājs izvēlas likmi ar kuru spēlēs.
- Kad raunds sākas, gaisa balons ceļas augšup ar sākuma reizinātāju x1, kas pieaug balonam ceļoties augstāk.
- Spēlētājs var savākt laimestu jebkurā brīdī, kamēr balons ceļas gaisā un nav aizlidojis prom, nospiežot  pogu.
- Laimests tiek aprēķināts reizinot reizinātāja vērtību, ko sasniedzis balons brīdī, kad spēlētājs izvēlas izņemt laimestu, ar likmes vērtību ar kuru tiek spēlēts.
- Gadījumā, ja laimests ir skaitlis ar vairāk kā diviem cipariem aiz komata, laimests tiek noapaļots uz otro ciparu aiz komata.
- Spēle beidzas, kad balons aizlido.
- Ja spēlētājs nepagūst izņemt laimestu pirms balons aizlidojis, tas tiek zaudēts.
- Spēles maksimālais laimests var tikt sasniegts spēlējot gan ar 1. banku, gan 2.banku, ar kurām vienlaicīgi var spēlēt vienu un to pašu spēles raundu.
- Kad tiek sasniegts maksimālais spēles laimests, tas tiek piešķirts spēlētājam, neatkarīgi no tā vai balona reizinātājs turpina pieaugt.

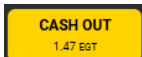
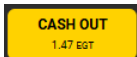
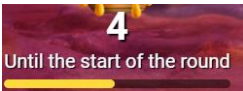
- Maksimālais spēles reizinātājs ir x100 000.

Likmju likšana

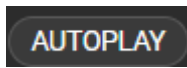
- Spēlētājs var izvēlēties likmes apmēru no jau piedāvātajām, uzspiežot uz vienu no  pogām, kuru vērtības var mainīt spiežot uz “+” vai “-” zīmes , vai arī izvēlēties savu likmi un ierakstīt to  lodziņā.

- Nospiežot pogu  tiek uzsākta spēle ar izvēlēto likmi.
- Nospiežot pogu  izvēlētajā likme tiek atcelta.
- Katrs spēles raunds sākas automātiski.
- Starp katriem diviem spēles raundiem ir laika intervāls, lai spēlētājs varētu uzlikt likmes.
- Kad sācies spēles raunds, izvēlētajā likme vairs nevar tikt mainīta vai aktivizēta.
- Ja raunds sācies bez izvēlētas likmes, PLAY poga nav aktīva un tās vietā līdz raunda beigām parādās  paziņojums.

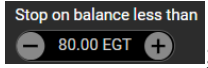
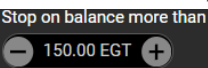
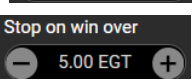
Laimesta izmaksa

- Esošā laimesta apmērs ir redzams spēles laikā uz  pogas, kuru nospiežot pirms balons aizlidojis, spēlētājs var izņemt laimestu.
- Ja laimests tiek sekmīgi izņemts, tas tiek parādīts spēles ekrāna vidū.
- Ja spēles raunds beidzas pirms spēlētājs pagūst izņemt laimestu, laimests ir zaudēts.
-  poga kļūst aktīva pēc tam, kad reizinātājs ieguvīis $\geq 1x$ vērtību.
- Spēlētājs var uzlikt divas likmes vienlaicīgi vienā spēles raundā **Bank 1** un **Bank 2**, un attiecīgajā likmju panelī mainīt likmju apmēru katrai no tām
- Laukumā  redzama aktuālā spēlētāja bilance.
- Laukumā  redzams aktuālajā spēlē uzkrātais laimests.
- Laukumā  redzams iepriekšējā spēlē iegūtais laimests.
- Spēles informācijas logs  parādā atlikušo sekunžu skaitu līdz nākamā raunda sākumam.

Automātiskā spēle

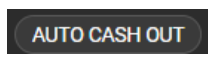
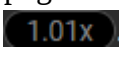
- Spēlētājam ir iespēja spēlēt automātiskajā spēles režīmā, nospiežot  pogu.

- Nospiežot AUTOPLAY, atveras papildu izvēlne ar šādiem iestatījumiem, kas noteiks AUTOPLAY funkcijas apstāšanās gadījumus:

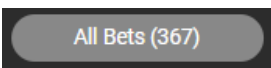
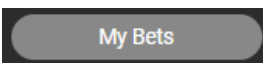
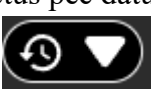
- o Pārtraukt spēli, kad balance ir mazāka par ;
- o Pārtraukt spēli, kad balance ir lielāka par ;
- o Pārtraukt spēli, ja laimests ir lielāks par .

-  Tiek izvēlēts AUTOPLAY spēļu skaits.
-  Tiek uzsākta AUTOPLAY režīms ar izvēlētajiem iestatījumiem.
-  Atgriež AUTOPLAY režīmu pamata iestatījumos, atceļot spēlētāja veiktās izmaiņas.
-  Kad darbojas AUTOPLAY režīms, poga ekrānā iedegas zaļā krāsā un parāda atlikušo spēļu skaitu. AUTOPLAY darbība var tikt apturēta nospiežot šo pogu.
- AUTOPLAY funkcija tiek atcelta, ja spēle tiek pārlādēta aktīva AUTOPLAY režīma laikā.
- AUTOPLAY iestatījumi darbojas tikai uz konkrēto banku, kuras panelī tie aktivizēti.
- AUTOPLAY režīms var nebūt pieejams atsevišķiem operatoriem.

Automātiskā izmaksa

- AUTO CASH OUT opcija ir pieejama nospiežot  pogu.
- Spēlētājs var izvēlēties reizinātāju pēc savas gribas, klikšķinot uz  lauciņa.
- Kad opcija ir aktīva, likmes tiek automātiski izņemtas, kad spēlē sasniegts attiecīgais reizinātājs.
- AUTO CASH OUT iestatījumi darbojas tikai uz konkrēto banku, kuras panelī tie aktivizēti.

STATISTIKA

- Poga  parāda konkrētās spēles likmi, ar ko spēlē visi Online spēlētāji, kā arī informāciju par spēlētāja lietotājvārdu, likmes apmēru, reizinātāja vērtību un laimesta apmēru.
- Poga  parāda spēlētāja veiktās likmes esošās spēles laikā, kā arī informāciju par spēlētāja vietējo laiku, likmes apmēru, reizinātāja vērtību un laimesta apmēru.
- Poga  parāda lielākos laimestus un lielākās reizinātāju vērtības grupētus pēc datuma, mēneša un gada.
- Poga  parāda iepriekšējo raundu reizinātāju vērtības hronoloģiskā secībā.

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”.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 EUR, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 EUR, bet nepārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 EUR, 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.