

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Live 32 Cards noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.
Spēles laimesta kopsumma svārstās no 90,09% līdz 93,99 %

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 vienai izspēlei, spēles gājienam	10.00 EUR
Maksimālā likme vienai izspēlei	500.00 EUR

Spēles norises apraksts

32 Cards ir kāršu spēle, kuras mērķis ir pareizi paredzēt, kurš spēlētājs uzvarēs: "Spēlētājs 8", "Spēlētājs 9", "Spēlētājs 10" vai "Spēlētājs 11".

Uz galda ir četri spēlētāji uz kuriem spēlētājs var likt likmi, katram spēlētājam ir noklusējuma prefiksētie punkti:

Spēlētājs 8	Spēlētājs 9	Spēlētājs 10	Spēlētājs 11
8 punkti	9 punkti	10 punkti	11 punkti

Lai uzsāktu spēles raundu, "Place your bets" taimera laikā spēlētājs var likt likmi uz kādu no spēlētājiem, cerot uz tā uzvaru. Pēc "No more bets" uzraksta parādīšanās, dīleris izdalīs 1 kārti katram spēlētājam. Kopējā spēlētāja vērtība ir konkrētā spēlētāja prefiksētie punkti plus izdalītā kārts. Piemēram, ja "Spēlētājs 8" saņem kārti ar vērtību 6, tad kopējā vērtība ir 14. Kad katram "spēlētājam" izdalītā kārts ir pieskaitīta attiecīga spēlētāja punktu vērtībai, "spēlētājs" ar augstāko punktu vērtību uzvar. Gadījumā, ja diviem vai vairāk "spēlētājiem" ir vienāds kopējais punktu skaits, tad viena papildus kārts tiks izdalīta šiem "spēlētājiem", starp kuriem ir neizšķirts. Kāršu izdalīšana starp neizšķirtajiem "spēlētājiem" ar vienādu punktu skaitu turpinās, līdz paliek tikai viens "spēlētājs" ar augstāko punktu skaitu. Raunds nevar beigties ar neizšķirtu. Kad rounds tiek uzvarēts, tas beidzas. Uzvarētājs saņem laimestu attiecīgi izmaksu tabulai, kas ir redzama zemāk. Spēle tiek izspēlēta ar vienu kāršu kavu, kas sastāv no 32 kārtīm, kuras tiek pārmaisītas pirms katra raunda.

Kārtis, kuras piedalās spēlē, un to vērtība:

32 kāršu kava	Vērtība
6♣6♦6♥6♠	6 punkti
7♣7♦7♥7♠	7 punkti
8♣8♦8♥8♠	8 punkti
9♣9♦9♥9♠	9 punkti
T♣T♦T♥T♠	10 punkti

J♣J♦J♥J♠	11 punkti
Q♣Q♦Q♥Q♠	12 punkti
K♣K♦K♥K♠	13 punkti

Izmaksu tabula

Spēlētājs 8	11:1
Spēlētājs 9	4.5:1
Spēlētājs	10 2.2:1
Spēlētājs	11 1:1

RTP (Return To Player)

Liekot likmi uz:

Spēlētāju 8	93.99%
Spēlētāju 9	90.09%
Spēlētāju 10	93.77%
Spēlētāju 11	92.97%

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 info@joker.lv.

Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. +371 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.

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Live Andar Bahar noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.

Spēles laimesta kopsumma svārstās no 90,09% līdz 93,99 %

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 vienai izspēlei, spēles gājienam	1.00 EUR
Maksimālā likme vienai izspēlei	50.00 EUR

Spēles norises apraksts

"Andar Bahar" ir spēle, kas tiek balstīta uz tradicionālu Indijas kāršu spēli, kas ir vienkārša, saistoša un piedāvā dāsnus koeficientus.

Spēlē atrodas trīs zonas – Andar, Bahar un Džokera zona. Spēlētājs var izvēlēties veikt likmi uz Andar, Bahar, Džokeru vai uz kopējo kāršu skaitu, kas tiks izdalītas.

1. Termini:

1.1. Likmju likšanas raunds – likmju pieņemšanai veltītais laiks.

1.2. Likmes koeficients – skaitliskā izteiksme, kas noteikta, pamatojoties uz iznākuma matemātisko varbūtību, kas tiek reizināta ar spēlētāja likmes summu, lai aprēķinātu laimestu.

1.3. Vērtība – kartes vieta vienas un tās pašas masts ietvaros (piem. Divnieks, Kalps, Dūzis), kur Divnieks ir viszemākā kārs, bet Dūzis – visaugstākā.

1.4. Masts – viena no četriem kāršu veidiem (Ercens, Pīķis, Krusts un Kārvs).

1.5. Kava - 52 (piecdesmit divu) kāršu komplekts, kas sastāv no trīspadsmit katras masts kārtīm (divnieks, trijnieks, četrinieks, piecinieks, sešinieks, septītnieks, astotnieks, deviņnieks, desmitnieks, Kalps, Dāma, Karalis, Dūzis).

1.5. Kārta - viena kāršu izdalīšana, kas sākas ar likmju likšanas raundu un beidzas, kad dīleris paziņo rezultātu.

1.6. Likmju likšanas rezultāts – iespējamā vienas kārtas rezultāta interpretācija, kas izteikta likmes koeficientos, pamatojoties uz iznākuma matemātisko varbūtību.

1.7. Likmju likšanas iespējas – visu spēlētāja rīcībā esošo likmju likšanas rezultātu saraksts.

1.8. Andar– viena no divām spēles zonām, kas ir atzīmēta attēlā un uz kuras dīleris izdala kārtis ar seju uz augšu.



1.9. Bahar – viena no divām spēles zonām, kas ir atzīmēta attēlā un uz kuras dīleris izdala kārtis ar seju uz augšu.



1.10 Džokers – pirmā uz galda izdalītā kartē ar seju uz augšu, kas norāda kartes vērtību, kurai Andar un Bahar zonas cenšas pielīdzināt.



2. Noteikumi:

2.1. Spēlē ir divas zonas - Andar zona un Bahar zona. Uzvar tā zona, kura pirmā saņem tādas pašas vērtības karti kā Džokera kārts.

2.2. Kāršu dalīšana:

2.2.1. Dīleris izdala pirmo kārti no kavas augšdaļas atklātā veidā Džokera kārtij paredzētajā vietā.

2.2.2. Dīleris izdala otro kārti no kavas augšdaļas atklātā veidā Andar vai Bahar zonā atkarībā no tā, kādas krāsas bija Džokera kartes masts:

2.2.2.1. Ja Džokera masts ir melna (Pīķi vai Krusts), tad otrā kārts tiek izdalīta Andar zonā.

2.2.2.2. Ja Džokera masts ir sarkana (Ercens vai Kārvs), tad otrā kārts tiek izdalīta Bahar zonā.

2.2.3. Trešā un sekojošās kartis tiks izdalītas atklāta veida pēc kārtā katrā zonā (piem., ja otrā kārts tika izdalīta Andar zonā, tad trešā kārts tiks izdalīta Bahar zonā).

2.2.4. Kāršu dalīšana beidzas, kad Andar vai Bahar zona saņem tādas pašas vērtības karti kā Džokera kārts.

3. Spēles norise:

3.1. Likmju likšanas raunds – likmes iespējams veikt pirms ir izdalītas kartis.

3.2. Pēc likmju likšanas raunda, dīleris izdala kārtis (skatīt p. 2.2. „Kāršu dalīšana”).

3.3. Kāršu dalīšanas raunda rezultātu paziņošana. Tiklīdz kāršu dalīšana ir pabeigta, tiek noteikts raunda rezultāts, aprēķināti laimesti un sākas jauns spēles raunds.

3.4. Kāršu jaukšana :

3.4.1. Pirms katra raunda kāršu kava, kas tiks izmantota spēles raundā, tiek sajaukta.

3.4.2. Raunda beigās dīleris savāc izmantoto kāršu kavu kura tiks sajaukta.

4. Likmju robežvērtības:

4.1. Maksimālos un minimālos likmju likšanas ierobežojumus nosaka azartspēļu uzņēmums.

5. Īpašie gadījumi:

5.1. Atceltas spēļu kārtas. „Andar Bahar” spēles kārtas var tikt atceltas, ja:

5.1.1. Skeneris nevar noskenēt kārti, vai arī tā rādījumi nesakrīt ar kārti, kas atrodas uz galda.

5.1.2. Kārts vai kārtis parādās nepareizā vietā vai tiek sajauktas.

5.1.3. Rodas tehniskas problēmas (interneta savienojuma problēmas, tehniskas kļūmes studijā vai dīlera kļūdas).

5.1.4. Dīlera kļūdas, kas var atcelt spēles kārtu:

5.1.4.1. Mainīta kāršu dalīšanas kārtība (skatīt p. 2.2. Kāršu dalīšana)

5.1.4.2. Kārts vai kārtis ir atzīmētas vai bojātas.

5.1.4.3. Kārts vai kārtis nokrīt no galda vai nav redzamas ekrānā dīlera kļūdas dēļ.

5.1.4.4. Kārts vai kārtis kavā ir pagrieztas ar attēlu/skaitli uz augšu, un nepareizas sajaukšanas dēļ ir redzams attēls/skaitlis.

5.1.4.5. Dīleris ir nepareizi noskenējis kārti vai kārtis, un skenera rādījumi nesakrīt ar kārtīm, kas atrodas uz galda.

5.1.4.6. Dīleris izņem kārti no jaunas kavar un parāda to atklāta veidā pirms likmju likšanas laiks nav beidzies.

5.1.5. Ja kārtā ir atcelta, visas likmes kļūst nederīgas un tiek atgrieztas spēlētājam (likmes koeficients ir 1).

6. Spēles organizatoriskā norise:

6.1. Spēle notiek 24 stundas diennaktī, pēc pieprasījuma notiek tehniskās apkopes pārtraukumi, tomēr viss pārējais, ieskaitot dīleru un kāršu nomaiņu, tiek rādīts visiem tiešraidē.

7. Spēlē izmantotais aprīkojums:

7.1. 2 x 24 (divdesmit četru) kāršu kavas. Katrai kārtij ir unikāls svītru kods.

7.2. Lai skenētu kāršu svītru kodu, tiek izmantots galdā integrēts kāršu skeneris.

7.3. Lai sajauktu kāršu kavu, tiek izmantota galdā integrēta kāršu sajaukšanas iekārta.

7.4. Sadalošā kārts tiek izmantota kavas apakšējās kārts aizklāšanai.

7.5. Galds ar trim atzīmētām zonām, kur novietojamas Džokera, Andar un Bahar kārtis.

7.6. Konteineris ar sajauktām kārtīm, no kura dīleris izdala kārtis.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Izvēlieties likmes vērtību:

- Kā alternatīvu var izmantot piedāvatās opcijas ātrai likmes

- veikšanai: -Nospiediet +1 un likmes vērtība būs 1.00 EUR

- Pēc tam nospiediet +3 un likmes vērtība būs 4.00 EUR

- (1+3) - Utt.

1.1.Veiciet likmi uz iznākumu Andar zonā, Bahar zonā, uz to kāda būs Džokera kārts vai uz to, cik kārtis būs izdalītas.

Bets	Card Count	Joker Card
★ Andar		
★ Bahar		
Bets	Card Count	Joker Card
★ Dealt cards count: 1-5		
★ Dealt cards count: 6-10		
★ Dealt cards count: 11-15		
★ Dealt cards count: 16-25		
★ Dealt cards count: 26-30		
★ Dealt cards count: 31-35		
★ Dealt cards count: 36-40		
★ Dealt cards count: 41-49		

Bets	Card Count	Joker Card
★ JOKER card will be RED ♠♥		
★ JOKER card will be BLACK ♠♠		
★ JOKER card will be HEART ♥		
★ JOKER card will be SPADE ♠		
★ JOKER card will be DIAMOND ♦		
★ JOKER card will be CLUB ♣		
★ JOKER card value will be LESS than 8		
★ JOKER card value will be 8		
★ JOKER card value will be MORE than 8		

1.2.Ja ir nepieciešams izdzēsts ievadīto likmes apmēru, izmantojiet “C” pogu.

1.3.Ja ir nepieciešams atcelt izvēlēto likmi, nospiediet “X” pogu.

1.4.Nospiediet “Place bet” pogu.

1.5. Uzraksts “Bet accepted” nozīmē, ka likme tika veiksmīgi pieņemta.



1.6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir izvēlēties derību kategoriju un uzlikt likmi uz izvēlētu izlozes iznākumu. Ja izlozes rezultātā iestājas notikums, uz kuru veikta likme, spēlētājs saņem laimestu.

Spēles vadība izmantojot grafisko lietotni

Lietotājiem, kuriem ir lēns interneta savienojums vai ir ierobežots izmantojamo datu apjoms, tiek piedāvāta opcija spēlēt, izmantojot grafisko spēles lietotni.

Lai pārslēgtu spēles režīmu uz grafisko, ir nepieciešams nospiegt kameras simbola ekrāna labajā augšējā stūrī.



Pēc pogas nospiešanas, video-spēle pārslēgsies uz grafisko versiju.



Lietotājs var veikt likmes kā aprakstīts punktā “Spēles vadība” vai izmantot likmju pogas uz ekrāna.

Kad dīleris noskenēs kārti, tā parādīsies attēla veidā uz ekrāna un tāda veidā lietotājs saņems to pašu informāciju par spēles norisi, kādu saņem lietotāji, kas skatās video.



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 info@joker.lv.

Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. +371 2575 7544, 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.

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Live Baccarat Knock Out noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.

Spēles laimesta kopsumma svārstās no 84,02% līdz 98,94 %

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 vienai izspēlei, spēles gājienam	10.00 EUR
Maksimālā likme vienai izspēlei	500.00 EUR

Spēles norises apraksts

Spēles mērķis ir pareizi paredzēt vai uzvarēs dīleris, spēlētājs vai būs neizšķirts. Spēles laikā tiek izdalītas divas rokas: viena baņķierim un otra spēlētājam. Spēlētājs liek likmi, minot, kurš uzvarēs, vai arī būs neizšķirts. Uzvar roka, kuras vērtība ir vistuvāk 9. Spēle tiek izspēlēta ar 8 kāršu kavām. Kārtis ir kārtīgi samaisītas, tad tiek sadalītas uz pusēm un pirmās trīs kārtis tiek "sadedzinātas" jeb netiek lietotas.

Kāršu vērtība

Dūzis	1
Attēlu kārtis un desmitnieki	0
Visas pārējās kārtis	Vērtība norādīta uz kārts

Ja rokas kāršu vērtība ir lielāka nekā 10 punkti, no summas tiek atņemti 10 punkti, lai iegūtu Baccarat rokas punktu vērtību. (Piemēram: $8+8=16$ bet skaitās kā 6. $Kalps+7=17$, bet skaitās kā 7.)

Ja divu kāršu kopējā summa ir 9, tā ir labākā iespējamā roka un tiek saukta par "Natural". Otra labākā roka ir "Natural" 8. Ja abiem - spēlētājam un baņķierim ir izdalītas identiskas rokas, spēle beidzas ar neizšķirtu.

Dīleris izdala divas kārtis spēlētāja rokai un divas kārtis baņķiera rokai. Ja kādai no rokām vērtība ir vai nu astoņi vai deviņi ("Natural"), roka ir pabeigta un netiek izdalītas papildus kārtis. Visādi citādi, ja spēlētāja rokas vērtība ir 5 vai mazāk, spēlētājs saņem vēl vienu kārti. Ja spēlētājam netika izdalīta trešā kārts, tad baņķiers seko šiem pašiem noteikumiem, kas ir minēti augstāk.

Ja spēlētājam tika izdalīta trešā kārts, tad baņķieris seko šiem noteikumiem:

Noteikumi spēlētājam:

- Ja spēlētājam ir 6 vai 7, viņš nesaņem trešo kārti. Ja spēlētājam ir rezultāts 5 vai mazāk, viņam tiek izdalīta trešā kārts.

Noteikumi baņķierim

- Ja spēlētājam netika izdalīta trešā kārts, dīleris izdala sev kārti, ja viņa kāršu vērtība ir 5 vai mazāk.

- Ja spēlētājam tika izdalīta trešā kārts, spēlētāja trešās kārts vērtība un dīlera rokas vērtība stabilizēsies, ja dīleris dabū trešo kārti, sekojot attiecīgiem noteikumiem:

- Ja spēlētāja trešā kārts ir 2 vai 3, baņķieris izvilks sev kārti, ja viņa rokas vērtība ir 0-4, un paliek ar 5-7.

- Ja spēlētāja trešā kārts ir 4 vai 5, baņķieris izvilks sev kārti, ja viņa rokas vērtība ir 0-5, un paliek ar 6 vai 7.

- Ja spēlētāja trešā kārts ir 6 vai 7, baņķieris izvilks sev kārti, ja viņa rokas vērtība ir 0-6, un paliek ar 7.

- Ja spēlētāja trešā kārts ir 8, baņķieris izvilks sev kārti, ja viņa rokas vērtība ir 0-2, un paliks ar 3-7.

- Ja spēlētāja trešās kārts vērtība ir 9, 10, attēla kārts vai Dūzis, baņķieris izvilks sev kārti, ja viņa rokas vērtība ir 0-3, un paliks ar 4-7.

Izmaksu proporcijas

Baņķieris	0.95:1
Spēlētājs	1:1
Neizšķirts	8:1

Neizšķirta gadījumā, likmes uz baņķieri un spēlētāju tiek atgrieztas.

Naturāla uzvara spēlētājam vai baņķierim

Iespēja likt likmi uz šo pastāv pirms jebkādas kārtis ir izdalītas. Likme laimē, ja roka laimē un satur naturālu rezultātu (pirmo divu kāršu vērtība ir 8 vai 9). Maksā ar attiecību 4:1

Kopējais laimests

Atlasiet winning total par norādītajām norādītajām izmaksām. Neizšķirta gadījumā, visas likmes uz Winning Total tiek zaudētas.

Ja winning total ir 1, 2, 3 vai 4	maksā 7.5:1
Ja winning total ir 5 vai 6	maksā 4:1
Ja winning total ir 7	maksā 4.5:1
Ja winning total ir 8	maksā 3:1
Ja winning total ir 9	maksā 2.5:1

RTP (Return To Player)

Spēlētāja Natural	94.72%
Spēlētājs	98.76%
Neizšķirts	85.64%
Baņķieris	98.94%
Baņķiera Natural	94.72%
Winning Totals	87.85%
Total 1-4	89.00%
Total 5 un 6	92.17%
Total 7	87.18%
Total 8	86.89%
Total 9	84.02%

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 info@joker.lv.

Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. +371 2575 7544, 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.

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Live Baccarat No Commission noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.

Spēles laimesta kopsumma svārstās no 84,02% līdz 98,94 %

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 vienai izspēlei, spēles gājienam	1.00 EUR
Maksimālā likme vienai izspēlei	10000.00 EUR

Spēles norises apraksts

“No Commission Baccarat” tiek spēlēts ar astoņiem kāršu komplektiem (katrā 52 spēļu kārtis), kas pirms katras spēles tiek samaisīti.

Spēles mērķis ir, liekot likmi, paredzēt vai uzvarēs Spēlētāja vai Bankas kombinācija. Var likt likmi arī uz neizšķirtu iznākumu.

Spēlētājam un Bankai tiek izdalītas 2 vai trīs kārtis. Trešā kārta tiek ņemta atbilstoši Trešās kārtis noteikumiem.

Tiek salīdzināta Spēlētāja un Bankas kombināciju vērtība atbilstoši Punktu skaitīšanas noteikumiem. Kombinācija, kuras vērtība ir tuvāk 9, uzvar.

Punktu skaitīšanas noteikumi

1. Ciparu kārtis 2-9 tiek skaitītas atbilstoši vērtībai.
2. Bilžu karšu un desmitnieku vērtība ir 0.
3. Dūžu vērtība ir 1.
4. Ja kombinācijas kāršu vērtību summa ir 10 vai vairāk, no kombinācijas kāršu vērtību summas tiek atskaitīts 10. (piemēram “8”+”5”=13 kļūst 3)

Trešās kārtis noteikumi

1. Ja Spēlētājam vai Bankai ir 8 vai 9 (kombinācija tiek saukta „natural”), gan Spēlētāja gan Bankas kombinācija paliek – vairs netiek ņemtas papildus kārtis.
2. Šis noteikums ir primārs, salīdzinot ar visiem citiem.
3. Ja ne Spēlētājam ne Bankai nav 8 vai 9:
 - a. Ja Spēlētājam uz pirmajam divām kārtīm kombinācijas vērtība ir 0-5, Spēlētājam tiek dalīta trešā kārta.
 - b. Ja Spēlētājam ir izdalīta trešā kārta, Spēlētāja trešās kārtis vērtība un Bankas kombinācijas vērtība uz divām pirmajām kārtīm nosaka, vai Bankai tiks ņemta trešā kārta atbilstoši Trešās kārtis.

Tabulai:

Banker's initial two- card	Value of third card drawn by Player										
	No third card	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
1	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
2	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
3	D	D	D	D	D	D	D	D	D	S	D
4	D	S	S	D	D	D	D	D	D	S	S
5	D	S	S	S	S	D	D	D	D	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	D	D	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

Kur „Banker's initial two card” ir Bankas kombinācijas vērtība uz pirmajām divām kārtīm, „Value of third card drawn by Player” ir Spēlētājam izdalītās trešās kārtis vērtība, S lauki norāda, ka Bankai kārta netiek ņemta, D lauki norāda, ka Bankai tiek ņemta kārta.

- c. Ja Spēlētājam uz pirmajam divām kārtīm kombinācijas vērtība ir 6-7,

Spēlētājs paliek.

d. Ja Spēlētājs paliek uz pirmajam divām kārtīm, Bankai tiek ņemta trešā kārts, ja Bankas kombinācijas vērtība uz pirmajām divām kārtīm ir 0-5

Likmju un Izmaksu Noteikumi

1. “No Commission Baccarat” var likt likmi uz Spēlētāja (“PLAYER”) vai/un Bankas (“BANKER”) uzvaru vai/un Neizšķirtu (“TIE”).
2. Kad spēle atbilstoši Trešās kārts noteikumiem beigusies, tiek izmaksātas laimējušās likmes saskaņā ar Izmaksu tabulu.

Sānu likmju noteikumi

- Spēlētājā pāris – tiek izmaksāta, ja pirmās divas kārtis, kas ir izdalītas spēlētājam veido pāri.
- Baņķiera pāris - tiek izmaksāta, ja pirmās divas kārtis, kas ir izdalītas baņķierim veido pāri.
- Perfektais pāris – tiek izmaksāta 25:1, ja divas identiskas kārtis (masts un vērtības attiecība) tiek izdalītas, kā pirmās divas kārtis spēlētājam vai baņķierim. Tiek izmaksātas 200:1, ja divas identiskas kārtis (masts un vērtības attiecība) tiek izdalītas baņķierim un spēlētājam.
- Super 6 – tiek izmaksāta 15:1 ja baņķieris uzvar ar 6 rezultātu. Vispirms lūdzu veiciet pamat likmi (uz spēlētāju/baņķiera/neizšķirts) pirms liekot sānu likmi.
- Spēlētājā Bonus – tiek izmaksāta, ja spēlētājs uzvar raundu ar naturālo 8 vai 9, vai vismaz ar 4 punktiem.
- Baņķiera Bonus - tiek izmaksāta, ja baņķieris uzvar raundu ar naturālo 8 vai 9, vai vismaz ar 4 punktiem.

Spēles vadība

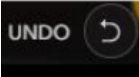


Lai izvēlētos spēles žetona vērtību, klikšķiniet uz žetoniem.

Lai uzliktu likmi, rīkojieties šādi:

Klikšķiniet uz spēles laukiem “TIE”, “BANKER”, “PLAYER” tik reizes, cik izvēlētais denominācijas žetonus vēlaties uzlikt uz katra spēles lauka.



Lai noņemtu likmi, spiediet uz  ikonu un pēc tam uz atbilstošā spēles lauka. Lai izvēlētos iepriekšējās spēles žetonu likmi uz tiem pašiem likmes laukiem, spiediet  pogu.

Lai dubultotu jau uzlikto likmi visās pozīcijās, lietojiet  pogu.

Piezīme: Pogas ir aktīvas tikai kad uz tablo ir uzraksts “PLACE YOUR BETS, PLEASE” un ir radīts laiks likmes likšanai.

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]
 Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir saskaņā ar Spēles Noteikumiem likot likmi, paredzēt vai uzvarēs Spēlētāja vai Bankas kombinācija, vai iznākums būs neizšķirts. Izmaksas parādītas Izmaksu.

Tabulā:

LIKME	MIN.	MAKS.	LAIMESTS
BACCARAT			
Player	1	10,000	1:1
Banker	1	10,000	
Banker			1:1
Bankieris uzvar uz 6			0.5:1
Tie	1	2,500	8:1
PAPILDLIKMES			
P Pair/B Pair	1	2,500	11:1
Perfect Pair	1	100	
viena roka			25:1
abas rokas			200:1
Super 6	0.50	250	15:1
Papildlikme nedrīkst pārsniegt pusi no galvenās likmes			
BONUSA LIKMES			
P Bonus/B Bonus	1	1,000	
DABĪGA UZVARA			1:1
DABĪGS NEIZŠĶIRTS			LIKMES TIEK ATGRIEZTAS
Uzvara ar 9			30:1
Uzvara ar 8			10:1
Uzvara ar 7			6:1
Uzvara ar 6			4:1
Uzvara ar 5			2:1
Uzvara ar 4			1:1
Papildlikme nedrīkst pārsniegt pusi no galvenās likmes			

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 info@joker.lv.

Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. +371 2575 7544, 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.

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Live Baccarat Super Six noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.

Spēles laimesta kopsumma svārstās no 64,63% līdz 98,76 %

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 vienai izspēlei, spēles gājienam	1.00 EUR
Maksimālā likme vienai izspēlei	500.00 EUR

Spēles norises apraksts

Spēles mērķis ir paredzēt, vai uzvarēs dīleris, spēlētājs vai viņiem būs neizšķirts. Tiek izdalītas divas rokas – viena baņķierim, otra spēlētājam. Spēlētājs liek likmi uz to, kurš uzvarēs, vai uz neizšķirtu. Uzvar tā roka, kuras vērtība ir vistuvāk skaitlim deviņi. Spēle tiek izspēlēta ar 8 kāršu kavām. Kārtis ir kārtīgi samaisītas, tad tiek sadalītas uz pusēm un pirmās trīs kārtis tiek "sadedzinātas" jeb netiek lietotas.

Kāršu vērtības

Dūzis	1
Kārtis ar attēliem un desmitnieki	0
Visas citas kārtis	Vērtība norādīta uz kārts

Ja rokas kāršu vērtība ir lielāka nekā 10 punkti, no summas tiek atņemti 10 punkti, lai iegūtu Baccarat rokas punktu vērtību. (Piemēram: $8+8=16$ bet skaitās kā 6. $Kalps+7=17$, bet skaitās kā 7.)

Ja divu kāršu kopējā summa ir 9, tā ir labākā iespējamā roka un tiek saukta par "Natural". Otra labākā roka ir "Natural" 8. Ja abiem - spēlētājam un baņķierim ir izdalītas identiskas rokas, spēle beidzas ar neizšķirtu.

Dīleris izdala divas kārtis spēlētāja rokai un divas kārtis baņķiera rokai. Ja kādai no rokām vērtība ir vai nu astoņi vai deviņi ("Natural"), roka ir pabeigta un netiek izdalītas papildus kārtis. Visādi citādi, ja spēlētāja rokas vērtība ir 5 vai mazāk, spēlētājs saņem vēl vienu kārti. Ja spēlētājam netika izdalīta trešā kārts, tad baņķiers seko šiem pašiem noteikumiem, kas ir minēti augstāk.

Ja spēlētājam tika izdalīta trešā kārts, tad baņķieris seko šiem noteikumiem:

Noteikumi spēlētājam:

- Ja spēlētājam ir 6 vai 7, viņš nesaņem trešo kārti. Ja spēlētājam ir rezultāts 5 vai mazāk, viņam tiek izdalīta trešā kārts.

Noteikumi baņķierim

- Ja spēlētājam netika izdalīta trešā kārts, dīleris izdala sev kārti, ja viņa kāršu vērtība ir 5 vai mazāk.
- Ja spēlētājam tika izdalīta trešā kārts, spēlētāja trešās kārts vērtība un dīlera rokas vērtība stabilizēsies, ja dīleris dabū trešo kārti, sekojot attiecīgiem noteikumiem:
- Ja spēlētāja trešā kārts ir 2 vai 3, baņķieris izvilks sev kārti, ja viņa rokas vērtība ir 0-4, un paliek ar 5-7.
- Ja spēlētāja trešā kārts ir 4 vai 5, baņķieris izvilks sev kārti, ja viņa rokas vērtība ir 0-5, un paliek ar 6 vai 7.
- Ja spēlētāja trešā kārts ir 6 vai 7, baņķieris izvilks sev kārti, ja viņa rokas vērtība ir 0-6, un paliek ar 7.
- Ja spēlētāja trešā kārts ir 8, baņķieris izvilks sev kārti, ja viņa rokas vērtība ir 0-2, un paliks ar 3-7.

- Ja spēlētāja trešās kārts vērtība ir 9, 10, attēla kārts vai Dūzis, baņķieris izvilks sev kārti, ja viņa rokas vērtība ir 0-3, un paliks ar 4-7.

Izmaksu proporcijas

Baņķieris	1:1
Spēlētājs	1:1
Baņķieris uzvar ar 6	0.5:1
Neizšķirts	8:1

Neizšķirta gadījumā, likmes uz baņķieri un spēlētāju tiek atgrieztas.

Papildlikmes

Super 6 papildlikme ir neatkarīga no parastās spēles un nav obligāta. Tā var tikt izmantota neatkarīgi no citām parastajām likmēm vai kā papildinājums parastajai likmei. Super 6 papildlikme ļauj spēlētājam likt likmi, ka baņķieris uzvarēs ar kāršu vērtību 6. Uzvarot ar Super 6 papildlikmi, tiek laimēts laimests ar 12:1 + likmes daudzums. Visi citi iznākumi rezultēsies ar Super 6 likmes zaudēšanu.

RTP (Return To Player)

Spēlētājs	98.76%
Baņķieris	85.64%
Baņķieris uzvar ar 6	98.94%
Super 6	64.63%
Neizšķirts	70.02%

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 info@joker.lv.

Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. +371 2575 7544, 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.

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Live Bet On Teen Patti noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.

Spēles laimesta kopsumma svārstās no 91,44% līdz 97,50 %

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 vienai izspēlei, spēles gājienam	1.00 EUR
Maksimālā likme vienai izspēlei	500.00 EUR

Spēles norises apraksts

Spēles mērķis ir likt likmi uz to, kuram spēlētājam (A vai B) būs labāka roka, izmantojot katra spēlētāja 3 izdalītās kārtis.

Spēle tiek izspēlēta ar 52 kāršu kavu (izņemot džokerus). Kārtis tiek pārmaisītas pēc katra spēles raunda.

Neierobežots spēlētāju skaits var piedalīties vienā spēlē vienlaicīgi.

Likmju likšanas instrukcijas

Spēlētājam ir jāveic galvenā likme uz spēlētāju A vai spēlētāju B, lai piedalītos raundā.

Likmi var veikt, izvēloties spēļu čipa vērtību no pieejamajiem čipiem un uzspiežot uz spēlētājam vēlamās likmes opcijas uz spēļu galda, pirms izbeidzas laika taimeris. Spēlei, kura jau ir sākusies, pievienoties nav iespējams.

"Rebet" poga atkārtoti uzlikts pēdējo uzlikto likmi. Pēc pogas uzspiešanas, tā tiks aizstāta ar "Double" jeb dubultošanas pogu.

"Double" poga dubulto "Rebet" likmi, ja šī jaunā vērtība ir iekš atļautajiem limitiem un iekļaujas spēlētājam pieejamajā naudas daudzumā. Ja visu likmju dubultošana pārsniedz spēlētājam pieejamo naudas daudzumu, tikai pirmās likmes tiks dubultotas, līdz spēlējamais naudas daudzums ir sasniedzis savu robežu.

"Undo" poga, kas ir novietota zem "Rebet" pogas, atceļ pēdējo darbību.

"Clear" poga noņems visas aktīvās likmes.

Spēles iznākumi

Rezultāts	Iznākums
Spēlētājs A uzvar	0.95:1
Spēlētājs B uzvar	0.95:1
Neizšķirts	Likme tiek atgriezta

Neizšķirta gadījumā, likmes uz spēlētāju A un spēlētāju B tiek atgrieztas.

Papildlikmes

Spēlētājs var veikt likmi uz vienu no sekojošajām papildlikmēm:

Pair Plus (uz Spēlētāju A vai uz Spēlētāju B) – mērķis ir izveidot pāri vai labāku kombināciju no Spēlētāja A vai B rokām. Likme uzvar, ja pāris vai labāka kombinācija ir pieejama uz spēlētāja trīs kārtīm. Izmaksas apjoms ir saistīts ar roku vērtību, atsaucoties uz izmaksu tabulu, kura ir apskatāma zemāk.

3+3 Bonus – mērķis ir izveidot labāko 5 kāršu pokera roku, izmantojot un kombinējot katra spēlētāja (A un B) pieejamās trīs kārtis. Likme uzvar, kad "Three of a kind" (trīs vienādi) vai labāka kombinācija tiek izveidota no 6 izdalītajām kārtīm uz galda. Izmaksas apjoms ir saistīts ar roku vērtību, atsaucoties uz izmaksu tabulu, kura ir

apskatāma zemāk.

Abas papildlikmes var tikt veiktas, tikai pēc galvenās likmes veikšanas. Papildlikmes iznākums ir atkarīgs no galvenās likmes iznākuma, kas nozīmē, ka spēlētājs var uzvarēt ar kādu no papildlikmēm, pat ja galvenā likme tika zaudēta tajā pašā raundā.

Roku vērtība

Uzvarošās kombinācijas priekš Bet On Teen Patti:

"Royal Flush" ir Dūzis, Karalis un Dāma ar vienādu mastu.

"Straight Flush" ir roka, kas satur trīs sekvenciālas kārtis, visas ar vienādu mastu.

Piemēram: 8, 9 un 10 erceņi.

"Three of a kind" ir roka, kas satur trīs kārtis no viena un tā paša ranga (Piemēram: trīs karaļi).

"Straight" ir roka, kas satur trīs sekvenciālas kārtis ar vismaz diviem dažādiem mastiem. Piemēram: 2, 3 un 4 ar vismaz 2 dažādiem mastiem. Divas "straight" rokas tiek novērtētas, salīdzinot augstāko kārti katrā.

"Flush" ir roka, kur visas trīs kārtis ir no viena masta, bet nav sekvenciālas. Piemēram: trīs kārtis, kuras visas ir kreiči.

"Pair" jeb pāris ir roka, kas satur divas kārtis no viena un tā paša ranga un vienas kārtis, kas nav no tā paša ranga. Piemēram: divi Karaļi un astotnieks. Ja divām rokām ir viens un tas pats pāris, tad tiek salīdzinātas abu roku, pāra kombinācijai neizmantojot kārtis, lai noteiktu uzvarētāju.

"High Card" ir pokera roka, kur neviena no trīs spēlētājam esošajām kārtīm neveido kādu no augstāk minētajām kombinācijām. Tādā gadījumā spēlētājam "nav rokas" un tiek salīdzinātas abu roku augstākās kārtis.

Individuālās kārtis ir sarindotas pēc to spēka sākot no Dūža, kam ir augstākā vērtība, cauri attēlu kārtīm (Karis, Dāma, tad Kalps), un beidzot ar kārtīm no 10 līdz 2.

Lai pabeigtu "Straight" kombināciju, Dūzis var tikt attēlots kā 1 vai kā nākošā kārtis pēc Karaļa.

Vājākā kombinācija pokerā ir "High Card" – pokera roka, kur neviena no trīs spēlētājam esošajām kārtīm neveido kādu no augstāk minētajām kombinācijām.

Izšķirošais faktors ir augstākā kārtis spēlētāja rokās.

Uzvarošās kombinācijas priekš 3+3 Bonusa (5 kārtis ir nepieciešamas)

"Royal Flush" ir "Straight Flush", kas sastāv no Dūža, Karaļa, Dāmas, Kalpa un 10 ar vienādu mastu.

"Straight Flush" ir roka, kas satur piecas sekvenciālas kārtis, visas ar vienādu mastu.

Piemēram: 6, 7, 8, 9 un 10 erceņi.

"Four of a kind" jeb četri vienādi, ir kāršu kombinācija, kas satur visas četras kārtis no viena ranga un jebkura cita kārtis. Piemēram: četras Dāmas un piecinieks.

"Full House" ir roka, kas satur 3 saskaņotām viena ranga kārtīm un 2 saskaņotām citam ranga kārtīm. Piemēram: 3 Kalpi un 2 astotnieki.

"Flush" ir roka, kur visas piecas kārtis ir no viena masta, bet nav sekvenciālas.

Piemēram: piecas kārtis, kuras visas ir kreiči.

"Straight" ir roka, kas sastāv no 5 sekvenciālām kārtīm ar vismaz diviem dažādiem mastiem. Piemēram: 6, 7, 8, 9 un 10 ar vismaz 2 dažādiem mastiem.

"Three of a kind" ir roka, kas satur trīs kārtis no viena ranga.

Izmaksas

Likme	Izmaksa
Spēlētājs A	0.95:1
Spēlētājs B	0.95:1
PAIR PLUS (A vai B)	
Royal flush	100:1
Straight flush	40:1
Three of a kind	30:1
Straight	5:1
Flush	4:1
Pair	1:1
3+3 BONUS	
Royal flush	1000:1
Straight flush	200:1
Four of a kind	100:1
Full House	20:1
Flush	15:1
Straight	10:1
Three of a kind	7:1

Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

RTP (Return To Player)

Galvenā likme	97.5%
Pāris vai labāka roka	95.51%
3+3 Bonusa likme	91.44%

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 info@joker.lv.

Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. +371 2575 7544, 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.

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Live Casino Holdem noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.

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 vienai izspēlei, spēles gājienam	0.50 EUR
Maksimālā likme vienai izspēlei	500.00 EUR

Spēles norises apraksts

“Casino Holdem” tiek spēlēts ar vienu kāršu komplektu (52 spēļu kārtis), kas pirms katras spēles tiek samaisīts.

Ir iespēja likt „Bonus” papildus likmi.

Tiek izdalītas divas atklātas kārtis spēlētājam un divas aizklātas kārtis Dīlerim, kā arī trīs atklātas kopīgās kārtis. Jūs varat paaugstināt likmi.

Tiek izdalītas vēl divas kopīgās kārtis.

Spēlētājs un Dīleris izveido labāko 5 kāršu pokera kombināciju, izmantojot 2 pirmās izdalītās kārtis un piecas kopīgās kārtis.

Uzvar stiprākā 5 kāršu kombinācija.

Likmju Noteikumi

1. Jūs uzliekat sākotnējo "ANTE" likmi.
2. Jūs varat likt „Bonus” papildus likmi. „Bonus” likmi var likt tikai pēc tam, kad uzlikta ANTE likme. „Bonus” papildus likme nav obligāta.
3. Tiek izdalītas divas atklātas kārtis jums, divas aizklātas kārtis Dīlerim un trīs atklātas kopīgās kārtis („Flop” kārtis).
4. Ja jūs vēlaties palikt spēlē (“Call”), jūs liekat CALL likmi, un spēle turpinās (CALL likme vienmēr ir divreiz lielāka par sākotnējo ANTE likmi).
5. Ja jūs izvēlaties turpināt (“Call”), tiks izmaksāti iespējamie “Bonus” laimesti.
6. Ja jūs izvēlaties izstāties (“Nomest”), jūs zaudējat visas savas likmes un jebkuru iespējamo “Bonus” laimestu.
7. Dīleris izdala vēl 2 papildu kopējās kārtis un parāda savas kārtis.

„Bonus” likmes izmaksu noteikumi

1. „Bonus” likme ir uz kombināciju, ko veido spēlētājam izdalītas 2 kārtis un trīs pirmās atklātās kopīgās kārtis („Flop” kārtis).
2. Ja šīs piecas kārtis veido kombināciju Dūžu pāris vai lielāku, „Bonus” likme tiks izmaksāta saskaņā ar „Bonus” Izmaksu Tabulu spēles beigās.

Piezīme:

Ja jūs izvēlaties izstāties Galvenajā spēlē (“Nomest”), jūs zaudējat jebkuru iespējamo “Bonus” laimestu.

3. Ja šīs piecas kārtis neveido kombināciju Dūžu pāris vai lielāku, Bonus” likme tiek zaudēta un noņemta no spēles laukuma.

Showdown (kāršu atklāšanas) izmaksu noteikumi

1. Spēlētājs un Dīleris izveido labāko 5 kāršu pokera kombināciju, izmantojot 2 pirmās izdalītās kārtis un piecas kopīgās kārtis.
2. Lai Dīleris kvalificētos, viņam nepieciešams vismaz "4" pāris vai augstāka kombinācija.
3. Ja Dīlerim šādas kombinācijas nav, Dīleris nekvalificējas un spēlētājam tiek atgriezta CALL likme un tiek izmaksāta ANTE likme saskaņā ar Izmaksu Tabulu.
4. Ja Dīleris kvalificējas:
 - o Uzvar stiprākā 5 kāršu kombinācija.
 - o Ja Dīlerim ir stiprāka kāršu kombinācija, spēlētājs zaudē visas

savas likmes (izņemot „Bonus” likmi).

o Ja spēlētāja kombinācija uzvar, CALL likme tiek izmaksāta 1:1 un ANTE likme tiek izmaksāta saskaņā ar izmaksu tabulu.

o Ja Dīlerim un spēlētājam ir vienāda kāršu kombinācija, to sauc par “Push”, spēlētājam tiek atgrieztas CALL likme un ANTE likme.

5. Visiem kāršu mastiem ir vienlīdzīga vērtība.

Spēles vadība



Lai izvēlētos spēles žetona vērtību, klikšķiniet uz žetoniem.

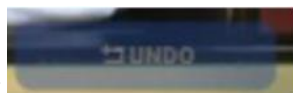
Lai uzliktu likmi, rīkojieties šādi:

Klikšķiniet uz ANTE tik reizes, cik izvēlētās denominācijas žetonus vēlaties uzlikt.

Klikšķiniet uz BONUS lauka tik reizes, cik izvēlētās denominācijas žetonus vēlaties uzlikt.

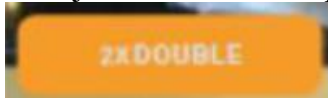


Lai noņemtu likmi, spiediet uz ikonu un pēc tam uz ANTE vai BONUS lauka.



Lai noņemtu tikai pēdējo likmi, spiediet pogu.

Likmju likšanas vadības pogas:



Poga Double

Klikšķiniet pogu Double, lai dubultotu jau uzlikto likmi visās pozīcijās.

Piezīme:

Šī poga ir aktīva tikai tad, ja nespēlējat nevienu spēli



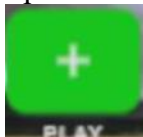
Poga Rebet

Klikšķiniet pogu Rebet, lai izvēlētos iepriekšējās spēles žetonu likmi un lai sāktu spēli.

Piezīme:

Šī poga ir aktīva tikai tad, ja nespēlējat nevienu spēli.

Spēles vadības pogas:

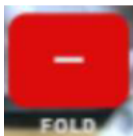


Poga Play

Klikšķiniet pogu Play, lai liktu CALL likmi.

Piezīme:

Šī poga ir aktīva tikai tad, kad spēlējat.



Poga Fold

Klikšķiniet pogu Fold, ja vēlaties neturpināt spēli nelikt CALL likmi. Jūs zaudējat ANTE likmi un BONUS likmi un spēle beidzas.

Piezīme:

Šī poga ir aktīva tikai tad, kad spēlējat.

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]

Regulāro izmaksu apraksts

Ja Dīleris nekvalificējas, spēlētājam tiek atgriezta CALL likme un tiek izmaksāta ANTE likme saskaņā ar Izmaksu Tabulu.

Ja Dīleris kvalificējas un spēlētāja kombinācija uzvar, CALL likme tiek izmaksāta 1:1 un ANTE likme tiek izmaksāta saskaņā ar izmaksu tabulu.

Ja Dīleris kvalificējas un Dīlerim un spēlētājam ir vienāda kāršu kombinācija, spēlētājam tiek atgrieztas CALL likme un ANTE likme.

ANTE un „Bonus” likmes izmaksas parādītas Izmaksu Tabulā:

CARD COMBINATIONS	ANTE	BONUS
Royal flush	100:1	100:1
Straight flush	20:1	50:1
Four of a kind	10:1	40:1
Full House	3:1	30:1
Flush	2:1	20:1
Straight	1:1	7:1
Three of a kind	1:1	7:1
Two Pairs	1:1	7:1
Pair of Aces	1:1	7:1
One pair	1:1	-
High card	1:1	-

Ja piecas kārtis, ko veido spēlētājam izdalītas 2 kārtis un trīs pirmās atklātās kopīgās kārtis („Flop” kārtis), veido kombināciju Dūžu pāris vai lielāku, „Bonus” likme tiek izmaksāta saskaņā ar „Bonus” Izmaksu Tabulu spēles beigās.

Piezīme:

Ja jūs izvēlaties izstāties Galvenajā spēlē (“Fold”), jūs zaudējat jebkuru iespējamo “Bonus” laimestu.

Pokera kombinācijas :

„Royal Flush“

Šī ir sekojošo viena masta kāršu kombinācija: Dūzis, Kungs, Dāma, Kalps un Desmitnieks.

Piemēram:



„Straight Flush“

Šī kombinācija veidojas no piecām secīgām viena masta kārtīm.

Piemēram:



„Four of a Kind“

Kombinācija veidojas no četrām vienādas vērtības kārtīm.

Piemēram:



„Full House“

Kombinācija veidojas no trim vienādas vērtības kārtīm un divām vienādām citas vērtības kārtīm.

Piemēram:



„Flush“

Kombinācija veidojas no piecām viena masta kārtīm.

Piemēram:



„Straight“

Kombinācija veidojas no piecām secīgām dažāda masta kārtīm.

Piemēram:



„Three of a Kind“

Šī ir trīs vienādas vērtības un jebkuru divu citu kāršu kombinācija.

Piemēram:



„Two Pairs“

Kombinācija veidojas no diviem vienādas vērtības pāriem un jebkuras citas kārts.

Piemēram:



„Pair of ACES“

Šī ir divu Dūžu un jebkuru trīs citu kāršu kombinācija.

Piemēram:



„One Pair“

Šī ir divas vienādas vērtības un jebkuru trīs citu kāršu kombinācija.

Piemēram:



„High card“

Kombinācija, kuras stiprumu nosaka lielākā kārts.

Piemēram:



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 info@joker.lv.

Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. +371 2575 7544, 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.

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Live Dragon Tiger noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.

Spēles laimesta kopsumma svārstās no 89,64% līdz 96,27 %

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 vienai izspēlei, spēles gājienam	1.00 EUR
Maksimālā likme vienai izspēlei	500.00 EUR

Spēles norises apraksts

Spēles mērķis ir pareizi uzminēt, vai uzvarēs dīlera Pūķa (turpmāk Dragon), spēlētāja Tīģera (turpmāk Tiger) vai būs neizšķirts.

Spēles norise – tiek izdalītas 2 rokas – viena priekš Dragon, un otra priekš Tiger.

Spēlētājs liek likmi uz kādu spēlētāju, kurš viņaprāt uzvarēs, vai liek likmi uz neizšķirtu. Uzvarētāja roka ir roka ar visaugstāko vērtību. Ja Dragon un Tiger rokas ir ar vienādu vērtību, raunda rezultāts ir neizšķirts. Kārts mastam nav nozīmes. Spēle tiek izspēlēta ar 8 kāršu kavām. Kārtis tiek kārtīgi samaisītas, pārdalītas uz pusēm, un pirmās 3 kārties tiek "sadedzinātas" jeb netiek lietotas.

Kāršu vērtības

Kāršu vērtības, no zemākās uz augstāko: Dūzis, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Kalps, Dāma un Karalis. Dūzis ir "1" un Karalis ir "13".

Dīleris izdalīs vienu kārti priekš Dragon rokas un vienu kārti priekš Tiger rokas.

Spēles beigās laimesti tiek izmaksāti attiecīgi:

Dragon	1:1
Tiger	1:1
Tie	11:1

Neizšķirta gadījumā, likmes uz Dragon un Tiger zaudē 50% no riskētas naudas.

RTP (Return To Player)

Dragon	96.27%
Tiger	96.27%
Tie	89.64%

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 darbdienas 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 info@joker.lv.

Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. +371 2575 7544, 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.

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Live BlackJack spēles noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes Blackjack videospēle ar LIVE dīleri.
Spēles laimesta kopsumma svārstās no 99% līdz 100%

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 vienai izspēlei, spēles gājienam	10.00 EUR
Maksimālā likme vienai izspēlei	2000.00 EUR

Spēles norises apraksts

Live Blackjack spēlē ar astoņām 52 kāršu standarta kavām. Spēles uzdevums ir pārspēt Live Dīleri ar augstāk vērtīgu kombināciju, nepārsniedzot 21 punktu, vai arī Dīlerim pārsniegt šo atzīmi. Karalis, dāma un kalps ir 10 punktu vērti. Vērtība ciparu kārtīm ir attēlota uz pašas kārts. Dūžu vērtība ir 1 vai 11. Kombinācija ar dūzi un 10 punktu vērtu kārti sauc par Blackjack un ir uzskatāma par spēcīgāko kombināciju, kuru nevar pārspēt bet var atkārtot. Maksimālais kāršu skaits kombinācijā, kuru vērtība nepārsniedz 21, ir 11. Ja Dīlera kombinācijas vērtība ir vismaz 17 punkti (vai Dūzis un 6), vairāk kārtis Dīlerim netiek izsniegtas.

Lai sāktu spēlēt, spēlētājam spēlē jāaizņem vieta pie galda uzklikšķinot uz jebkuru brīvo vietu. Vietas ir sanumurētas no 1 līdz 7. Lai veiktu likmi, spēlētājam jāizvēlas žetona (likmes) vērtība un jāuzklikšķina uz savas vietas uz galda. Likmes veikšanas laiks ir ierobežots. Atlikušo laiku pirms



apstiprinājuma var redzēt ekrāna apakšējā joslā .

Ja spēle jau ir sākusies, spēlētājam jāgaida līdz spēlēs beigām, lai vārētu pievienoties jaunajai kārtai. Pamīšus spēlētājiem un dīlerim tiek iedalītas 2 kārtis, spēlētājam abas būs atklātas, bet dīlerim atklāta būs tikai viena, un tiek sākta spēlētāja roka/kombinācijas izspēle. Attiecīgi no iedalītajām kārtīm spēlētājs var izvēlēties tālāku rīcību:

„Hit”

Ja spēlētājam iedalīto kāršu vērtība ir zem 21 ir iespēja spiest pogu „Hit” un Dīleris izdala papildus kārtis no kavas.

„Stand”

Ja spēlētājs uzskata, ka kombinācija ir pietiekami vērtīga, jāspiež poga „Stand” un spēlētājam kārtis vairs netiks izsniegtas.

„Split”

Ja tiek iedalītas 2 kārtis ar vienādu denomināciju ir iespēja nospiegt pogu „Split” un roka tiks sadalīta divās atsevišķās rokās, kā arī jāveic sākotnējās likmes dubultošana. „Split” funkcija ir pieejama, tikai vienreiz izspēlē. Spēlētājs nevar sadalīt dūzus. Kombinācija ar dūzi un 10 punktu vērtu kārti ir uzskatāma par 21 punktu, ne Blackjack. „Double Down” nav pieejams pēc „Split”.

„Double down”

Ja tiek iedalīta pirmā 2 kāršu kombinācija ar 9, 10 vai 11, ir iespēja divkāšot likmi ar nosacījumu, ka dūža esamības gadījumā tas ir 1 punkta vērts. Tad tiek izdalīta tikai 1 kārts un gājiens automātiski tiek beigts. „Double down” nav pieejams pēc „Split”.

„Insurance”

Ja Dīlerim pirmā iedalītā kārts ir dūzis, tad par sākotnējo puslikmi nospiežot pogu, „Insurance” ir iespēja apdrošināties pret Blackjack gadījumu. Blackjack gadījumā spēlētājs atgūst veikto puslikmi ar attiecību 2:1, taču ja nav izkritis Blackjack tad tā tiek zaudēta, bet spēle turpinās. Apdrošināšanas laimests vai zaudējums ir neatkarīgs no pamatlīkmes.

Tālāk tiek izspēlēta Dīlera roka un tiek salīdzinātas kombinācijas. Ja kombināciju punktu vērtība ir identiska, tad sākotnējā likme tiek atgūta. Gadījumā, ja kombinācija spēlētājam ir vērtīgāka par Dīlera un iekļaujas 21 punktu robežās, tad spēlētājs tiek pasludināts par uzvarētāju. Citādi, uzvarētājs ir Dīleris.

“Not to place Insurance bet”

Turpināt spēli parastajā režīmā.

„Rebet”

Uzsākot jaunu spēli un nospiežot pogu „Rebet” likmes lielums būs tāds pats kā iepriekšējā izspēlē. Izvēloties žetonu denominācija uz kādu spēlētājs vēlas riskēt, un nospiežot lauku „Click to place bets” spēlētājs izvēlas citu likmes lielumu.

„Surrender”

Spēlētājs saņem pusi no savas likmes un vairāk neturpina spēli.

Blackjack side bets

Spēlē ir iekļautas divas opcionālās likmes **“Perfect Pairs”** un 21+3.

Klients gūs laimestu, ja pirmās divas izsniegtas kārtis veidos pāri. Pastāv trīs pāru tipi:

Perfect Pair: divas vienas masts un vērtības kārtis.

Colored Pair: divas vienādas vērtības un krāsas, bet dažādas masts kārtis.

Mixed Pairs: divas vienādas vērtības bet dažādas krāsas un masts kārtis.

Katram pārim ir savas izmaksu summas.

21+3 opcija dod iespēju uzvarēt ja 2 izsniegtas spēlētājam kārtis kopā ar dīlera karti veido vienu no laimestu kombinācijām (kā poker spēlē):

Suited Trips: trīs vienas masts un vērtības kārtis.

Straight Flush: trīs secīgas kārtis

Three of a kind: trīs vienas vērtības kārts

Straight: trīs secīgas, bet dažādas masts kārtis

Flush: trīs vienādas masts kārtis.

Ante

Dažās spēlēs spēlētājam jāveic likme, lai saņemtu kārtis rokā.

Laimesti

	Kombinācija	Izmaksa
Pamata spēle	Blackjack	3:2
	Parastā	1:1
	Insurance	2:1
Perfect Pair	Perfect Pair	25:1
	Colored Pair	12:1
	Mixed Pairs	6:1
21+3	Suited Trips	100:1
	Straight Flush	40:1
	Three of a kind	25:1
	Straight	10:1
	Flush	5:1

Bet Behind

Klients var veikt likmi uz cita spēlētāja spēles iznākumu. Ja likme veikta uz spēlētāju, kas nepabeidz spēli, likmes summa tiek atmaksāta.

Spēles uzstādījumi

Nospiežot pogu  vai  spēlētājs var izvēlēties kādu no skaņas vai spēles pamatiestatījumiem.

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* 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.

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Live Roulette spēles noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes Ruletes videospēle ar Live dīleri.
Spēles laimesta kopsumma ir 97.3%

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	0.5 EUR
Maksimālā likme	2000.00 EUR

Spēles apraksts

Roulette Gold 1 ir tiešsaistes ruletes spēle ar Live dīleri, kur spēlētājam, lai iegūtu laimestu, jāuzmin cipars vai kombinācija. Lai sāktu spēli, spēlētājam jāizvēlas žetonu vērtība ar kuru viņš vēlas riskēt un tie jānovieto uz vēlamās likmes. Izvēlēta likmes summa tiks attēlota “Total bet ailē”. Pēc dīlera paziņojuma “no more bets” likmes netiek pieņemtas un likmes summu vairāk nevar izmainīt.

Nospiežot „Clear all” likmes tiek atceltas. Nospiežot pogu “Undo” pēdējā likme tiek atcelta.

Žetonu summa var tiks dubultota nospiežot pogu “2x Double ”

Kad rats ir apstājies un notikuma rezultāts ir noskaidrots, nospiežot pogu „Rebet” likmes lielums un tās veids tiek atkārtots.

Laimests tiks attēlots ailē “Lats win”

Spēles papildiezīmes

Spēles statistiku var redzēt sadaļā “Statistics” apakšējā labajā stūrī.

Spēles uzstādījumi

Nospiežot pogu Menu- Settings augšējā labajā stūrī spēlētājs var uzstādīt spēles iestatījumus.

Īpašās likmes

Racetrack

Uz imitētās sacīkšu trases cipari ir izvietoti identiski kā uz ruletes, un ir iespēja likt vairākas likmes vienlaicīgi, ieskaitot: Voisins , Tiers, Orphelins, un likmi uz konkrētu ciparu, jeb „Straight” likmi.

Likmju apraksts

Likmju veids	Apraksts	Laimests
Iekšējās likmes	Likme uz konkrētu ciparu (0-36) vai to kopu. Žetonu novieto spēļu galda iekšpusē.	
Straight Up bet	Likme uz konkrētu ciparu. Žetonu novieto uz cipara centra.	35:1
Split bet	Likme uz 2 blakus esošiem cipariem. Žetonu novieto uz divu ciparu savienjošo līniju	17:1
Street bet	Likme uz 3 rindā esošiem cipariem. Žetonu novieto uz rindas ārējās līnijas	11:1
Square bet	Likme uz 4 cipariem. Žetonu novieto centrā starp 4 cipariem.	8:1
Line bet	Likme uz 6 cipariem. Žetonu novieto starp divām rindām uz ārējās līnijas	5:1
Ārējās likmes	Žetonu novieto spēļu galda ārējā daļā.	
Column bet	Likme uz kādu no vertikālajām kolonām. Žetonu novieto kolonas apakšā.	2:1
Dozen bet	Likme uz 12 ciparu kopu. Žetonu novieto sadaļā 1st 12, 2nd 12 un 3rd 12.	2:1
Even-Money bet	Likme uz 18 cipariem. Žetonu novieto kādā nosadaļām: pāra vai nepāra, sarkans vai melns, 1-18 vai 19-36.	1:1
Call likmes	Likmju kopa, kas tiek likta vienlaicīgi.	
Red Splits	Tiek likti vismaz 4 žetoni uz šādām „Split” likmēm: 9/12, 16/19, 18/21 un 27/30.	17:1
Black Splits	Tiek likti vismaz 7 žetoni uz šādām „Split” likmēm: 8/11, 10/11, 10/13, 17/20, 26/29, 28/29 un 28/31.	17:1
Les Voisins Du Zero	Tiek likti vismaz 9 žetoni uz šādām „Split” likmēm: 0/2 un 3 (2 žetoni) 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 25/28, 26/29, 32/35,	17:1
Tiers Du Cylindre	Tiek likti vismaz 6 žetoni uz šādām „Split” likmēm: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36	17:1

Les Orphelins	Tiek likti vismaz 5 žetoni uz šādām „Split” un „Straight” likmēm: 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34	35:1 ”Straight” likmei un 17:1 „Split likmei”
Orphelin Plein	Tiek likti vismaz 8 žetoni uz šādām „Split” un „Straight” likmēm: 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34	35:1
Zero Game	Tiek likti vismaz 4 žetoni uz šādām „Split” un „Straight” likmēm: 0/3, 12/15, 26, 32/35	35:1 „Straight” likmei un 17:1 „Split” likmei
Finales en Plein 0	Tiek likti vismaz 4 žetoni uz šādiem cipariem: 0, 10, 20, 30	35:1
Finales en Plein 1	Tiek likti vismaz 4 žetoni uz šādiem cipariem: 1, 11, 21, 31	35:1
Finales en Plein 2	Tiek likti vismaz 4 žetoni uz šādiem cipariem: 2, 12, 22, 32	35:1
Finales en Plein 3	Tiek likti vismaz 4 žetoni uz šādiem cipariem: 3, 13, 23, 33	35:1
Finales en Plein 4	Tiek likti vismaz 4 žetoni uz šādiem cipariem: 4, 14, 24, 34	35:1
Finales en Plein 5	Tiek likti vismaz 4 žetoni uz šādiem cipariem: 5, 15, 25, 35	35:1
Finales en Plein 6	Tiek likti vismaz 4 žetoni uz šādiem cipariem: 6, 16, 26, 36	35:1
Finales en Plein 7	Tiek likti vismaz 3 žetoni uz šādiem cipariem: 7, 17, 27,	35:1
Finales en Plein 8	Tiek likti vismaz 3 žetoni uz šādiem cipariem: 8, 18, 28,	35:1
Finales en Plein 9	Tiek likti vismaz 3 žetoni uz šādiem cipariem: 9, 19, 29,	35:1
Finales A Cheval 0 and 1	Tiek likti vismaz 5 žetoni uz šādām „Split” un „Straight” likmēm: 0/1, 10/11, 20 /21, 30, 31	35:1 „Straight” likmei un 17:1 „Split” likmei
Finales A Cheval 1 and 2	Tiek likti vismaz 5 žetoni uz šādām „Split” un „Straight” likmēm: 1/2, 11/12, 21, 22, 31/32	35:1 „Straight” likmei un 17:1 „Split” likmei
Finales A Cheval 2	Tiek likti vismaz 5 žetoni uz šādām „Split” un	35:1 „Straight” likmei un 17:1

and 3	„Straight” likmēm 2/3, 12, 13, 22/23, 32/33	„Split” likmei
Finales A Cheval 4 and 5	Tiek likti vismaz 5 žetoni uz šādām „Split” un „Straight” likmēm: 4/5, 14/15, 24, 25, 34/35	35:1 „Straight” likmei un 17:1 „Split” likmei
Finales A Cheval 5 and 6	Tiek likti vismaz 5 žetoni uz šādām „Split” un „Straight” likmēm: 5/6, 15, 16, 25/26, 35/36	35:1 „Straight” likmei un 17:1 „Split” likmei
Finales A Cheval 7 and 8	Tiek likti vismaz 4 žetoni uz šādām „Split” un „Straight” likmēm: 7/8, 17/1827, 28	35:1 „Straight” likmei un 17:1 „Split” likmei
Finales A Cheval 8 and 9	Tiek likti vismaz 4 žetoni uz šādām „Split” un „Straight” likmēm: 8/9, 18, 19, 28/29	35:1 „Straight” likmei un 17:1 „Split” likmei
Finales A Cheval 0 and 3	Tiek likti vismaz 4 žetoni uz šādām „Split” likmēm: 0/3, 10/13, 20/23, 30/33	17:1
Finales A Cheval 1 and 4	Tiek likti vismaz 4 žetoni uz šādām „Split” likmēm: 1/4, 11/14, 21/24, 31/34	17:1
Finales A Cheval 2 and 5	Tiek likti vismaz 4 žetoni uz šādām „Split” likmēm: 2/5, 12/15, 22/25, 32/35	17:1
Finales A Cheval 3 and 6	Tiek likti vismaz 4 žetoni uz šādām „Split” likmēm: 3/6, 13/16, 23/26, 33/36	17:1
Finales A Cheval 4 and 7	Tiek likti vismaz 3 žetoni uz šādām „Split” likmēm: 4/7, 14/17, 24/27	17:1
Finales A Cheval 5 and 8	Tiek likti vismaz 3 žetoni uz šādām „Split” likmēm: 5/8, 15/18, 25/28	17:1
Finales A Cheval 6 and 9	Tiek likti vismaz 3 žetoni uz šādām „Split” likmēm: 6/9, 16/19, 26/29	17:1
Finales A Cheval 7 and 10	Tiek likti vismaz 3 žetoni uz šādām „Split” likmēm: 7/10, 17/20, 27/30	17:1
Finales A Cheval 8 and 11	Tiek likti vismaz 3 žetoni uz šādām „Split” likmēm: 8/11, 18/21, 28/31	17:1
Finales A Cheval 9 and 12	Tiek likti vismaz 5 žetoni uz šādām „Split” likmēm: 9/12, 19/22, 29/32	17:1

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.

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.

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Live Lucky 7 noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.

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 vienai izspēlei, spēles gājienam	1.00 EUR
Maksimālā likme vienai izspēlei	100.00 EUR

Spēles norises apraksts

“Lucky 7” jeb “7 no 42” ir dinamiska spēle pēc loterijas principa. Spēlētājiem tiek piedāvāts plašs derību iznākumu klāsts, un laimējušās likmes var nest peļņu, kas ir divtūkstoš reižu augstāka par likmi.

7 laimējušās bumbas no 42 tiek pēc nejaušības principa ievilkta spēles cilindrā. Tiek uzskatīts, ka izloze ir notikusi, kad tiek atlasītas tieši 7 laimējušās bumbas. Ja cilindrā ir ievietotas vairāk nekā 7 bumbas, tiek ņemtas vērā tikai pirmās 7 bumbas, un pārējās cilindrā esošās bumbas tiek ignorētas.

Spēlē ir tikai viena derību kārtā, un spēlētāji var veikt likmes par visiem pieejamajiem iznākumiem nākamajai izlozei. Derību kārtā notiek starp spēļu izlozēm un ilgst aptuveni četras minūtes. Spēļu izlozes notiek katru dienu ik pēc piecām minūtēm.

1. Termini:

- 1.1. Spēles automāts – mehāniska ierīce, ko izmanto izlozē laimējošo bumbu turēšanai, sakratīšanai un nejaušai atlasei.
- 1.2. Bumbas – četrdesmit divu (42) dzeltenu un melnu spēles bumbu komplekts: 21 dzeltena un 21 melna bumba, kas sanumurētas no 1 līdz 42. Bumbu kopsumma ir 903. Dzelteno bumbu kopsumma ir 451, un melno bumbu kopsumma – 452.
- 1.3. Spēles automāta korpuss – spēles automāta sastāvdaļa, kurā pēc parādīšanas tiek ievietotas visas bumbas. Pēc tam bumbas tiek sakratītas, un pēc nejaušības principa tiek izlozētas laimējušās bumbas.
- 1.4. Cilindrs – spēles automāta sastāvdaļa, kas ir savienota ar korpusu un kurā tiek ievietotas pēc nejaušības principa atlasītas bumbas. 7 laimējušās bumbas tiek parādītas katrā savā rāmī.
- 1.5. Koeficients – skaitliska izteiksme, ko nosaka spēles organizators un kas tiek sareizināta ar spēlētāja likmes summu, lai aprēķinātu laimestus.

2. Noteikumi:

- 2.1. 7 laimējušās bumbas no 42 tiek pēc nejaušības principa ievilkta spēles cilindrā.
- 2.2. Tiek uzskatīts, ka izloze ir notikusi, kad tiek atlasītas tieši 7 laimējušās bumbas. Visos pārējos gadījumos izloze ir nederīga, un visas likmju summas tiek atgrieztas.
- 2.3. Ja cilindrā ir ievietotas vairāk nekā 7 bumbas, tiek ņemtas vērā tikai pirmās 7 bumbas, un pārējās cilindrā esošās bumbas tiek ignorētas.

3. Spēles process:

- 3.1. Spēlē ir tikai viena derību kārtā, un spēlētāji var veikt likmes par visiem pieejamajiem iznākumiem nākamajai izlozei.
- 3.2. Derību kārtā notiek starp spēļu izlozēm un ilgst aptuveni četras minūtes. Kad ir pabeigta pirmā izloze, tūlīt sākas otrās izlozes derību kārtā. Tiešraide sākas, kad beigsies derību kārtā.

4. Likmju robežvērtības:

- 4.1. Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka azartspēļu uzņēmums.

5. Īpaši gadījumi:

5.1. Atceltas izlozes.

5.1.1. Izlozes var tikt atceltas tehnisku kļūmju dēļ: interneta savienojuma problēmas, tehniski sarežģījumi studijā vai spēles vadītāja kļūdas.

5.1.2. Spēles vadītāja kļūdas, kuru rezultātā var tikt atceltas izlozes.

5.1.2.1. Bumbas nav sagatavotas pirms izlozes sākuma. Spēles vadītājam ir jānoliek bumbas norādītajā vietā, lai skaidri parādītu, ka tiek izmantots pilns nesajauktu bumbu komplekts.

5.1.2.2. Bumbu vai bumbas nevar redzēt ekrānā spēles vadītāja darbību dēļ.

5.2. Video un audio straumēšanas materiāls neatbilst vai neeksistē.

5.2.1. Ja tiešraides laikā pazūd skaņa vai spēles vadītājs paziņo nepareizus laimējušo bumbu skaitļus, pareizos izlozes iznākumus un laimējušos skaitļus nosaka pēc videoieraksta.

5.2.2. Ja spēlētājs nevar noskatīties tiešraidi tehnisku iemeslu dēļ no savas puses (nav interneta savienojuma, nav elektrības utt.), bet pārraide ir atrodama arhīvā, tiek uzskatīts, ka izloze ir notikusi.

6. Spēles organizatoriskā norise:

6.1. Pirms katras izlozes sākuma bumbām jābūt skaidri redzamām savā vietā spēles automātā.

6.2. Spēles izlozes notiek ik pēc 5 minūtēm katru dienu no plkst. 9:00 līdz 4:55 (GMT+2) ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma.

6.2.1. Organizatoram ir tiesības mainīt pārraižu laiku un ilgumu.

6.3. Ir atļauti ilgāki pārtraukumi (1-5 atceltas izlozes pēc kārtas) tehnisku kļūmju dēļ studijā. Visas likmes, kas veiktas šajās izlozēs, ir nederīgas, un likmju summas tiek atgrieztas spēlētājiem.

6.4. Katras izlozes rezultāti un pārraižu arhīvs ir pieejami spēles organizatoru tīmekļa vietnē.

7. Spēlē izmantotais aprīkojums:

7.1. Spēles automāts (skat. 1.1. punktu).

7.2. 42 bumbu komplekts (skat. 1.2. punktu).

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

Atlasiet derību kategoriju un izvēlieties izlozes iznākumu

Ievadiet savu likmi likmju kupona laukā "Summa".

Spiediet pogu "Veikt likmi":

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir izvēlēties derību kategoriju un uzlikt likmi uz izvēlētu izlozes iznākumu. Ja izlozes rezultātā iestājas notikums, uz kuru veikta likme, spēlētājs saņem laimestu.

Izmaksu apraksts

Izmaksu koeficienti parādīti izmaksu attēlos.

Izmaksas parādītas skaitļos. Lai iegūtu kopējo izmaksas summu, attēlā parādīto izmaksas koeficientu jāreizina ar likmes vērtību:

SKAITĻI	
☆ Izkritusi bumba būs ar skaitli 1.....42	5.70
☆ Izkritusi bumba nebūs ar skaitli 1.....42	1.14
☆ Divas izkritušās bumbas būs ar skaitli 1.....42	32.00
☆ Trīs izkritušās bumbas būs ar skaitli 1.....42	225.00
☆ Četras izkritušās bumbas būs ar skaitli 1.....42	2,000.00
☆ Neizkritīs neviens no izvēlētajiem skaitļiem	3.50
☆ Izkritīs vismaz viens no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem	1.25
☆ Izkritīs vismaz divi no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem	2.85
☆ Izkritīs vismaz trīs no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem	12.00
☆ Izkritīs vismaz četri no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem	100.00
☆ Izkritīs vismaz pieci no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem	1,800.00
MELNAS / DZELTENAS BUMBIŅAS KOPĀ	
☆ Dzeltēno izkritušo bumbu skaitļu summa būs mazāka par 73.5	1.90
☆ Dzeltēno izkritušo bumbu skaitļu summa būs lielāka par 73.5	1.90
☆ Melno izkritušo bumbu skaitļu summa būs mazāka par 73.5	1.90
☆ Melno izkritušo bumbu skaitļu summa būs lielāka par 73.5	1.90
KOPĒJĀ SUMMA	
☆ Izkritušo bumbu skaitļu summa būs mazāka par 100.5	19.00
☆ Izkritušo bumbu skaitļu summa būs mazāka par 125.5	4.60
☆ Izkritušo bumbu skaitļu summa būs lielāka par 125.5	1.17
☆ Izkritušo bumbu skaitļu summa būs mazāka par 150.5	1.90
☆ Izkritušo bumbu skaitļu summa būs lielāka par 150.5	1.90
☆ Izkritušo bumbu skaitļu summa būs mazāka par 175.5	1.17
☆ Izkritušo bumbu skaitļu summa būs lielāka par 175.5	4.60
☆ Izkritušo bumbu skaitļu summa būs lielāka par 200.5	19.00

KOPĒJAIS SKAITS		^
☆ Dzelteno izkritušo bumbu skaits būs mazāks par 3.5	1.90	
☆ Dzelteno izkritušo bumbu skaits būs lielāks par 3.5	1.90	
☆ Dzelteno izkritušo bumbu skaits būs mazāks par 2.5	4.55	
☆ Dzelteno izkritušo bumbu skaits būs lielāks par 2.5	1.17	
☆ Dzelteno izkritušo bumbu skaits būs mazāks par 1.5	20.00	
☆ Dzelteno izkritušo bumbu skaits būs lielāks par 1.5	1.01	
☆ Dzeltena bumba neizkritīs	200.00	
☆ Melno izkritušo bumbu skaits būs mazāks par 3.5	1.90	
☆ Melno izkritušo bumbu skaits būs lielāks par 3.5	1.90	
☆ Melno izkritušo bumbu skaits būs mazāks par 2.5	4.55	
☆ Melno izkritušo bumbu skaits būs lielāks par 2.5	1.17	
☆ Melno izkritušo bumbu skaits būs mazāks par 1.5	20.00	
☆ Melno izkritušo bumbu skaits būs lielāks par 1.5	1.01	
☆ Melna bumba neizkritīs	200.00	
☆ Izkritīs septiņas dzeltenas bumbas	200.00	
☆ Izkritīs tieši sešas dzeltenas bumbas	22.00	
☆ Izkritīs tieši piecas dzeltenas bumbas	5.90	
☆ Izkritīs tieši četras dzeltenas bumbas	3.00	
☆ Izkritīs tieši trīs dzeltenas bumbas	3.00	
☆ Izkritīs tieši divas dzeltenas bumbas	5.90	
☆ Izkritīs precīzi viena dzeltena bumba	22.00	
☆ Izkritīs septiņas melnas bumbas	200.00	
☆ Izkritīs tieši sešas melnas bumbas	22.00	
☆ Izkritīs tieši piecas melnas bumbas	5.90	
☆ Izkritīs tieši četras melnas bumbas	3.00	
☆ Izkritīs tieši trīs melnas bumbas	3.00	
☆ Izkritīs tieši divas melnas bumbas	5.90	
☆ Izkritīs precīzi viena melna bumba	22.00	
NEPĀRA/PĀRA		^
☆ Izkritīs vairāk nepāra skaitļu bumbas	1.90	
☆ Izkritīs vairāk pāra skaitļu bumbas	1.90	
☆ Izkritušo bumbu skaitļu summa būs nepāra	1.90	
☆ Izkritušo bumbu skaitļu summa būs pāra	1.90	
☆ Pirmās izkritušās bumbas skaitlis būs nepāra	1.90	
☆ Pirmās izkritušās bumbas skaitlis būs pāra	1.90	
☆ Pēdējās izkritušās bumbas skaitlis būs nepāra	1.90	
☆ Pēdējās izkritušās bumbas skaitlis būs pāra	1.90	
☆ Pirmo divu izkritušo bumbu skaitļi būs nepāra	3.90	
☆ Pirmo divu izkritušo bumbu skaitļi būs pāra	3.90	
☆ Pirmās izkritušās bumbas skaitlis būs nepāra, otrās - pāra	3.70	
☆ Pirmās izkritušās bumbas skaitlis būs pāra, otrās - nepāra	3.70	
☆ Pirmās izkritušās bumbas skaitlis būs nepāra, pēdējās - pāra	3.70	
☆ Pirmās izkritušās bumbas skaitlis būs pāra, pēdējās - nepāra	3.70	

MELNS/DZELTENS	
☆ Pirmās izkritušās bumbas krāsa būs - dzeltena	1.90
☆ Pirmās izkritušās bumbas krāsa būs - melna	1.90
☆ Pēdējās izkritušās bumbas krāsa būs - dzeltena	1.90
☆ Pēdējās izkritušās bumbas krāsa būs - melna	1.90
☆ Izkritīs vairāk dzeltenas bumbas	1.90
☆ Izkritīs vairāk melnas bumbas	1.90
☆ Otrās izkritušās bumbas krāsa būs tāda pati kā pirmās	1.95
☆ Otrās izkritušās bumbas krāsa būs citādāka kā pirmās	1.85

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 info@joker.lv.

Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. +371 2575 7544, 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.

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Live Roulette noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.

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 vienai izspēlei, spēles gājienam	0.10 EUR
Maksimālā likme vienai izspēlei	3000.00 EUR

Spēles norises apraksts

Rulete balstīta uz nejaušības principa. Spēles mērķis ir pareizi prognozēt skaitli, kas izkritīs ruletes rata griezienā. “Roulette” sastāv no ruletes rata un spēles galda. . Šajā spēlē:

1. Spēles ratu kabatiņas numurētas no 0 līdz 36.
2. Ir iespēja likt Sauktās likmes.
3. Ir iespēja likt Kaimiņu likmes.

Vispārējie noteikumi

1. Ruletes spēles iznākums atkarīgs no tā, kur uz Ruletes rata apstāsies bumbiņa.
2. Pēc visu likmju veikšanas, Dīleris iemet Ruletes ratā bumbiņu pretēji rata griešanās virzienam.
3. Bumbiņa iekrīt vienā no numurētajām rata kabatiņām.

Iekšējo likmju noteikumi

Iekšējās likmes ir likmes, kad viens spēļu žetons tiek likts uz viena vai vairākiem blakus esošiem skaitļiem uz spēļu galda.

Piezīme: minimālā kopējā griezienu likme ir 0.10€

Likmes nosaukums	Minimālā likme	Maksimālā likme	Likmes apraksts
Likme Vienkāršs skaitlis jeb Tiešā likme	0,1	150	Likme uz vienu skaitli. Žetons tiek novietots uz skaitļa.
Likme Vertikāli vai horizontāli blakus esoši skaitļi jeb Divi skaitļi	0,1	300	Likme uz diviem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā divu skaitļu likme. Žetons tiek novietots uz līnijas, kas atdala skaitļus.
Likme Trīs pēc kārtas, jeb Iela	0,1	400	Likme uz trim skaitļiem vienā līnijā, pazīstama arī kā trīs skaitļu likme. Žetons tiek novietots uz līnijas pirmā skaitļa ārējās līnijas.
Likme Stūris jeb Kvadrāts	0,1	600	Likme uz četriem blakus esošiem skaitļiem, pazīstama arī kā četru skaitļu likme. Žetons tiek novietots izvēlēto četru Vienkāršo skaitļu centrā.
Likme Sešu ciparu Stūris jeb Līnija	0,1	900	Likme uz divām blakus esošām sešu skaitļu līnijām, kas pazīstama arī kā sešu skaitļu līnija. Žetons tiek novietots virs Duča likmju līnijas, lai tas atrastos starp jūsu izvēlētajām divām līnijām.

Ārējo likmju noteikumi

Ārējās likmes ir likmes, kad viens spēļu žetons tiek likts uz vairākiem blakus esošu skaitļu grupu uz spēļu galda.

Piezīme: minimālā kopējā griezienu likme ir 1€

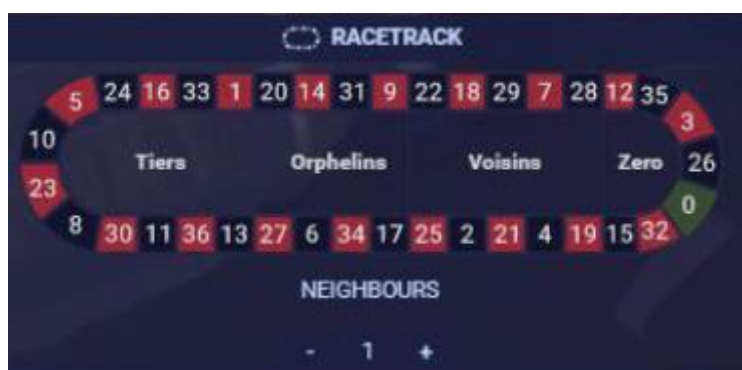
Likmes nosaukums	Minimālā likme	Maksimālā likme	Likmes apraksts
Likme Kolonna	1	1800	Likme uz divpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no laukumiem "2 to 1".
Likme Ducis.	1	1800	Likme uz divpadsmit skaitļiem: Augšējais Ducis, Vidējais Ducis vai Apakšējais Ducis. Žetons tiek novietots uz viena no šiem laukumiem: Pirmie 12, Otrie 12 vai Trešie 12.
Likme 18 skaitļi	1	3000	Likme uz astoņpadsmit skaitļiem. Žetons tiek novietots uz viena no šiem kvadrātiem: Pāris, Nepāris, Sarkans, Melns, 1-18 vai 19-36.

Saukto likmju noteikumi

Sauktās likmes tiek liktas uz RACE TRACK, kas atrodas uz Ruletes galda blakus parasto likmju laukumam, un attēlo skaitļus tādā kartība, kā tie izvietoti uz Ruletes Rata.

RACE TRACK atrodas ekrāna kreisajā pusē, blakus parasto likmju laukumam.

RACE TRACK attēlo skaitļus tādā kartībā, kā tie izvietoti uz Ruletes Rata.



Tabulā parādītas iespējamās Sauktās likmes, žetonu skaits katrā Sauktajā likmē un žetonu izvietojums:

Sauktās likmes nosaukums	Žetonu novietojums	Žetonu skaits
Voisins de Zero	0, 2 un 3 (2 žetoni) 4 un 7 12 un 15 18 un 21 19 un 22 25, 26, 28 un 29 (2 žetoni) 32 un 35	9
Tiers	5 un 8 10 un 11 13 un 16 23 un 24 27 un 30 33 un 36	6
Orphelins	1 6 un 9 14 un 17 17 un 20 31 un 34	5
Jeu Zero	0 un 3 12 un 15 26 32 un 35	4

Kaimiņu likmju noteikumi

Kaimiņu likmes tiek liktas uz RACE TRACK, kas atrodas uz Ruletes galda blakus parasto likmju laukumam. RACE TRACK attēlo skaitļus tādā kārtībā, kā tie izvietoti uz Ruletes Rata.

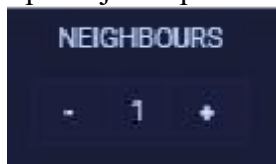


Kaimiņu likme sastāv no Tiešās likmes uz kāda skaitļa un vēl divām Tiešajām likmēm uz šim skaitlim blakus uz ruletes rata esošiem skaitļiem uz katru pusi. Ieejot spēlē pēc noklusējuma tiek piedāvātas kaimiņu likmes ar 2 blakus skaitļiem uz katru pusi (kopā pieci skaitļi).

Tabulā parādītas Kaimiņu likmes (pēc noklusējuma - likmes ar 2 blakus skaitļiem uz katru pusi):

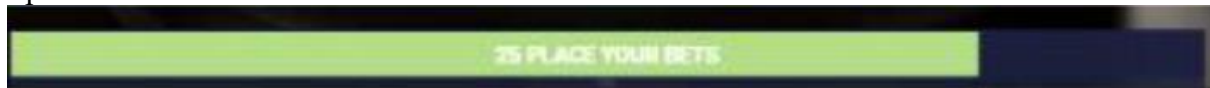
Kaimiņu likme uz skaitli	Žetonu novietojums	Žetonu skaits
0	0, 3, 15, 26, 32	5
1	1, 14, 16, 20, 33	5
2	2, 4, 17, 21, 25	5
3	0, 3, 12, 26, 35	5
4	2, 4, 15, 19, 21	5
5	5, 10, 16, 23, 24	5
6	6, 13, 17, 27, 34	5
7	7, 12, 18, 28, 29	5
8	8, 10, 11, 23, 30	5
9	9, 14, 18, 22, 31	5
10	5, 8, 10, 23, 24	5
11	8, 11, 13, 30, 36	5
12	3, 7, 12, 28, 35	5
13	6, 11, 13, 27, 36	5
14	1, 9, 14, 20, 31	5
15	0, 4, 15, 19, 32	5
16	1, 5, 16, 24, 33	5
17	2, 6, 17, 25, 34	5
18	7, 9, 18, 22, 29	5
19	4, 15, 19, 21, 32	5
20	1, 14, 20, 31, 33	5
21	2, 4, 19, 21, 25	5
22	9, 18, 22, 29, 31	5
23	5, 8, 10, 23, 30	5
24	5, 10, 16, 24, 33	5
25	2, 17, 21, 25, 34	5
26	0, 3, 26, 32, 35	5
27	6, 13, 27, 34, 36	5
28	7, 12, 28, 29, 35	5
29	7, 18, 22, 28, 29	5
30	8, 11, 23, 30, 36	5
31	9, 14, 20, 22, 31	5
32	0, 15, 19, 26, 32	5
33	1, 16, 20, 24, 33	5
34	6, 17, 25, 27, 34	5
35	3, 12, 26, 28, 35	5
36	11, 13, 27, 30, 36	5

Spēlētājs var palielināt vai samazināt kaimiņu skaitu, izmantojot izvēlni:



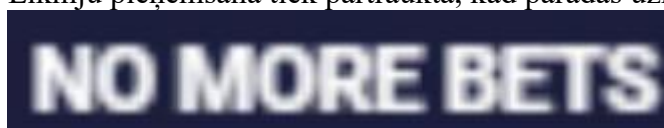
Kopējais žetonu skaits Kaimiņu likmēm mainās atbilstoši.

Spēles vadība



Likmi var likt kad uz tablo ir uzraksts “PLACE YOUR BETS” un tiek parādīts atlikušais laiks likmju likšanai.

Likmju pieņemšana tiek pārtraukta, kad parādās uzraksts:



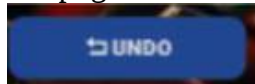
Lai uzliktu likmi, rīkojieties šādi:



Lai izvēlētos spēles žetona vērtību, klikšķiniet uz žetoniem.

Klikšķiniet uz vietas uz spēles laukuma, kur vēlaties likt likmi tik reizes, cik izvēlētais denominācijas žetonus vēlaties uzlikt.

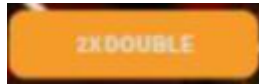
Lai noņemtu visas uz galda uzliktās likmes, spiediet  pogu.

Lai noņemtu tikai pēdējo uz galda uzlikto žetonu, spiediet  pogu.

Lai izvēlētos iepriekšējās spēles žetonu likmi uz tiem pašiem likmes laukiem, spiediet



pogu.

Lai dubultotu jau uzlikto likmi visās pozīcijās, lietojiet  pogu.

Piezīme: Pogas ir aktīvas tikai kad uz tablo ir uzraksts “PLACE YOUR BETS, PLEASE” un ir radīts laiks likmes likšanai.

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir prognozēt skaitli, uz kura bumbiņa apstāsies. Likmi veicat, balstoties uz savu prognozi.

Svarīgi:

Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Izmaksu Tabula:

Likmes nosaukums	Izmaksa
Tiešā likme	35:1
Divi skaitļi	17:1
Iela	11:1
Kvadrāts	8:1
Līnija	5:1
Kolonna	2:1
Ducis	2:1
18 skaitļi	1:1
Pāra / Nepāra	1:1
Sarkans / Melns	1:1

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 info@joker.lv.

Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. +371 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.

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Live Sic Bo noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.

Spēles laimesta kopsumma svārstās no 95,02% līdz 97,22 %

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 vienai izspēlei, spēles gājienam	1.00 EUR
Maksimālā likme vienai izspēlei	500.00 EUR

Spēles norises apraksts

Spēle tiek izspēlēta ar trīs parastajiem metamajiem kauliņiem ar vērtību no 1 līdz 6. Spēles mērķis ir paredzēt izmesto kauliņu rezultātu. Spēlētājs var likt likmi uz viena, divu vai visu trīs kauliņu iznākumu, kopējo iznākumu un vairāk.

Lai uzsāktu spēli, lūdzu, sagaidiet līdz uz ekrāna parādās paziņojums "Please, place your bets" (jeb "Lūdzu, veiciet savas likmes"), tad izvēlaties čipa vērtību un veiciet likmes pēc jūsu izvēles uz spēļu galda.

Jūsu kopējā likme tiks parādīta "Total bet" (jeb "Kopējā likme") lauciņā. Pēc tam, kad dīleris ir paziņojis "No more bets" (jeb "jaunas likmes vairs netiek pieņemtas"), jaunas likmes vairs netiek pieņemtas, un visas veiktās likmes vairs nevar tikt mainītas.

Pēc likmju slēgšanas, spēlētāja veikto likmju summa tiek noņemta no spēlētāja naudas atlikuma.

Pēc, kad metamie kauliņi ir izmesti un apstājušies, laimīgie skaitļi tiek parādīti uz ekrāna, kā arī parādās pēdējo raundu sadaļā, plus, dīleris arī nosauc laimīgos skaitļus, un tie iedegās uz likmju tabulas. Ja kāda no spēlētāja veiktajām likmēm uzvar, spēlētājs saņem laimestu, saskaņā ar Sic Bo izmaksu tabulu.

Likmju veidi

Spēlētājam ir piekļūva lielai variācijai likmju uz Sic Bo galda, un katrai likmei ir sava vērtība.

A – Small/Big – likme uz trīs metamo kauliņu kopējo summu, tai esot mazai (Small) – (4-10) vai tai esot lielai (Big) – (11-17). Laimests maksā 1:1, tomēr šī likme zaudē, ja uzņemti trīs vienādi kauliņi.

B – Total – likme uz jebkuru no 14 skaitļiem no 4 līdz 17. Total ir kopējā maksimālā vērtība trīs kauliņiem, un tā neiekļauj 3 un 18. Spēlētājs uzvar, ja trīs kauliņu kopējā summa sakrīt ar spēlētāja veikto likmi. Laimests ir atkarīgs no izmesto kauliņu kopējās summas.

C – Single – likme uz jebkuru no 6 kauliņa iespējamajām vērtībām – VIENS, DIVI, TRĪS, ČETRI, PIECI un SEŠI.

- Ja 1 no 3 kauliņiem parāda ciparu, uz kuru spēlētājs veica likmi, laimests ir 1:1
- Ja 2 no 3 kauliņiem parāda ciparu, uz kuru spēlētājs veica likmi, laimests ir 2:1
- Ja visi 3 kauliņi parāda ciparu, uz kuru spēlētājs veica likmi, laimests ir 12:1

D – Double – likme uz kādu no lauciņiem iekš sadaļas ar nosaukumu "Double". Lai spēlētājs laimētu, 2 no 3 kauliņiem jāparāda viens un tas pats cipars. Laimests maksā 11:1. ja izkrīt 3 vienādi kauliņi, laimests paliek tāds pats.

E – Triple - likme uz kādu no lauciņiem iekš sadaļas ar nosaukumu "Triple". Lai spēlētājs laimētu, visiem 3 metamajiem kauliņiem ir jāsakrīt ar skaitli uz kuru spēlētājs uzlika likmi. Laimests maksā 180:1.

F – Any Triple – likme uz to, ka jebkurš no 6 skaitļiem – viens, divi, trīs, četri, pieci vai 6 parādīsies uz viisiem 3 kauliņiem. Laimests maksā 30:1

G – Combination – likme uz jebkuru vai visām 15 iespējamajām kombinācijām. Laimests maksā 5:1

Izmaksu tabula

Likme	Min	Max	Izmaksa
Small/Big	0.5	10000	1:1
Double	0.5	1000	11:1
Triple	0.5	200	180:1
Any Triple	0.5	1000	30:1
Total 4 or 17	0.5	200	62:1
Total 5 or 16	0.5	400	31:1
Total 6 or 15	0.5	1000	18:1
Total 7 or 14	0.5	2000	12:1
Total 8 or 13	0.5	2000	8:1
Total 9 or 12	0.5	2000	7:1
Total 10 or 11	0.5	2000	6:1
Combination	0.5	2000	5:1
Singles	0.5	1000	
Single			1:1
Double			2:1
Triple			12:1

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 info@joker.lv.

Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. +371 2575 7544, 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.

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Live Teen Patti / 3 Card noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.

Spēles laimesta kopsumma svārstās no 91,44% līdz 96,63 %

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 vienai izspēlei, spēles gājienam	1.00 EUR
Maksimālā likme vienai izspēlei	500.00 EUR

Spēles norises apraksts

Spēles mērķis ir dabūt labāku 3 kāršu kombināciju nekā dīlerim, izmantojot spēlētājam izdalītās 3 kārtis, un sacenšoties pret dīlera 3 kārtīm.

Spēle tiek izspēlēta ar vienu 52 kāršu kavu (izņemot džokerus), kārtis tiek samaisītas pēc katra spēles raunda.

Neierobežots spēlētāju skaits var piedalīties vienā spēlē vienlaicīgi, katram aizņemt tikai 1 vietu.

Likmju likšanas instrukcijas

Spēlētājam ir jāveic sākotnēja likme - "Ante", lai piedalītos raundā.

Spēlētājs liek likmi, izvēloties čipa vērtību no pieejamajiem čipiem un uzspiežot uz likmes opcijām pirms taimera iztecēšanas. Spēlētājs nevar piedalīties spēlē, kura jau ir progresā.

"Rebet" poga atkārtos pēdējo veikto likmi. Pēc pogas uzspiešanas poga pārvērtīsies par "Double" pogu.

"Double" poga dubulto "Rebet" likmi, ja šī jaunā vērtība ir iekš atļautajiem limitiem un iekļaujas spēlētājam pieejamajā naudas daudzumā. Ja visu likmju dubultošana pārsniedz spēlētājam pieejamo naudas daudzumu, tikai pirmās likmes tiks dubultotas, līdz spēlējamais naudas daudzums ir sasniedzis savu robežu.

"Undo" poga, kas ir novietota zem "Rebet" pogas, atcels pēdējo darbību.

"Clear" poga noņems visas aktīvās likmes.

Spēlēšanas instrukcijas

Spēlētājs saņem trīs kārtis. Dīlera trīs kārtis būs ar seju uz leju.

Ja spēlētājs jūtas drošs par kāršu vērtību, viņš spiež "Play" pogu lai spēlētu, un uzliktu likmi vienādu ar Ante 2x.

Ja spēlētājs izvēlas neturpināt spēli, viņš spiež "Fold" lai atmestu savas kārtis un zaudētu iepriekš uzlikto "Ante" likmi.

Ja izvēles laiks ir beidzies, un spēlētājs nav izlēmis starp "Play" vai "Fold", spēlētāja roka tiek automātiski atmesta, jeb "Fold", un spēlētājs zaudēs savu iepriekš uzlikto "Ante" likmi.

Spēles iznākumi

Rezultāts	Ante	Play
Dīleris nekvalificējas un spēlētājs uzvar	1:1	"Push"
Dīleris kvalificējas un spēlētājs uzvar	1:1	1:1
Dīleris kvalificējas un spēlētājs zaudē	Zaudēta likme	Zaudēta likme
Dīleris kvalificējas un ir neizšķirts	"Push"	"Likme atgriezta"
Spēlētājs atmestas ("Fold")	Zaudēta likme	—

Ja spēlētājs uzliek "Ante" un "Play" likmes, un dabū Straight Flush, Three of a kind vai straight uz 3 izdalītajām kārtīm, spēlētājs laimē Ante Bonus, atsaucoties uz izmaksu tabulu, pat ja dīleris uzvar raundu.

Dīlerim vajag būt Dāmai vai augstākai kārtij, lai kvalificētos.

Spēlētājs uzvar, ja dīlera roka kvalificējas un ir zemāka par spēlētāja roku. "Ante" likme izmaksā 1:1 un "Play" likme izmaksā 1:1.

Spēlētājs zaudē, ja dīlera roka kvalificējas un ir augstāka par spēlētāja roku. Spēlētājs zaudē gan "Ante" gan "Play" likmi.

"Push" ir neizšķirts – kur gan spēlētājam gan dīlerim ir vienādas rokas. Šādā gadījumā, spēlētājs dabū atpakaļ savas "Ante" un "Play" likmes.

Kad dīleris nav kvalificējošā roka, (vismaz Dāma vai augstāk), spēlētājs dabū atpakaļ savu "Play" likmi un uzvar "Ante" likmi 1:1.

Papildus likmes

Pair or better – (pāris vai labāka roka) – spēlētāja mērķis ir dabūt pāri vai labāku kombināciju savā rokā. Roka uzvar, ja tās sastāvā ir pāris vai labāka kombinācija. Izmaksas var apskatīt izmaksu tabulā, zemāk dokumentā.

3+3 Bonus – mērķis ir izveidot labāko 5 kāršu pokera roku, izmantojot un kombinējot gan spēlētāja gan dīlera pieejamās trīs kārtis. Likme uzvar, kad "Three of a kind" (trīs vienādi) vai labāka kombinācija tiek izveidota no 6 izdalītajām kārtīm uz galda. Izmaksas apjoms ir saistīts ar roku vērtību, atsaucoties uz izmaksu tabulu, kura ir apskatāma zemāk.

Abas papildlikmes var tikt veiktas, tikai pēc galvenās ("Ante") likmes veikšanas.

Papildlikme ir vienmēr aktīva raundā, neatkarīgi no spēlētāja izvēles spēlēt ("Play") vai atmetties ("Fold").

Roku vērtība

Uzvarošās kombinācijas priekš Teen Patti

"Royal Flush" ir Dūzis, Karalis un Dāma ar vienādu mastu.

"Straight Flush" ir roka, kas satur trīs sekvenciālas kārtis, visas ar vienādu mastu.

Piemēram: 8, 9 un 10 erceņi.

"Three of a kind" ir roka, kas satur trīs kārtis no viena un tā paša ranga (Piemēram: trīs karaļi).

"Straight" ir roka, kas satur trīs sekvenciālas kārtis ar vismaz diviem dažādiem mastiem. Piemēram: 2, 3 un 4 ar vismaz 2 dažādiem mastiem. Divas "straight" rokas tiek novērtētas, salīdzinot augstāko kārti katrā.

"Flush" ir roka, kur visas trīs kārtis ir no viena masta, bet nav sekvenciālas. Piemēram: trīs kārtis, kuras visas ir kreiči.

"Pair" jeb pāris ir roka, kas satur divas kārtis no viena un tā paša ranga un vienas kārtis, kas nav no tā paša ranga. Piemēram: divi Karaļi un astotnieks. Ja divām rokām ir viens un tas pats pāris, tad tiek salīdzinātas abu roku, pāra kombinācijai neizmantotā kārts, lai noteiktu uzvarētāju.

"High Card" ir pokera roka, kur neviena no trīs spēlētājam esošajām kārtīm neveido kādu no augstāk minētajām kombinācijām. Tādā gadījumā spēlētājam "nav rokas" un tiek salīdzinātas abu roku augstākās kārtis.

Individuālās kārtis ir sarindotas pēc to spēka sākot no Dūža, kam ir augstākā vērtība, cauri attēlu kārtīm (Karalis, Dāma, tad Kalps), un beidzot ar kārtīm no 10 līdz 2.

Lai pabeigtu "Straight" kombināciju, Dūzis var tikt attēlots kā 1 vai kā nākošā kārts pēc Karaļa.

Vājākā kombinācija pokerā ir "High Card" – pokera roka, kur neviena no trīs spēlētājam esošajām kārtīm neveido kādu no augstāk minētajām kombinācijām.

Izšķirošais faktors ir augstākā kārts spēlētāja rokās.

Uzvarošās kombinācijas priekš 3+3 Bonusa (5 kārtis ir nepieciešamas)

"Royal Flush" ir "Straight Flush", kas sastāv no Dūža, Karaļa, Dāmas, Kalpa un 10 ar vienādu mastu.

"Straight Flush" ir roka, kas satur piecas sekvenciālas kārtis, visas ar vienādu mastu.

Piemēram: 6, 7, 8, 9 un 10 erceņi.

"Four of a kind" jeb četri vienādi, ir kāršu kombinācija, kas satur visas četras kārtis no viena ranga un jebkura cita kārts. Piemēram: četras Dāmas un piecinieks.

"Full House" ir roka, kas satur 3 saskaņotām viena ranga kārtīm un 2 saskaņotām citam ranga kārtīm. Piemēram: 3 Kalpi un 2 astotnieki.

"Flush" ir roka, kur visas piecas kārtis ir no viena masta, bet nav sekvenciālas.

Piemēram: piecas kārtis, kuras visas ir kreiči.

"Straight" ir roka, kas sastāv no 5 sekvenciālām kārtīm ar vismaz diviem dažādiem mastiem. Piemēram: 6, 7, 8, 9 un 10 ar vismaz 2 dažādiem mastiem.

"Three of a kind" ir roka, kas satur trīs kārtis no viena ranga.

Izmaksu tabula

Likme	Izmaksa
Ante	1:1
Play	1:1
Ante Bonus	
Royal flush	5:1
Straight flush	5:1
Three of a kind	4:1
Straight	1:1
Pair or better	
Royal flush	100:1
Straight flush	40:1
Three of a kind	30:1
Straight	5:1
Flush	4:1
One pair	1:1
3+3 Bonus	
Royal flush	1000:1
Straight flush	200:1
Four of a kind	100:1
Full House	20:1
Flush	15:1
Straight	10:1
Three of a kind	7:1

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 info@joker.lv.

Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. +371 2575 7544, 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.

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Live Unlimited Blackjack noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.

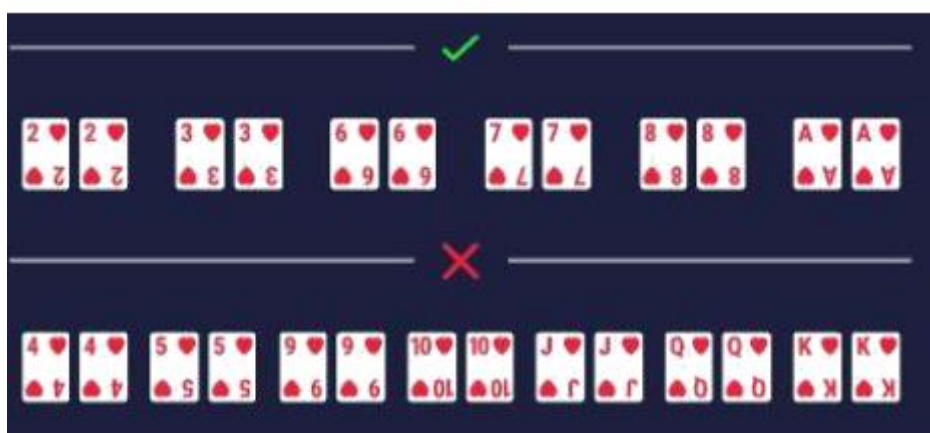
Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

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

Minimālā likme vienai izspēlei, spēles gājienam	1.00 EUR
Maksimālā likme vienai izspēlei	1000.00 EUR

Spēles norises apraksts

1. "Unlimited Blackjack" tiek spēlēts ar astoņiem kāršu komplektiem (katrā 52 spēļu kārtis), kas pirms katras spēles tiek samaisīti.
2. "Unlimited Blackjack" ir "Blackjack" spēle, ar atšķirību, ka neierobežots spēlētāju skaits var spēlēt to pašu roku.
3. "Unlimited Blackjack" dod iespēju neierobežotam spēlētāju skaitam spēlēt pie viena galda vienlaicīgi pret dīleri, bez vietu ierobežojuma.
4. Divi spēlētāji var pieņemt dažādus lēmumus vienā rokā un katram spēlētājam rezultāts tiek skaitīts attiecīgi iznākumam.
5. "Unlimited Blackjack" spēle atšķiras no parastās "Blackjack" spēles kāršu sadalīšanā.
6. "Unlimited Blackjack" spēlē dažu divu vienādu kāršu sadalīšana notiek automātiski.



7. Sadalīšanas gadījumā spēlētājam ir iespēja turpināt spēli ar 1 vai 2 rokām.

Vispārējie noteikumi

1. „Unlimited Blackjack” ir Aizklātās kārts spēle. Dīlerim tiek izdalīta viena atklāta kārts un viena aizklāta kārts. Dīleris vienmēr pārbauda aizklāto kārti, ja tam iedalīta kārts ar vērtību 10.
2. Visu bilžu kāršu vērtība ir 10.
3. Dūžu vērtība ir 1 vai 11.
4. Kombināciju, kas sastāv no Dūža un kārts ar vērtību 10, sauc par „Blackjack”.
5. „Blackjack” ir spēles stiprākā kombinācija un tā automātiski paliek.
6. Kombināciju „Blackjack” nav iespējams uzvarēt, bet spēlētājs to var atkārtot.
7. Dīleris sev vienmēr ņem papildus kārti, ja kombinācijas vērtība ir 16 vai mazāk.
8. Dīleris vienmēr paliek, ja kombinācijas vērtība ir 17 vai vairāk.
9. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Likmju un Izmaksu Noteikumi

1. Ja pirmās divas jums iedalītās kārtis ir dūzis un kārts ar vērtību 10, jūs iegūstat „Blackjack”. Jūsu kombinācija automātiski paliek.
2. „Blackjack” izmaksātais laimests ir 3:2 pret jūsu sākotnējo likmi.
3. Ja gan Dīlera, gan jūsu kombinācija ir „Blackjack”, izspēle beidzas neizšķirti. Jums tiek atmaksāta sākotnējā likme.
4. Ja Dīlera kombinācija pārsniedz vērtību 21, bet jums iedalītās kombinācijas vērtība ir 21 vai mazāk, Dīlera kombinācija ir zaudējusi. Jūsu

kombinācija automātiski uzvar.

5. Ja dīleris paliek un Dīlera kombinācija nepārsniedz vērtību 21, tiek salīdzināta jūsu un Dīlera kombinācija.

a. Ja jūsu kombinācija ir lielāka par dīlera kombināciju, jūsu kombinācija uzvar.

b. Ja jūsu kombinācija ir mazāka par dīlera kombināciju, jūsu kombinācija zaudē.

c. Ja gan Dīlera, gan jūsu kombinācija iegūst vienādu vērtību, izspēle beidzas neizšķirti. Jums tiek atmaksāta sākotnējā likme.

Sadalīšanas noteikumi

1. "Unlimited Blackjack" spēlē dažu divu vienādu kāršu sadalīšana notiek automātiski.

2. Sadalīšanas gadījumā spēlētājam ir iespēja turpināt spēli ar 1 vai 2 rokām.

3. Sadalītās likmes vērtība uz otrās kombinācijas ir vienāda ar jūsu sākotnējo likmi.

4. Ja sadalāt divus Dūžus un pēc tam tiek atvērta kārts ar vērtību 10, tas netiek uzskatīts par kombināciju „Blackjack“, kaut arī kombinācijas vērtība ir 21. Šis noteikums spēkā arī, ja sadalāt kārtis ar vērtību 10 un pēc tam atverat Dūzi.

5. Spēles laikā atļauts sadalīt tikai vienu reizi.

6. Sadalot Dūžus, uz katru Dūzi tiek izdalīta tikai viena kārts un jūsu kombinācija automātiski paliek.

Dubultošanas noteikumi

1. Dubultošanas likme ir vienāda ar sākotnējo likmi.

2. Jūs varat dubultot likmi, saņemot pirmās divas kārtis.

3. Dubultojot jums tiek iedalīta viena kārts un jūsu kombinācija automātiski paliek.

4. Jūs varat dubultot arī pēc sadalīšanas (izņemot – sadalot Dūžus)

Apdrošināšanas noteikumi

1. Jūs varat veikt apdrošināšanu, ja dīlera atklātā kārts ir Dūzis.

2. Apdrošināšanas likme ir vienāda ar pusi no sākotnējās likmes.

3. Apdrošināšanas likmes uzvara vai zaudējums nav saistīti ar sākotnējās likmes uzvaru vai zaudējumu.

4. Apdrošināšana sedz tikai jūsu sākotnējo kombināciju. Tā nesedz otro un citas kombinācijas pēc sadalīšanas vai dubultošanu.

5. Ja dīleris neiegūst kombināciju „Blackjack“, apdrošināšanas likme tiek noņemta. Apdrošināšanas likmes vērtība tiek atskaitīta no jūsu kredītiem, un spēle turpinās.

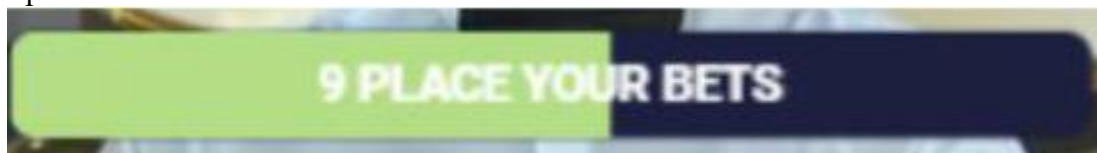
6. Ja dīleris iegūst kombināciju „Blackjack“, apdrošināšanas izmaksātais laimests ir 2:1.

Līdzīgas naudas noteikumi

1. Jūs varat saņemt līdzīgu naudu, ja dīlera atklātā kārts ir Dūzis un jums ir iedalīta kombinācija „Blackjack“.

2. Līdzīgas naudas izmaksa par „Blackjack“ kombināciju ir 1:1.

Spēles vadība



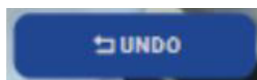
Likmi var likt kad uz tablo ir uzraksts “PLACE YOUR BETS” un tiek parādīts atlikušais laiks likmju likšanai.

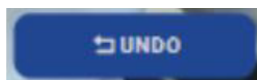


Lai izvēlētos spēles žetona vērtību, klikšķiniet uz žetoniem.

Lai uzliktu likmi, rīkojieties šādi:

Klikšķiniet uz spēles laukiem tik reizes, cik izvēlētās denominācijas žetonus vēlaties uzlikt uz katra spēles lauka.



Lai noņemtu likmi, spiediet uz  ikonu un pēc tam uz spēles lauka.

Sānu likmju noteikumi

1. “Blackjack” spēlei ir papildus sānu likmes – Perfekti pāri un 21+3.
2. Jūs varat veikt likmi kombinācija ar jūsu galveno “Blackjack” likmi.
3. Jums ir iespēja laimēt jebkura no sānu likmēm pat ja jūs vēlāk zaudēsiet vai uzvarēsiet jūsu “Blackjack” likme.

Perfektu pāru noteikumi

Perfect Pair Side Bet	Perfect Pair	25:1
	Colored Pair	12:1
	Mixed Pair	6:1

1. Perfektie pāri dod iespēju laimēt ja jūsu divas pirmās kārtis satur piemēram: divas Dāmas, divi Dūži vai divi trijnieki.
2. Pastāv 3 pāru tipi, katra ar citādu izmaksu:
 - Perfektais pāris – vienāda masts (piemēram divi piķu Dūži).
 - Krāsotais pāris – atšķirīgas masts, bet viena krāsa (piemēram Dimanta divnieki + Sirds divnieki).
 - Jauktais pāris – atšķirīgas masts no dažādam krāsām (piemēram Sirds desmitnieki + Kreici desmitnieki).

21 + 3 noteikumi

21+3 Side Bets	Suited Trips	100:1
	Straight Flush	40:1
	Three of a Kind	25:1
	Straight	10:1
	Flush	5:1

1. 21+3 sānu likme dod iespēju laimēt, ja jūsu divas pamat kārtis + dīlerā atvērtā kārta satur jebkādu no atteicošiem laimīgam kombinācijām (līdzīgi pokera kombinācijām), katra ar citādu izmaksu:

- Suited Trips – identiskie 3 kārtis (piemēram 3 sirds Dāmas).
- Straight Flush – skaitliska secība un vienāda masts (piemēram dimanta Desmitnieks, Vālēts un Dāma).
- Three of a Kind – vienāda vērtībā, bet dažādas masts (piemēram 3 dažādi Karaļi).
- Straight – skaitliska secība, bet dažādas masts (piemēram Piķu divnieks + Kreicu trijnieks + Sirds četrinieks).
- Flush – nesecīgas kārtis no vienādas masts (piemēram Kreicu divnieks, Kreicu sešinieks vai Kreicu desmitnieks).

Likme no aizmugures noteikumi

1. Likme no aizmugures, dod iespēju veikt likmi uz cita spēlētāja rokas.
2. Jūs dalīsiet rezultātu ar cita spēlētāju roku.
3. Izmaksas priekš Likmes no aizmugures ir tādas pašas, kā veicot parastas "Blackjack" likmes.
4. Jūs varat veikt Likmi no aizmugures pat ja pats sēžat pie galda un gribiet pats veikt likmi.
5. Jūs nevarat veikt Likmi no aizmugures uz jūsu pašu roku.
6. Veiciet likmi uz jebkuras aktīvas Likmes no aizmugures vietas, kamēr derību laiks ir aktīvs.
7. Pārvietojiet jūsu kursoru uz jebkuras no Likmes no aizmugures vietas, lai paskatītos kopējo spēlētāju skaitu, kas veica likmi uz šo spēlētāju, kā arī viņu kombinēto summu.
8. Ja jūs veicat Likmi no aizmugures un spēlētājs izvēlas nespēlēt šajā raunda, jūsu likme tiks automātiski atgriezta.
9. Atspoguļotais segvārds atspoguļos spēlētāju, kas veiks lēmumus par šo roku.
10. Jūs varat ņemt apdrošināšanu ja dīlerā kārtis parāda Dūzi.
11. Jūs varat izlemt dubultot jūsu likmi vai ne, ja spēlētājs izvēlas dubultot likmi vai sadalīt kārtis.

Spēles vadības pogas:

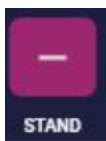


Poga Hit

Klikšķiniet pogu Hit, lai saņemtu vēl vienu kārti. Jums tiek izdalīta viena kārta.

Piezīme:

Šī poga ir aktīva tikai tad, kad spēlējat.



Poga Stand

Klikšķiniet pogu Stand, ja domājat, ka kombinācija ir pietiekoši laba. Šai kāršu kombinācijai vairs netiks izdalīta neviena kārts.

Piezīme:

Šī poga ir aktīva tikai tad, kad spēlējat.

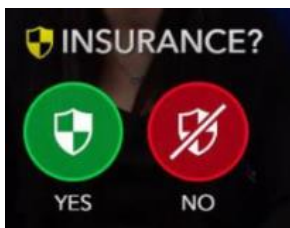


Poga Double

Klikšķiniet pogu Double, lai liktu dubultošanas likmi, kas vienāda ar sākotnējo likmi.

Piezīme:

Šī poga ir aktīva tikai tad, kad spēlējat.



Poga Insurance

Kad Dīlera atklāta kārts ir Dūzis, klikšķiniet pogu Insurance, lai liktu apdrošināšanas likmi, kas vienāda ar pusi no sākotnējās likmes.

Piezīme:

Šī poga ir aktīva tikai tad, kad spēlējat.

Kad Dīlera atklāta kārts ir Dūzis, klikšķiniet pogu No, lai neliktu apdrošināšanas likmi.

Piezīme:

Šī poga ir aktīva tikai tad, kad spēlējat.

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir saskaņā ar Spēles Noteikumiem uzvarēt Dīleri, vai nu savācot kāršu kombināciju ar lielāku vērtību (bet nepārsniedzot 21) nekā Dīlerim, vai Dīlerim zaudējot (Dīlerim savācot kombināciju ar vērtību lielāku par 21).

Atkarība no galda minimāla likme var mainīties. Izmaksas parādītas Izmaksu Tabulā:

Minimālā likme – 1.00; Maksimālā likme – 1,000.00;

	BLACKJACK	3:2
BASIC BLACKJACK	Player wins	1:1
	Insurance	2:1

Minimālā likme – 1.00; Maksimālā likme – 200.00;

Perfect Pair Side Bet	Perfect Pair	25:1
	Colored Pair	12:1
	Mixed Pair	6:1
21+3 Side Bets	Suited Trips	100:1
	Straight Flush	40:1
	Three of a Kind	25:1
	Straight	10:1
	Flush	5:1

Likme no aizmugures: Minimālā likme – 1.00; Maksimālā likme – 200.00;

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 info@joker.lv.

Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. +371 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.

Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.