

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Football Thrill** noteikumi
Amusnet Interactive Ltd. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes kāršu videospēle ar Live dīleri.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.26%.

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 €
Maksimālā likme	5 000 €

Spēles norises apraksts

- **Football Thrill** ir dinamiska kāršu spēle ar futbola tematiku, kuru iedvesmojusi spēle *Dragon & Tiger*.
- Spēle tiek spēlēta ar astoņām standarta 52 kāršu kavām, un to vada Live dīleris, kurš dala kārtis un paziņo rezultātus.
- Spēles mērķis ir uzminēt, kurai kārtij - **mājinieku** (*Home*) vai **viesu** (*Away*), būs lielāka vērtība vai arī spēle noslēgsies ar **neizšķirtu** (*Draw*).
- Spēle piedāvā arī aizraujošas papildlikmes (*Side Bets*) ar unikāliem laimestu izmaksu nosacījumiem.
- Spēlētāji var izmantot arī trīs saistošas iespējas, lai palielinātu savus laimestus ar reizinātāju palīdzību.

Kāršu jaukšanas un atmešanas noteikumi

- Kad tiek sasniegta griezējkārta (*cutting card*), ir jānomaina kāršu kaste (*shoe*).
- Spēles laikā kārtis var sajaukt un jauno kāršu kasti sagatavot kāršu jaucējs (*shuffler*), vai arī, ja kaste nav sajaukta, sajaukšanas procedūru var veikt dīleris.
- Kāršu atmešanas procedūra tiek veikta katrā kāršu kastes maiņas reizē.
- Dīleris nomaina kasti, izvelk pirmo kārti un ļauj spēlētājiem to redzēt. Pamatojoties uz šīs kārts vērtību, dīleris izvelk attiecīgu papildu kāršu skaitu ar attēlu uz leju un atmet tās kopā ar pirmo kārti.
- Šīs procedūras nolūkiem visām kārtīm ir tāda pati vērtība kā spēlē, izņemot 10, J, Q un K, kuru vērtība šajā gadījumā ir 10 nevis 0.
- Tiklīdz kārtis ir atmetas, spēle turpinās kā ierasts.

Spēles norise un noteikumi

Likmju likšana un spēles norise

- Spēlētājam ir jāizvēlas žetons un pēc tam jāizvēlas, kur veikt likmi.
- Spēlētājs var veikt likmi uz vēlamajām likmju pozīcijām - mājiniem, viesi, neizšķirts un/vai attiecīgajām papildlikmēm.
- Ir iespējams veikt vairākas likmes uz dažādām likmju pozīcijām.
- Spēle sākas, tiklīdz beidzas indikatorā redzamais atlikušais laiks.
- Līdz tam spēlētāji var noņemt vai mainīt likmes.
- Pēc tam spēlētājs redzēs nākamajā spēlē nejauši aktivizētos reizinātājus un virtuālo kārti.
- Katra raunda sākumā dīleris vienu kārti atmet un pēc tam izdala pa vienai kārtij mājiniem un viesiem, sākot ar mājiniem.
- Gadījumā, ja bilance ir nepietiekama, lai segtu pilnu likmi, žetoni tiks izvietoti daļēji, atbilstoši pieejamajai bilancei.

Likmju veidi


- Kāršu hierarhija, no zemākās uz augstāko, seko šādai secībai: A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K.
- Likmes nevar veikt uz mājiniem un viesiem vienlaicīgi.
- Kāršu likmju vērtības ir sekojošas:

Kārts	Vērtība
Dūzis	1
Divi	2
Trīs	3
Četri	4
Pieci	5
Seši	6
Septiņi	7
Astoņi	8
Deviņi	9
Desmit	10
Kalps	11
Karaliene	12

Karalis	13
---------	----

- Uzvara, spēlējot ar pamatlikmēm, tiek noteikta šādi:
 - Mājinieki uzvar, ja **HOME** kārtij ir lielāka vērtība nekā **AWAY** kārtij.
 - Viesi uzvar, ja **AWAY** kārtij ir lielāka vērtība nekā **HOME** kārtij.
 - Neizšķirts ir tad, kad tiek izvilktas 2 vienādas vērtības kārtis.
- Kāršu masti neietekmē rezultātu.
- Uzvara, spēlējot ar papildlikmēm, tiek noteikta šādi:
 - **Home/Away +5.5** - mājinieki vai viesi uzvar ar starpību, kas ir lielāka par +5.5 no izvilktu kāršu punktu vērtības. (*Piemēram, mājinieku uzvaras scenārijs - mājinieki (8) - viesi (2).*)
 - **Home/Away +7.5** - mājinieki vai viesi uzvar ar starpību, kas ir lielāka par +7.5 no izvilktu kāršu punktu vērtības. (*Piemēram, mājinieku uzvaras scenārijs - mājinieki (10) - viesi (2).*)
 - **Home/Away +9.5** - mājinieki vai viesi uzvar ar starpību, kas ir lielāka par +9.5 no izvilktu kāršu punktu vērtības. (*Piemēram, mājinieku uzvaras scenārijs - mājinieki (Q) - viesi (2).*)
 - **Home/Away +10.5** - mājinieki vai viesi uzvar ar starpību, kas ir lielāka par +10.5 no izvilktu kāršu punktu vērtības. (*Piemēram, mājinieku uzvaras scenārijs - mājinieki (K) - viesi (2).*)
- Var uzvarēt vairāk nekā viena papildlikme.
- Uzvara ar lielāku pārsvaru tiek ieskaitīta arī mazākiem pārsvara nosacījumiem.
- Piemēram, ja uzvaras pārsvars ir +9.5, uzvar arī likmes, kas veiktas uz +5.5 un +7.5.
- Papildlikmes Home/Away +9.5 un Home/Away +10.5 tiks atspējotas pēc 50 spēles kārtām.

Reizinātāju noteikumi

- **20x** **Parastais reizinātājs** (*Standard Multiplier*) - parastais reizinātājs sniedz spēlētājam iespēju palielināt savu laimestu par attiecīgo reizinātāju, ja ir veikta attiecīgā papildlikme (*side bet*) un tā uzvar (spēlētājs piedalās ar parasto likmi un nemaksā papildu maksu).
- Spēlē var tikt aktivizēti no 0 līdz 6 parastajiem reizinātājiem.
- **Uzlabotais reizinātājs** (*Boost Multiplier*) - šī funkcija sniedz spēlētājiem lielisku iespēju reizināt savus laimestus, aktivizējot pogu .
- Pogas aktivizēšana automātiski pieskaita 25% pie spēlētāja likmes un sniedz reālu iespēju palielināt laimestu, izmantojot pamatlikmju virtuālo kāršu reizinātāju (Main Bets Virtual Card Multiplier) un papildlikmju palielinājuma reizinātāju (Side Bets Boost Multiplier):



- o **Pamatlikmju virtuālo kāršu reizinātājs** - katrā spēles kārtā nejauši tiek aktivizēta un parādīta virtuālā kārts (*Virtual Card*) un reizinātājs (*Multiplier*). Ja kāda no fiziskajām kārtīm sakrīt ar parādīto virtuālo kārti, reizinātājs tiks piemērots visām pamatlikmēm uz mājiniem, viesiem un neizšķirtu.



- o **Papildlikmju palielinājuma reizinātājs** - šī funkcija garantē vismaz vienu reizinātāju papildlikmēm papildus parastajiem reizinātājiem attiecīgajā spēles kārtā, nodrošinot no 1 līdz 8 reizinātājiem.

- Uzlaboto reizinātāju poga būs aktīva, kamēr spēlētājs to izslēdz.
- Uzlabotie reizinātāji un virtuālā kārts tiks atspējoti pēc 50 spēles kārtām.

Laimestu izmaksa

Likme	Izmaksa
Home*	1-20:1
Away*	1-20:1
Draw	11-220:1
Home +5.5	2-40:1
Away +5.5	2-40:1
Home +7.5	6-120:1
Away +7.5	6-120:1
Home + 9.5	15:300:1
Away + 9.5	15:300:1
Home + 10.5	40-800:1
Away +10.5	40-800:1

- *Ja spēlētājs veic likmi uz mājiniem (*Home*) vai viesiem (*Away*) un ir neizšķirts (*Draw*), 50% no mājiniem/viesu likmēm tiks atgriezti spēlētāja bilancē.

Automātiskā likmes atkārtšanas funkcija







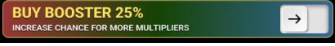




- Funkcija automātiskā likmes atkārtšana sniedz spēlētājiem iespēju atkārtot izvēlēto likmi.
- Kad funkcija ir ieslēgta, spēle pāriet automātiskajā režīmā, kurā likmes tiek veiktas automātiski noteiktam spēļu skaitam.
- Noklikšķinot uz šīs pogas, spēlētājam tiek lūgts izvēlēties spēļu skaitu funkcijai un pēc tam noklikšķināt uz pogas **START**.
- Funkciju var aktivizēt tikai tad, ja spēlētāja iepriekšējā vai pašreizējā likme un bilance sedz pirmā raunda likmi.
- Jebkurā brīdī funkciju var izslēgt, noklikšķinot uz pogas **STOP** (poga ir aktīva tikai tad, kad spēle atrodas automātiskajā režīmā).
- Funkcija apstāsies automātiski, ja spēlētāja bilance būs nepietiekama, lai segtu nākamo likmi, vai ja spēlētājs nokļūs *Jackpot Cards* papildspēlē.

Bonusa spēle JACKPOT CARDS

1. Pēc jebkura griezienu pēc nejaušības principa var tikt uzsākta **bonusa spēle JACKPOT CARDS**.
2. Spēlētājam tiek piedāvātas 12 aizklātas kārtis.
3. Klikšķinot uz kārtīm, tās tiek atvērtas.
4. Spēle beidzas, kad tiek atklātas 3 vienādas masts kārtis.
5. Spēlētājs iegūst atklātajai kāršu masts atbilstošu džekpotu.
6. Džekpota laimestam netiek piedāvāta **GAMBLE** funkcija.
7. Džekpotu vērtības parādītas ekrāna augšdaļā.
8. Bonusa spēle **JACKPOT CARDS** ir progresīvie džekpoti, kas nozīmē, ka daļa no katras spēles likmes tiek pieskaitīta džekpotu uzkrājumam vienādās proporcijās katram džekpotam.

Spēles vadība

1.  Šajā spēles laukumā redzama minimālā un maksimālā likme, kas pieejama šim spēles galdam.
2.  Spēlētājam ir 6 žetoni ar dažādām likmju vērtībām, no kurām var izvēlēties. Izvēloties kādu no iespējamajiem variantiem, spēlētājs aktivizē uzrādīto vērtību. Uzliekot to, spēlētājs var mainīt likmes vērtību.
3.  Poga **DOUBLE** dubulto pašreizējās likmes vērtību.

4.  Poga **REPEAT** atkārtο iepriekšējās spēles likmes. Ja spēlētājs izslēdz  pogu un pēc tam nospiež pogu **REPEAT**, tas no jauna aktivizē pogu **BUY BOOSTER** no iepriekšējā raunda (ja tā bija ieslēgta), un šī funkcija paliks aktīva, līdz tā atkal tiks izslēgta.
5.  Nospiežot pogu **UNDO**, tiks noņemta pēdējā likme vai noņemti žetoni pretēji to izvietošanas secībai. Ar ātru divkāršu klikšķi no spēles laukuma tiks noņemtas visas pašreizējās likmes.
6.  **ATLIKUŠĀ LAIKA INDIKATROS** uzrāda to, cik daudz laika atlicis, lai spēlētājs uzliktu / noņemtu savas likmes.
7.  Laukā **BALANCE** tiek parādīts pašreizējais atlikums.
8.  Laukā **WIN** rāda spēlē laimēto 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 €, 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 joker@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 67321251, 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.