

**SIA „JOKER.LV”**  
**reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544**  
**Spēles European Roulette noteikumi**  
**SYNOT W, a.s. spēles programma**

Spēles veids – tiešsaistes ruletes videospēle ar automātisko ruletes ratu.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 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  | 0.10 EUR    |
| Maksimālā likme | 1000.00 EUR |

Spēles norises apraksts

**European Roulette** spēlē likmes tiek tam paredzētajā laikā uz galda virsmas ar nosaukumu ruletes laukums, uz kura ir attēlotas visas standarta likmju pozīcijas.

|   |        |      |   |        |    |    |        |     |       |    |    |    |     |
|---|--------|------|---|--------|----|----|--------|-----|-------|----|----|----|-----|
| 0 | 3      | 6    | 9 | 12     | 15 | 18 | 21     | 24  | 27    | 30 | 33 | 36 | 2:1 |
|   | 2      | 5    | 8 | 11     | 14 | 17 | 20     | 23  | 26    | 29 | 32 | 35 | 2:1 |
|   | 1      | 4    | 7 | 10     | 13 | 16 | 19     | 22  | 25    | 28 | 31 | 34 | 2:1 |
|   | 1st 12 |      |   | 2nd 12 |    |    | 3rd 12 |     |       |    |    |    |     |
|   | 1-18   | Even |   |        |    |    |        | Odd | 19-36 |    |    |    |     |

Lai sāktu spēli, spēlētājam ir jāizvēlas žetona vērtību, kuru viņš vēlas likt šajā griezienā, un uzlikt to uz atbilstošas spēļu galda likmes pozīcijas. Likmi var veikt uz vienu skaitli vai vairākiem skaitļiem. Ir pieejams plašs likmju kombināciju klāsts, par kurām saskaņā ar spēles noteikumiem tiek izmaksātas dažādas likmes.

Kad bumbiņa galu galā piezemējas uz kāda skaitļa, šis skaitlis tiek uzskatīts par uzvarētāju šajā raundā. Atkarībā no likmju veida un prognozes pareizības, spēlētājs saņems laimestu.

Spēles norise un noteikumi

“European Roulette” uz spēles galda ir 3 rindas un 12 kolonnas. Skaitļu lauciņa pašā sākumā atrodas lauks ar skaitli “0”. Visas likmes ir sadalītas divās galvenajās kategorijās – iekšējās un ārējās likmes. Katra veida likme nosedz noteiktu skaitļu daļu, un katrai no tām ir savs izmaksas koeficients.

Likmes, kuras tiek uz laukuma daļas ar skaitļiem vai uz līnijām starp tiem, sauc par **Iekšējām likmēm**, savukārt tās, kuras tiek uz īpašajiem lauciņiem zemāk un pa kreisi

no laukuma, sauc par **Ārējām likmēm**. Virzot peli pāri likmju pozīcijām uz laukuma, iezīmējas tie skaitļi, kas tiktu iekļauti, ja spēlētājs liktu likmi uz konkrētās pozīcijas. Zemāk ir apkopoti dažādi likmju veidi un izmaksas:

Iekšējās likmes:

| Likmes veids                             | Apraksts                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Viena skaitļa jeb<br/>Straight Up</i> | Likme attiecas tikai uz vienu skaitli (tostarp “0”)                                                                                                                                                             |
| <i>Divu skaitļu jeb<br/>Split</i>        | Spēlētājs var veikt likmi uz diviem skaitļiem, kas atrodas blakus uz galda vertikāli vai horizontāli, vai arī likt likmi uz līnijas starp šiem diviem skaitļiem                                                 |
| <i>Līnijas likme jeb<br/>Street</i>      | Likme attiecas uz trim skaitļiem, kas ir secīgi. Spēlētājs var likt likmes arī uz šādām grupām: 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3.                                                                                        |
| <i>Stūra likme jeb<br/>Corner/Basket</i> | Likme attiecas uz jebkuriem 4 skaitļiem, kas veido kvadrātu. Lai veiktu šo likmi, spēlētājam jāuzliek žetons uz četru skaitļu kopīga stūra. Var likt likmes arī uz šādiem skaitļiem: 0, 1, 2 un 3.              |
| <i>Sešlīniju likme jeb<br/>Six Line</i>  | Šī likme attiecas uz T veida krustojuma līnijām starp divām pieguļošajām rindām ar trim skaitļiem. Sešlīniju likme nosedz visus skaitļus abās rindās — kopā sešus skaitļus (piem., Sešlīnija 4, 5, 6, 7, 8, 9). |

Ārējās likmes:

| Likmes veids                                 | Apraksts                                                                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Kolonna jeb Column</i>                    | Šī likme attiecas uz 12 skaitļiem. Šajā gadījumā spēlētājs liek likmes uz 12 skaitļiem jebkurā no trim horizontālajām līnijām.                                                           |
| <i>Ducis jeb Dozen</i>                       | Šī likme attiecas uz 12 skaitļiem. Spēlētājs liek likmes uz vienu no trim 12 skaitļu grupām un var likt likmi uz 1., 2. Un 3. lauciņa.                                                   |
| <i>Mazo/lielo skaitļu jeb<br/>1-18/19-36</i> | Šī likme attiecas uz 18 skaitļiem. Likme netiek likta uz “0”, jo tas netiek uzskatīts ne par lielo, ne par mazo skaitli. Mazie skaitļi ir no 1 līdz 18, lielie skaitļi ir no 19 līdz 36. |
| <i>Pāra/nepāra jeb<br/>Even/Odd</i>          | Spēlētājs var likt likmi uz to, vai laimējušais skaitlis būs nepāra vai pāra, izvēloties attiecīgo lodziņu Odd vai Even. “0” nav ne pāra un ne nepāra skaitlis.                          |

|                                        |                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Sarkans/melns jeb<br/>Red/Black</i> | Spēlētājs var likt likmi uz rētiņas ar sarkanu vai melnu rombveida zīmi – likme būs uz to, kādas krāsas laimīgais skaitlis tiks parādīts uz rata. “0” netiek uzskatīts ne par sarkanu, ne par melnu. |
|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| Likmes veids      | Nosedz     | Izmaksa |
|-------------------|------------|---------|
| Viens skaitlis    | 1 skaitlis | 35:1    |
| Divi skaitļi      | 2 skaitļi  | 17:1    |
| Līnija            | 3 skaitļi  | 11:1    |
| Stūris            | 4 skaitļi  | 8:1     |
| Sešlīnija         | 6 skaitļi  | 5:1     |
| Kolonna vai Ducis | 12 skaitļi | 2:1     |
| 1-18/19-36        | 18 skaitļi | 1:1     |
| Pāra/nepāra       | 18 skaitļi | 1:1     |
| Sarkans/melns     | 18 skaitļi | 1:1     |

### Rata sektori



Likmes uz **Rata sektoriem** ir visā pasaulē pazīstamas sarežģītas likmes, kuras liek ruletes spēles eksperti. Tādas

likmes kā **likmes uz Kaimiņiem** liek, izmantojot ruletes sacīkšu trasi, kas attēlo skaitļus nevis tā, kā tie parādās uz ruletes galda, bet — uz ruletes rata.

Ruletes rats ar vienu nulli ir sadalīts četros galvenajos sektoros, kas atbilst galda laukuma daļām. Šo sektoru tradicionālie nosaukumi ir **Zero**, **Voisins**, **Orphelins** un **Tiers**.

| Likme       |                                                                                                                                                 | Žetonu izvietošana                                                                                                                                                                    |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Zero</b> | Nullei tuvākie skaitļi – 12, 35, 3, 26, 0, 32 un 15. Likme sastāv no 4 žetoniem – 3 žetoni tiek likti uz daļījumiem un 1 žetons uz Straight ip. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 žetons uz 0/3 split</li> <li>• 1 žetons uz 12/15 split</li> <li>• 1 žetons uz 26 straight up</li> <li>• 1 žetons uz 32/35 split</li> </ul> |

|                         |                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b><i>Voisins</i></b>   | Septiņpadsmit skaitļi, kas atrodas starp 22 un 25 (ieskaitot) uz rata.                                                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 žetoni uz 0/2/3 street</li> <li>• 1 žetons uz 4/7 split</li> <li>• 1 žetons uz 12/15 split</li> <li>• 1 žetons uz 18/21 split</li> <li>• 1 žetons uz 19/22 split</li> <li>• 2 žetoni uz 25/26/28/29 corner</li> <li>• 1 žetons uz 32/35 split</li> </ul> |
| <b><i>Orphelins</i></b> | Tiek likti 5 žetoni uz četrām “split” un “straight up”.                                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 žetons uz 1 straight-up</li> <li>• 1 žetons uz 6/9 split</li> <li>• 1 žetons uz 14/17 split</li> <li>• 1 žetons uz 17/20 split</li> <li>• 1 žetons uz 31/34 split</li> </ul>                                                                             |
| <b><i>Tiers</i></b>     | Divpadsmit skaitļi, kas atrodas pretējā rata pusē starp 27 un 33, ieskaitot 27 un 33. 6 žetoni tiek novietoti uz 6 sadalījumiem. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 žetons uz 5/8 split</li> <li>• 1 žetons uz 10/11 split</li> <li>• 1 žetons uz 13/16 split</li> <li>• 1 žetons uz 23/24 split</li> <li>• 1 žetons uz 27/30 split</li> <li>• 1 žetons uz 33/36 split</li> </ul>                                            |

### **Likme uz kaimiņiem**

|                                                                                     |                    |                                                                                                                                                                                                                                                           |                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
|  | Kaimiņi/Neighbours | Ar šo pogu spēlētājs var izvēlēties sacīkšu trasē izvēlēta skaitļa blakus esošos skaitļus (skaitļus, kas atrodas blakus esošajiem skaitļiem abās trases izvēlēta skaitļa pusēs), un uz šiem skaitļiem esošajiem skaitļiem automātiski tiks uzlikta likme. | Līdzinās likmei<br>Straight up |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|

### **RISKA SPĒLE**

Spēlētājs var izspēlēt riska spēli ar jebkuru laimestu, kas nepārsniedz maksimālo laimestu. Riska spēles funkcijā tiek izmantotas kārtis, un ir jāuzmin nākamās atklātās kārts krāsa.

Ja minējums ir pareizs, laimests tiek dubultots; ja minējums ir nepareizs, laimests tiek zaudēts.

Laimestu var izmantot riska spēlē, līdz ir izteikts nepareizs minējums vai ir sasniegts ierobežojums.

Savācot laimestu, tiek apturēta riska spēles funkcija.

Spēlētājs var izmantot opciju **DALĪT UZ PUSĒM**, lai ieskaitītu pusi laimesta atlikumā un spēlētu riska spēli ar atlikušo daļu.

## SYNOT Progressive Bonus (SYNOT progresīvais bonuss)

SYNOT Progressive Bonus ir četru līmeņu progresīvais bonuss. Katru progresīvo līmeni atspoguļo simbols:

|          |                                                                                   |         |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. level |  | Bronze  |
| 2. level |  | Silver  |
| 3. level |  | Gold    |
| 4. level |  | Diamond |

Katrā SYNOT Progressive Bonus līmeņa logā ir redzams (no kreisās uz labo pusi): līmeņa simbols, cipariskā vērtība, valūta.



Lai apskatītu Progressive Bonus vēsturi, uzbīdīet kursoru vai pieskarieties līmeņa logam, un tajā tiks atspoguļota šāda informācija: lielākais laimests un tā iegūšanas datums, kopējais laimestu skaits, pēdējais laimests un tā iegūšanas datums.

Katra spēlētāja likme palielina Progressive Bonus līmeņu vērtību.

Šis pieaugums tiek aprēķināts, pamatojoties uz spēlētāja pašreizējās likmes procentuālo daļu. No spēlētāja likmes netiek noņemta nekāda summa. Bonuss tiek aktivizēts nejauši pēc laimestu saņemšanas no vienas pabeigtas spēles. Aktivizēts Progressive Bonus garantē viena bonusa līmeņa laimestu. Bonuss tiek izspēlēts papildus pamata spēlei, un tā netiks aizvērta. Autoplay funkcija apstāsies, kad tiks aktivizēts Progressive Bonus. Spēle atgriezīsies pamata spēlē pēc bonusa piešķiršanas.

Bonus game aizved spēlētāju pie Progressive Bonus rata, kuru spēlētājs iegriež, lai iegūtu 1 no 4 bonusa līmeņiem.



Cilindram apstājoties, attiecīgais līmeņa simbols norādīs, kuru līmeni esat laimējis. Augstākas likmes palielina iespēju aktivizēt Progressive Bonus game.

Jebkurai likmei ir taisnīga iespēja laimēt Progressive Bonus game augstāko līmeni. Iespēja aktivizēt Progresīvo bonusa spēli palielinās līdz ar likmes lielumu. Ikviens veiktais grieziens var rezultēties ar maksimālā līmeņa laimestu!

Ja ir piešķirts viens no SYNOT Progressive Bonus līmeņiem, visi spēlētāji, kas spēlē SYNOT Progressive Bonus zīmola spēles par to tiks informēti savos ekrānos: Laimējušais līmenis mirgos, norādot laimēto summu, un pēc tam tiek iestatīts uz tā jauno vērtību.

Lēns interneta savienojums var radīt kavēšanos un uzrādīt novecojušas Progressive Bonus vērtības. Progressive Bonus game tiek atgūta, ja pārtrūkst savienojums.

SYNOT Progressive Bonus nav pieejams, ja Progressive Bonus līmeņa vērtības uzrāda "INT ERR".

Vienlaicīgs SYNOT Progressive Bonus laimests nav iespējams, bet kad viens spēles raunds pieprasa noteiktu SYNOT Progressive Bonus laimestu, tiek nodrošināts, ka neviens cits spēles raunds nevar pieprasīt to pašu laimestu.

SYNOT Progressive Bonus neturpināšanas gadījumā visi SYNOT Progressive Bonus līmeņi tiek dzēsti.

SYNOT Progressive Bonus nevar aktivizēt SYNOT bezmaksas griezienu vai bonusu spēļu laikā.

### Spēles vadība

-  **Čipu displejs** ļauj spēlētājam izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko viņš vēlas izdarīt likmi.
-  Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko spēlētājs uzlika iepriekšējā raundā.
-  Kad spēlētājs ir uzlicis likmi, viņam jāspiež **GRIEZT** poga, lai automātiskais ruletes rats sāktu griezties.
-  Poga **ATSAUKT** noņem pēdējo uzlikto likmi.
-  Poga **NOŅEMT** noņem visas uzliktās likmes.
-  **Automātiskās spēlēšanas panelī** spēlētājs var sākt automātisko spēlēšanu, izvēloties raundu skaitu, kuros viņš vēlas atkārtot savas 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”.

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.