

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Stock Market** noteikumi
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes reāllaika prognozēšanas spēle.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 99.00%.

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	5000.00 EUR

Spēles norises apraksts

Stock Market ir aizraujoša un ātra prognozēšanas spēle, kas apvieno finanšu pasauli ar tiešraides un First Person spēlēm.

Spēlējot biržas brokera lomu, spēlētājam jāprognozē, vai Tirdzniecības sesija (spēles raunds) beigsies ar vērtību, kas ir augstāka vai zemāka par akciju sākotnējo vērtību.

Vērtības izmaiņas tiek vizualizētas diagrammas veidā, kas kāpj un krīt Kāpuma un Krituma apgabalos.

Lai gan spēles pamatā ir gadījumskaitļu ģenerators, spēlē ir iekļauts arī būtisks tiešraides elements. Tas ietver to, ka spēlētājiem var būt vienādi rezultāti, citu spēlētāju lēmumu pārredzamību un iespēju sazināties ar citiem, izmantojot spēles tērzēšanas funkciju.

Spēles norises noteikumi

Spēlē ir divi posmi – **likmju likšanas posms** un **Tirdzniecības sesija**. Spēlētājam jāliek likmes uz Kāpumu vai Kritumu. Nevar vienlaicīgi likt likmes uz abām pusēm,

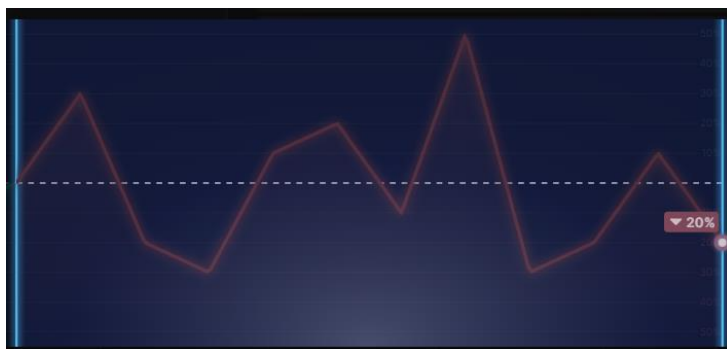


tomēr likmju likšanas laikā spēlētājs var mainīt puses, cik reizes viņš vēlas. Kad likme ir pieņemta, tā tiek pievienota spēlētāja Portfelim.

Tirdzniecības sesija

Kad likmju likšanas posms ir beidzies, sākas Tirdzniecības sesija un ģenerējas akciju vērtības diagramma. Pirms rezultāta sasniegšanas diagrammā tiek parādītas vairākas starpposma vērtības, kas tiek atspoguļotas spēlētāja Portfelī. Tas palielina spēles azartu, bet neietekmē rezultātu.

Visas diagrammas vērtības tiek mērītas procentos un aprēķinātas, izmantojot RNG (gadījumskaitļu ģeneratoru).



Spēles iznākumu nosaka akciju vērtība brīdī, kad diagrammas līnija pieskaras diagrammas labajai robežai. Vērtība var svārstīties no -100% līdz +100%, tomēr tā nekad nebūs 0% (t.i., tā vienmēr būs pozitīva vai negatīva). Iegūtā akciju vērtība ietekmē spēlētāja Portfeļa lielumu, palielinot vai samazinot to.



Spēlētāja Portfelis vienmēr tiek noapaļots uz augšu vai uz leju līdz tuvākajai mazākajai valūtas vienībai, ģenerējot nejausu skaitli un salīdzinot to ar noapaļojamo Portfeļa daļu, lai noteiktu noapaļošanas virzienu.

Likmju likšanas posms pirms nākamās Tirdzniecības sesijas

Neatkarīgi no tā, vai spēlētāja iepriekšējā sesija beidzās ar laimestu vai zaudējumu, spēlētāja Portfeļa atlikums tiek automātiski pārlikts uz to pašu likmju pozīciju nākamajā sesijā.

Likmju likšanas posmā spēlētājs var:

- Atstāt likmi esošajā likmju pozīcijā;
- Pārslēgt likmi uz pretējo likmju pozīciju;
- Papildināt likmi, pievienojot tai vairāk čipu;
- Izņemt sava Portfeļa naudu.

Lai pārslēgtu likmi uz pretējo likmju pozīciju, spēlētājam vienreiz jānoklikšķina uz tās / jāpieskaras tai. Vēlreiz noklikšķinot uz jaunizvēlētās likmju pozīcijas / pieskatoties tai, pozīcijai tiek pievienoti papildus čipi.

Naudas izņemšana

Lai pārtrauktu tirdzniecību un izņemtu savu Portfeli, spēlētājam jānoklikšķina uz pogas “Izņemt naudu” / jāpieskaras tai. Veicot šo darbību, esošā summa no spēlētāja spēles Portfeļa tiek pārskaitīta uz viņa bilanci, un no tās tiek atskaitīta 1% komisijas maksa par naudas izņemšanu.

Pogu “Izņemt naudu” var izmantot tikai likmju likšanas posmā. Ja vien spēlētājs neizvēlas izņemt naudu, viņa Portfelis tiek izmantots likmju likšanai, līdz tas ir tukšs.



1% komisijas maksa tiek aprēķināta, pamatojoties uz izņemto Portfeļa vērtību. Šī summa tiek atskaitīta pēc pirmā raunda (un pēc raundiem, kuros notikusi papildināšana) un attēlota Spēļu vēsturē.

Spēlētājam jāņem vērā, ka gadījumā, ja viņa likme tiek noraidīta, spēle tiek atjaunota; ja notiek tehniskā atvienošanās, tiek automātiski veikta naudas izņemšana. Arī automātiskajai naudas izņemšanai tiek piemērota 1% komisijas maksa.

Spēlētājam jāņem vērā – ja viņa Portfelis pārsniedz maksimālo likmju limitu, pārsnieguma summa tiek automātiski izmaksāta, piemērojot 1% komisijas maksu (1% tiek aprēķināts tikai par pārsnieguma summu, kas faktiski tiek automātiski izmaksāta, nevis 1% no visa spēlētāja Portfeļa).

Laimestu izmaksa

Katrs 1% akciju vērtības izmaiņu pareizi uzminētajā virzienā palielina spēlētāja Portfeli par 1%. Un otrādi – katrs 1% akciju vērtības izmaiņu nepareizi minētajā virzienā samazina spēlētāja Portfeli par 1%.

Tāpēc spēlētāja laimests var būt:

LIKME	LAIMESTS
Kāpums	0,01–2 (x likme)
Kritums	0,01–2 (x likme)

Spēlētājam jāņem vērā, ka no viņa laimesta tiks ieturēta 1% komisijas maksa.

Tāpat viņam jāņem vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā raundā. Likmes tiek atmaksātas, un tiek veikta automātiskā naudas izņemšana.

Spēles vadība

-  **TAIMERIS** informē, cik laika atlicis likmju likšanai. Kad norādītais laiks ir pagājis, likmju likšanas laiks ir beidzies, un likmes vairs netiek pieņemtas.
-  **ČIPU DISPLEJS** ļauj spēlētājam izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko spēlētājs vēlas izdarīt likmi. Ir pieejami tikai tie čipi, kuru nominālvērtību sedz pašreizējais konta atlikums.
- Kad spēlētājs ir izvēlējis čipu, viņam jāizdara savu likmi, vienkārši noklikšķinot / pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda.
-  Poga **ATKĀRTOT** ļauj spēlētājam atkārtot visas likmes, ko viņš veica iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.
-  Kad spēlētājs ir uzlicis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga **DUBULTOT**. Katru reizi, noklikšķinot / pieskaroties tai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits.
-  Spēlētājs var noklikšķināt uz pogas **ATSAUKT**, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to uzlikšanas secībai.
-  Indikators **KOPĒJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raunda izdarīto likmju kopējo 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 „Balance”.

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.