

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Top Dice noteikumi
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes kauliņu videospēle ar LIVE dīleri.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.68% - 97.75%.

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	0.50 EUR
Maksimālā likme	1000.00 EUR

Spēles norises apraksts

Top Dice spēles mērķis ir uzminēt, kura puse uzvarēs, iegūstot lielāko divu kauliņu kopsummu. Spēlētājs var likt likmes uz Mājiniekiem (Home) (A), Viesiem (Away) (B) un neizšķirtu (X).

Spēles norises noteikumi

Spēli vada spēles vadītājs, un tā tiek izspēlēta ar četriem metamajiem kauliņiem.

- Katrs metamais kauliņš atrodas atsevišķā kratītājā: divi Mājinieku (A) pusē un divi Viesu (B) pusē.
- Divi augšējie kratītāji ir “Pirmais puslaiks” (First half), un divi apakšējie kratītāji ir “Otrais puslaiks” (Second half).
- Gan pirmā, gan otrā puslaika kratītāji satur vienu mājinieku (A) un vienu viesu (B) metamo kauliņu.
- Visi metamo kauliņu kratītāji tiek ieslēgti vienlaicīgi, īsi pirms derību laika beigām.
- Kad likmes ir veiktas, un likmju likšanas laiks ir beidzies, abi pirmā puslaika metamie kauliņi tiek apturēti vienlaicīgi. Dažas sekundes vēlāk apstājas arī otrā puslaika metamie kauliņi.
- Rezultāts ir redzams ekrānā, un uzvar tā puse, kurai ir augstāka divu metamo kauliņu kopsumma.

Laimesti

Spēlētāja laimests ir atkarīgs no uzliktās likmes veida.

Likme	Izmaksa
MĀJNIEKI (A)*	1:1
VIESI (B)*	1:1
NEIZŠĶIRTS (X)**	79:1 – neizšķirta rezultāts ir 12 7:1 – neizšķirta rezultāts ir 2-11

* 80% no spēlētāja Mājnieku (A) / Viesu (B) likmes tiek atgriezta, ja Neizšķirts (X) uzvar.

** Izmaksa 7-79:1 + spēlētāja likmes atdeve ir vienāda ar izmaksu 8-80x.

Spēlētājam jāņem vērā, ka jebkura nepareiza darbība anulē spēles raundu un visas iespējamās izmaksas par raundu. Likmes tiks atgrieztas.

RTP – optimālā teorētiskā spēles izmaksa spēlētājam:

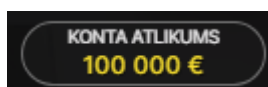
- Mājnieki (A) / Viesi (B) – 97.75%
- Neizšķirts (X) – 95.68%

Likmju izdarīšana

- Paneļa **LIKMJU LIMITI** virsraksts parāda minimālos un maksimālos atļautos likmju limitus katrā likmju pozīcijā.

Football Studio Dice 0,50 – 2500 €

- Lai piedalītos spēlē, spēlētājam jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Savu pašreizējo **KONTA ATLIKUMU** var apskatīt uz ekrāna.



- Klasiskajā skatā **LUKSOFORS** informē par spēles raunda pašreizējo statusu un parāda, kad spēlētājs var likt likmi (zaļā gaisma), kad likmju likšanas laiks ir gandrīz beidzies (dzeltenā gaisma) un kad likmju likšanas laiks ir beidzies (sarkanā gaisma).



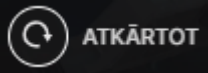
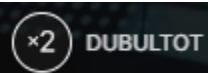
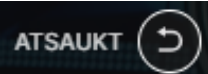
- **ČIPU DISPLEJS** ļauj izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko spēlētājs vēlas izdarīt likmi. Ir pieejami tikai tie čipi, kuru nominālvērtību sedz spēlētāja pašreizējais konta atlikums.



Kad spēlētājs ir izvēlējis čipu, viņam jāizdara savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda.

Katru reizi, kad spēlētājs noklikšķina/pieskaras likmes pozīcijai, likmes vērtība palielinās par izvēlēta čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei.

Kad spēlētājs ir izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs likmes parādīsies ziņa, ka spēlētājs ir izdarījis maksimālo likmi.

-  Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot visas likmes, ko spēlētājs izdarīja iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai tad, kad ir novietots pirmais čips.
-  Kad spēlētājs ir izdarījis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga **DUBULTOT (2x)**. Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits.
-  Poga **ATSAUKT** noņem pēdējo uzlikto likmi.

Spēlētājs var klikšķināt/pieskarties ATSAUKT pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to izdarīšanas secībai. Spēlētājs var atsaukt visas likmes, turot nospiestu ATSAUKT pogu.

-  Indikators **KOPĒJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.

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.