

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles French Roulette - La Partage noteikumi
The Holdings a.s. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes ruletes videospēle ar automātisko ruletes ratu.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 98.65%.

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 €
Maksimālā likme	1000 €

Spēles norises apraksts

French roulette - La Partage ratā ir 37 lauciņi, kas atbilst 36 skaitļiem un vienai nullei. Amerikāņu versijā lielākajai daļai ruletes ratu ir divas nulles, tāpēc kopā ir 38 lauciņi.

Lai laimētu ruletes spēlē, spēlētājam jāparedz, uz kura skaitļa bumbiņa apstāsies pēc rata apstāšanās.

Spēlētājs var likt likmes uz skaitļiem (jebkuru vienu skaitli, ieskaitot nulli) vai uz citām kategorijām uz galda izkārtojuma.

Kad spēlētājs ir veicis likmes, krupjē iegriež ratu un palaiž bumbiņu. Kad bumbiņa apstājas kādā lauciņā, uzvarētājs tiek noteikts pēc likmēm, kas veiktas uz konkrēto skaitli vai ap to. Arī ārējās likmes uzvar, ja izkritušais skaitlis ietilpst kādā no šīm kategorijām.

Likmju likšana un spēles sākums

Spēlētājs var likt likmes uz konkrētu skaitli, skaitļu kombināciju vai kategorijām, piemēram, minēt vai skaitlis būs sarkans vai melns, pāra vai nepāra skaitlis, liels vai mazs.

Spēlētājs izvēlas likmes lielumu, noklikšķinot uz bultiņām blakus žetoniem spēles logā.

Spēlētājs veic likmi, noklikšķinot uz vietām ruletes galda izkārtojumā tajā pašā logā, kas atbilst skaitļiem vai kategorijām, uz kurām vēlies likt.

Spēlētājs var klikšķināt vairākas reizes uz vienas un tās pašas vietas, lai palielinātu likmi, vai izmantot pogu **CLEAR**, lai notīrītu izvēli un sāktu no jauna.

Nospiežot **SPIN**, tiek uzsākta spēle un ruletes rats griežas, un skaitlis, uz kura tas apstāsies,

tiks parādīts lodziņā spēles loga augšējā stūrī.

Ja spēlētājs ir laimējis, iegūtais laimests tiks parādīts logā **WIN**.

Lai spēlētu ar tādu pašu likmi un izvietojumu kā iepriekšējā raundā, jānoklikšķina uz pogas **REBET**, vai arī jāizvēlas jaunas vietas jaunām likmēm.

Var izmantot arī pogu **AUTOPLAY**, lai ruletes rats automātiski grieztos vairākās kārtās pēc kārtas ar tām pašām izvēlētajām likmēm.

Zemāk ir apkopoti dažādi likmju veidi un izmaksas:

Iekšējās likmes

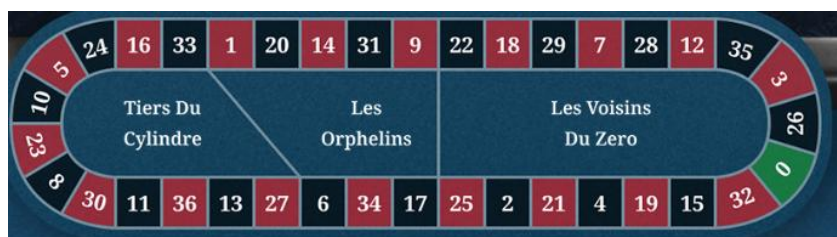
Likmes veids	Apraksts
Viena skaitļa jeb Straight up	Spēlētājs var likt likmi uz jebkuru skaitli (tostarp 0).
Divu skaitļu jeb Split	Spēlētājs var likt likmi uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem.
Līnijas likme jeb Street	Spēlētājs liek likmi, kas nosedz trīs skaitļus, kas atrodas viens otram blakus.
Stūra likme jeb Corner	Spēlētājs var likt likmi četru skaitļu krustpunktā.
Četru likme jeb Four	Spēlētājs var likt likmi uz 4 skaitļiem (0,1,2 un 3), liekot žetonu uz iekšējo kreiso robežlīniju starp 0 un 1.
Sešlīniju likme jeb Line bet	Spēlētājs var likt likmi, kas nosedz 6 skaitļus, un to var uzlikt uz divām blakus esošām rindām (t.s. "streets").

Ārējās likmes

Likmes veids	Apraksts
Kolonna jeb Column	Ir trīs lauciņi, kas apzīmēti ar "<". Spēlētājs var likt uz visiem vienas kolonnas skaitļiem, novietojot žetonu vienā no šiem lauciņiem. 0 netiek skaitīta kā laimīgais skaitlis.
Ducis jeb Dozen	Spēlētājs var likt uz 12 skaitļu grupu, novietojot žetonu vienā no trim lauciņiem ar apzīmējumiem: P12 (pirmais ducis), M12 (vidējais ducis), D12 (pēdējais ducis). 0 netiek skaitīta kā laimīgais skaitlis.
Lielie/ mazie skaitļi jeb Low / High Pāra / nepāra jeb Even / Odd Sarkans / melns jeb Red / Black	Spēlētājs var likt vienā no lauciņiem galda garajā pusē, kas aptver pusi no visiem skaitļiem (izņemot nulli). Katrs lauciņš ietver 18 skaitļus. Spēlētājs laimē ar attiecību 1:1, ja izkrīt kāds no šiem skaitļiem. Ja izkrīt nulle, puse no likmēm tiek atgriezta.

Spēlētājs var likt likmes, kas satur divus, trīs vai pat četrus skaitļus. Piemēram, izmantojot 0, spēlētājs var likt likmes uz: 1-0, 1-2-0, 2-0, 3-0, 1-2-3-0 utml.

Spēlētājs var likt **likmes uz skaitļiem ap rata sektoriem**. Rata sektoru ārējā apļa skaitļi atkārtoti uz ruletes rata, un katrs sektors atbilst konkrētai likmju kombinācijai, ko uz tā var izvietot.



Likme		Skaitļi, ko ietver
Les Voisin du Zero	Šī likme aptver 16 skaitļus, kas atrodas apkārt nullei uz ruletes rata. Šie skaitļi ir kaimiņi arī uz galda izkārtojuma, un likme tiek veikta, izmantojot "split" (dalītās) likmes. Piemēram: 0 un 3, 32 un 35.	0-2-3, 4-7, 12-15, 18-21, 19-22, 25-28, 26-29, 32-35.

<i>Les Orphelins</i>	Šī ir likme uz konkrētu skaitļu grupu tajās rata sekcijās, kas neietilpst <i>Voisin du Zero un Tiers du Cylindre</i> zonās. Tie ir kaimiņi uz ruletes rata, bet atrodas šķirti uz galda izkārtojuma.	1, 6-9, 14-17, 17-20, 31-34.
<i>Tiers du Cylindre</i>	Šī ir likme uz konkrētu skaitļu grupu noteiktā ruletes rata sekcijā. Skaitļi ir izvietoti pāros kā kaimiņi uz galda izkārtojuma.	5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30, 33-36.

LIKME UZ KAIMINIEM



Spēlētājs var izvēlēties kāda skaitļa kaimiņus uz ruletes rata (skaitļus, kas atrodas tieši blakus izvēlētajam skaitlim abās pusēs), un likme automātiski tiks uzlikta uz šiem kaimiņu skaitļiem. Spēlētājs var mainīt kaimiņu skaitu spiežot “+/-”.

Laimestu izmaksa








Laimests ir atkarīgs no spēlētāja uzliktās likmes veida.

*Izmaksa 1:0.5, ja laimīgais skaitlis ir 0.

Likmes veids	Izmaksa
Viens skaitlis	35:1
Divi skaitļi	17:1
Līnija	11:1
Stūris	8:1
Četru	8:1
Sešlīnija	5:1
Kolonna	2:1
Ducis	2:1
1-18/19-36	1:1
	1:0.5*

Pāra/nepāra	1:1 1:0.5*
Sarkans/melns	1:1 1:0.5*

Spēles vadība

- 
 Žetoni ar dažādām likmju vērtībām, no kurām spēlētājs var izvēlēties. Izvēloties kādu no iespējamajiem variantiem, spēlētājs aktivizē uzrādīto vērtību. Uzliekot to, spēlētājs var mainīt likmes vērtību.
- 
 Poga **SPIN** palaiž bumbiņu ruletes ratā.
- 
 Poga **DOUBLE** dubulto žetonus uz laukuma.
- 
 Poga **REMOVE** noņem visus žetonus no laukuma.
- 
 Nospiežot pogu **UNDO**, tiks noņemta pēdējā likme.
- 
AUTO REBET poga, kad iespējota, ļauj saglabāt visas iepriekšējā raunda likmes.
- 
 Laukā **MIN / MAX BET** tiek parādītas minimālās un maksimālās likmes vērtības.

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.