

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Lucky Lady's Roulette noteikumi
Greentube Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes ruletes automātu videospēle.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 96.42% līdz 97.30%.

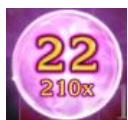
Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

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

Minimālā likme	0.20 EUR
Maksimālā likme	500.00 EUR

Spēles norise un noteikumi

- Spēlētājs izvēlas likmes vērtību no pieejamajiem žetoniem laukuma labajā pusē.
- Izvēloties čipu, spēlētājs to novieto uz vēlamās laukuma daļas.
- Nospiežot pogu SPIN, sākas spēles raunds.
- Kad likmju izvēle raundam ir slēgta, **LUCKY LADY** izvēlas 1 līdz 4 **LUCKY LADY BONUS** skaitļus, kuru bonusa reizinātāji kopā veido līdz pat 210x likmei par viena skaitļa likmes skaitļiem.



- Šie skaitļi tiek parādīti uz **BURVJU LODĒM**.
- Tikai viena skaitļa likmes uz izceltajiem skaitļiem var laimēt attiecīgo **LUCKY LADY BONUS** reizinātāju.
- Ja spēles rezultāts sakrīt ar izvēlēto **LUCKY LADY BONUS**, tiek piešķirts laimests ar koeficientu 29:1 par viena skaitļa likmi, kā arī likme uz šo skaitli tiek reizināta ar izlozēto **LUCKY LADY BONUS** reizinātāju.
- Spēles raunda beigās ekrānā tiek parādīts spēlētāja laimests, ja tāds ir iegūts.

Likmju veidu noteikumi



Likmes numurs	Likmes nosaukums	Likmes funkcija un koeficients
1.	Stright jeb viena skaitļa likme	Spēlētājs var likt likmi uz jebkuru skaitli, ieskaitot 0. <i>Likmes koeficients 29:1.</i>
2.	Split jeb divu skaitļu likme	Spēlētājs var likt likmi uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem. <i>Likmes koeficients 17:1.</i>
3.	Street jeb līnijas likme	Spēlētājs var likt likmi uz jebkurem trīs blakus esošiem skaitļiem horizontālā līnijā. <i>Likmes koeficients 11:1.</i>
4.	Basket jeb stūra likme	Spēlētājs var likt likmi uz trīs skaitļiem, kas iekļauj 0. <i>Likmes koeficients 11:1.</i>
5.	Corner jeb stūra likme	Spēlētājs var likt likmi četru skaitļu krustpunktā. <i>Likmes koeficients 8:1.</i>
6.	Four numbers jeb četrus skaitļu likme	Spēlētājs var likt likmi uz pirmajiem četriem skaitļiem. <i>Likmes koeficients 8:1.</i>
7.	Line (double street) jeb sešlīniju likme	Spēlētājs var likt likmi uz līnijām starp divām horizontāli blakus esošām skaitļu līnijām. Sešlīnijas likme nosedz visus skaitļus abās rindās, kopā sešus skaitļus. <i>Likmes koeficients 5:1.</i>
8.	Column jeb kolonnas likme	Spēlētājs liek likmi uz vienu no lauciņiem, kas apzīmēts ar "2:1", kolonnu beigās, lai nosegtu visus divpadsmit konkrētās kolonnas skaitļus. 0 netiek ietverta nevienā no trīs kolonnām. <i>Likmes koeficients 2:1.</i>
9.	Dozen jeb duča likme	Spēlētājs liek likmi uz 12 blakus esošiem skaitļiem. Pirmais ducis ir skaitļi no 1 līdz 12, otrais ducis 13 līdz 24, trešais ducis 25 līdz 36. <i>Likmes koeficients 2:1.</i>

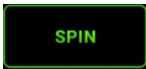


10.	Red / Black jeb sarkanā / melnā likme	Spēlētājs liek likmi uz sarkanajiem vai melnajiem skaitļiem. <i>Likmes koeficients 1:1.</i>
11.	Even / Odd jeb pāra / nepāra likme	Spēlētājs liek likmi uz pāra vai nepāra skaitļiem. 0 netiek nosepta pāra skaitļu likmē. <i>Likmes koeficients 1:1.</i>
12.	Low / High jeb mazi skaitļi/ lieli skaitļi likme	Spēlētājs liek likmi uz pirmajiem 18 skaitļiem, netiek nosepta 0 (mazie) vai uz nākamajiem 18 skaitļiem (lielie). <i>Likmes koeficients 1:1.</i>

Laimestu izmaksa

- Laimests ir atkarīgs no spēlētāja uzliktās likmes veida.
- Viens skaitlis var tikt nosegts ar dažādiem likmju veidiem.
- Ja laimīgais skaitlis ir nosegts ar 2 vairāk likmju veidiem, kopējais laimests ir summa no atsevišķajiem likmju laimestiem.

Likmes veids	Nosedz	Izmaksa
Viens skaitlis	1 skaitli	29:1
Divi skaitļi	2 skaitļus	17:1
Līnija	3 skaitļus	11:1
Stūris	4 skaitļus	8:1
Četru skaitļu	4 skaitļus	8:1
Sešlīnija	6 skaitļus	5:1
Kolonna vai Ducis	12 skaitļus	2:1
Lieli/mazi skaitļi	18 skaitļus	1:1
Pāra/nepāra	18 skaitļus	1:1
Sarkans/melns	18 skaitļus	1:1

Spēles vadība

1.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
2.  Nospiežot **UNDO** ikonu, spēlētājs var noņemt pēdējo uzlikto žetonu.
3.  Nospiežot **SAME BET** ikonu, tiek uzliktas tādas pašas likmes kā iepriekšējā raundā.

Spēles beigas

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

Laimesta saņemšanas norise

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

Laimestu, kas:

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

Pretenziju izskatīšanas kārtība

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