

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Golden Goals Hold and Win noteikumi
Development MT Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 25 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 94.70%.

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 €
Maksimālā likme	100 €

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Laimīgās kombinācijas un izmaksas tiek noteiktas saskaņā ar izmaksu tabulu.
- Viena griezienu laikā var laimēt uz vairākām laimestu līnijām, un šie laimesti tiek summēti.

Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.

WILD simbols

-  simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  un    simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.

BONUS un ĪPAŠO LAIMESTU simboli

- Pamatspēlē,  simboliem var būt vērtības no 1x līdz 18x no kopējās likmes vai arī īpašais laimests (MINI, SUPER, MAXI, MEGA).

-    simboli izmaksā savu vērtību tikai HOLD AND WIN funkcijas laikā.

HOLD AND WIN funkcija

- Ja uz laukuma jebkurās pozīcijās parādās  vai    simboli, tiek aktivizēta funkcija HOLD AND WIN.
- Simboli, kas aktivizēja šo funkciju, paliek savās pozīcijās, un tiek aktivizēti 3 sākotnējie atkārtotie griezieni.

- Jebkurš jauns  vai    simbols, kas parādās uz laukuma, paliek savā pozīcijā, un atkārtoto griezienu skaits atkal tiek iestatīts uz 3.

- Funkcijas laikā  simboli var saturēt vai nu vērtību, vai īpašo laimestu, vai vienu no divām papildu funkcijām:

-  simbols palielina visu pārējo  simbolu vērtību uz laukuma par savu vērtību.

-  simbols savāc visas pašreizējās vērtības no  simboliem, saskaita tās kopā un saglabā šo summu līdz funkcijas beigām, kad tiek aprēķināts funkcijas rezultāts.

-  un  simboli neietekmē    simbolus. 
- HOLD AND WIN funkcija beidzas, ja atkārtoto griezienu laikā neparādās jauni  vai    simboli vai ja visas 15 laukuma pozīcijas ir aizpildītas.
-  uzvara tiek piešķirta, ja visas 15 pozīcijas ir aizpildītas ar  vai    simboliem.
- Visi laimesti no HOLD AND WIN funkcijas tiek saskaitīti un izmaksāti funkcijas beigās.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.

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