

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Instant Roulette** noteikumi
Evolution Malta Limited 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	5.00 EUR
Maksimālā likme	1000.00 EUR

Spēles norises apraksts

”**Instant Roulette**” ir pasaulē ātrākā Live rulete, kuru spēlē uz 12 individuāliem un sinhronizētiem automātiskiem ruletes ratiem ar neierobežotu likmju laiku, ļaujot spēlētājam spēlēt sev vēlamā ātrumā.

12 numurētie ruletes rati griežas gandrīz pastāvīgi. Bumbiņas viena pēc otras krīt uz dažādiem ratiem ar īsiem starplaikiem.

Ruletes mērķis ir prognozēt skaitli, uz kura apstāsies bumbiņa, izdarot vienu vai vairākas likmes, kas nosedz konkrētu skaitli. Uz rata ir skaitļi no 1 līdz 36, kā arī viena 0 (nulle).

Izgaismoti rati apzīmē ratus, kuri ir tuvāki bumbiņas palaišanas vietai. Vienlaicīgi var būt izgaismoti no 2 līdz 3 ratiem. Kad spēlētājs ir izdarījis likmes, viņam ir jāuzklikšķina/jāpieskaras pogai “**SPĒLĒT TAGAD**”. Rats, kurš ir vistuvāk nākamai bumbiņas palaišanai, tiks automātiski izvēlēts kā rats spēlētāja likmēm šajā spēles kārtā. Kad likmes būs pieņemtas, spēlētājs automātiski tiks pārslēgts uz izvēlētu ratu.

Beigās bumbiņa apstāsies kādā no rata numurētajām kabatām. Spēlētājs laimē, ja ir izdarījis likmi, kas nosedz šo konkrēto skaitli.

Kad spēles kārtā ir beigusies, spēlētājam jāveic jaunas likmes vai jānoklikšķina/jāpieskarās pogai „**ATKĀRTOT**”, lai atkārtotu likmes un spēlētu vēlreiz.

Spēles norises noteikumi

Likmes, kuras liek uz laukuma daļas ar skaitļiem vai uz līnijām starp tiem, sauc par **Iekšējām likmēm**, savukārt tās, kuras liek 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
Viena skaitļa jeb Straight up	Likme attiecas tikai uz vienu skaitli (tostarp "0")
Divu skaitļu jeb Split	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
Līnijas likme jeb Street	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.
Stūra likme jeb Corner/Basket	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.
Sešlīniju likme jeb Line bet	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
Kolonna jeb Column	Šī likme attiecas uz 12 skaitļiem. Šajā gadījumā spēlētājs liek likmes uz 12 skaitļiem jebkurā no trim horizontālajām līnijām.
Ducis jeb Dozen	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.
Mazo/lielo skaitļu jeb Low/High	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.

Pāra/nepāra jeb Even/Odd	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.
Sarkans/melns jeb Red/Black	Spēlētājs var likt likmi uz rūtiņas 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
Zero	Nullei tuvākie skaitļi – 12, 35, 3, 26, 0, 32 un 15. Likme sastāv no 4 žetoniem – 3 žetoni tiek likti uz dalījumiem un 1 žetons uz Straight up.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 žetons uz 0/3 split • 1 žetons uz 12/15 split • 1 žetons uz 26 straight up • 1 žetons uz 32/35 split
Voisins	Septiņpadsmit skaitļi, kas atrodas starp 22 un 25 (ieskaitot) uz rata.	<ul style="list-style-type: none"> • 2 žetoni uz 0/2/3 street • 1 žetons uz 4/7 split • 1 žetons uz 12/15 split • 1 žetons uz 18/21 split • 1 žetons uz 19/22 split • 2 žetoni uz 25/26/28/29 corner • 1 žetons uz 32/35 split
Orphelins	Tiek likti 5 žetoni uz četrām “split” un “straight up”.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 žetons uz 1 straight-up • 1 žetons uz 6/9 split • 1 žetons uz 14/17 split • 1 žetons uz 17/20 split • 1 žetons uz 31/34 split
Tiers	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"> • 1 žetons uz 5/8 split • 1 žetons uz 10/11 split • 1 žetons uz 13/16 split • 1 žetons uz 23/24 split • 1 žetons uz 27/30 split • 1 žetons uz 33/36 split

Likme uz kaimiņiem

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

Iecienītās likmes

Papildu funkcija “Iecienītās likmes” ļauj spēlētājam saglabāt iecienīto likmi vai dažādu likmju roku, lai tās būtu ērtāk izdarīt turpmākajos raundos pie jebkura ruletes galda.

Spēlētājs var saglabāt un rediģēt sarakstu ar līdz 30 iecienītajām likmēm ar dažādiem nosaukumiem.



Lai atvērtu iecienīto likmju izvēlni, spēlētājam jānoklikšķina poga “IECIENĪTĀS LIKMES”.

Speciālās likmes – Finale en plein, Finale a cheval un pilnās likmes

- **FINALES EN PLEIN** likmes ir viena skaitļa likmes uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar konkrēto ciparu. Tāpēc šī likme var nosegt trīs vai četrus skaitļus. Liekot likmi uz jebkuru skaitli Finales en Plein sadaļā, žetoni tiek uzlikti šādi:




- ✓ Finales en Plein 0 — 4 žetonu likme uz 0, 10, 20 un 30;
- ✓ Finales en Plein 1 — 4 žetonu likme uz 1, 11, 21 un 31;
- ✓ Finales en Plein 2 — 4 žetonu likme uz 2, 12, 22 un 32;
- ✓ Finales en Plein 3 — 4 žetonu likme uz 3, 13, 23 un 33;
- ✓ Finales en Plein 4 — 4 žetonu likme uz 4, 14, 24 un 34;
- ✓ Finales en Plein 5 — 4 žetonu likme uz 5, 15, 25 un 35;
- ✓ Finales en Plein 6 — 4 žetonu likme uz 6, 16, 26 un 36;
- ✓ Finales en Plein 7 — 3 žetonu likme uz 7, 17 un 27;
- ✓ Finales en Plein 8 — 3 žetonu likme uz 8, 18 un 28;
- ✓ Finales en Plein 9 — 3 žetonu likme uz 9, 19 un 29.


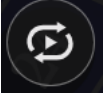
- **FINALES A CHEVAL** arī ir franču iedvesmotas likmes vienas nulles Ruletē, kas ļauj likt likmes uz divu skaitļu pāriem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu. Liekot likmi uz jebkuriem skaitļiem Finales a Cheval sadaļā, žetoni tiek uzlikti šādi:

- ✓ Finales a Cheval 0/3 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 0/3, 10/13, 20/23 un 30/33;
- ✓ Finales a Cheval 1/4 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 1/4, 11/14, 21/24 un 31/34;
- ✓ Finales a Cheval 2/5 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 2/5, 12/15, 22/25 un 32/35;
- ✓ Finales a Cheval 3/6 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 3/6, 13/16, 23/26 un 33/36;
- ✓ Finales a Cheval 4/7 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 4/7, 14/17, 24/27, ietverot viena skaitļa likmi uz 34;
- ✓ Finales a Cheval 5/8 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 5/8, 15/18, 25/28, ietverot viena skaitļa likmi uz 35;
- ✓ Finales a Cheval 6/9 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 6/9, 16/19, 26/29, ietverot viena skaitļa likmi uz 36;

- ✓ Finales a Cheval 7/10 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 7/10, 17/20 un 27/30;
 - ✓ Finales a Cheval 8/11 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 8/11, 18/21 un 28/31;
 - ✓ Finales a Cheval 9/12 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 9/12, 19/22 un 29/32.
- **PILNĀ LIKME** ir maksimāla seguma likme, kas šādi uzliek visas Iekšējās likmes uz konkrētu skaitli:
- ✓ 1 žetonu uz viena skaitļa likmēm;
 - ✓ 2 žetonus uz katru divu skaitļu pāri;
 - ✓ 3 žetonus uz līniju;
 - ✓ 4 žetonus uz katru stūri;
 - ✓ 6 žetonus uz katru Sešlīniju.

Spēles vadība

-  **Spēles informācijas indikators** informē par spēles statusu.
-  Klasiskajā skatā **LUKSOFOR** 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 spēlētājam izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko viņš vēlas izdarīt likmi. Ir pieejami tikai tie čipi, kuru nominālvērtība sedz spēlētāja pašreizējais konta atlikums.
-  Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko spēlētājs uzlika spēles iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.
-  Poga **DUBULTOT** dubulto visas spēlētāja uzliktās likmes. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto spēlētāja likmes, līdz ir sasniegts maksimālais limits.
-  Poga **ATSAUKT** noņem pēdējo uzlikto likmi. Šī poga ir pieejama tikai likmju likšanas laikā. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes vairs nevar atsaukt vai mainīt. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas ATSAUKT vai pieskaroties tai, cita pēc citas tiek noņemtas likmes, sākot ar pēdējo uzlikto likmi.

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