

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

Spēles veids – tiešsaistes kāršu videospēle ar Live dīleri.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.27%.

**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	1.00 EUR
Maksimālā likme	5000.00 EUR

Spēles norise

**Top Card (Football Studio)** spēle ļauj spēlēt ļoti vienkāršu augstākās kārts spēli ātrā tempā. Spēles mērķis ir uzminēt, vai augstāku kārti izvilks un līdz ar to uzvarēs MĀJINIEKI (A) vai VIESI (B).

Spēlētājs var arī minēt, vai MĀJINIEKI (A) un VIESI (B) izdalīto kāršu rokas būs ar vienādu vērtību, liekot likmi uz NEIZŠĶIRTS (X).

Spēles norises noteikumi

- Kārtis tiek izdalītas no kāršu izdales kastes ar astoņām kavām (džokeri nav iekļauti).
- Spēlētājs novieto likmi uz MĀJINIEKI (A), VIESI (B) vai NEIZŠĶIRTS (X).
- Dīleris izdala vienu atklātu kārti MĀJINIEKI (A) un vienu VIESI (B). Augstākā kārts uzvar, un laimests ir 1:1.
- Kāršu vērtības no zemākās uz augstāko: 2 ir zemākā kārts, tai seko 3 un tā tālāk, bet dūzis ir augstākā kārts (2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A).
- Ja izdalītās rokas ir ar vienādu vērtību, puse no spēlētāja galvenās likmes (MĀJINIEKI (A) vai VIESI (B)) tiek atgriezta, un, ja spēlētājs ir izdarījis NEIZŠĶIRTS (X) likmi, uzvaras laimests ir 11:1.

Izmaksu noteikumi

LIKME	LAIMESTS
MĀJINIEKI (A) *	1 : 1
VIESI (B) *	1 : 1
NEIZŠĶIRTS (X)	11 : 1

Laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

\*Ja iznākums ir NEIZŠĶIRTS (X), spēlētājs saņems atpakaļ pusi no galvenās likmes.

Spēlētājam jāņem vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā raundā. Likmes tiek atgrieztas.

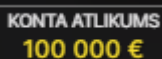
### Likmju izdarīšana

- Panelis **LIKMJU LIMITI** parāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus, kuri var it pa laikam mainīties. Spēlētājam jāatver sadaļu “Likmju limiti”, lai pārbaudītu viņa pašreizējos limitus.



Football Studio 1–5000 €

- Lai piedalītos spēlē, spēlētājam jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Savu pašreizējo **KONTA ATLIKUMU** var apskatīt uz ekrāna.



KONTA ATLIKUMS  
100 000 €

- Klasiskajā skatā **LUKSOFORS** 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).



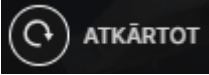
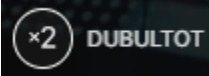

- ČIPU DISPLEJS** ļauj izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko spēlētājs vēlas izdarīt likmi. Ir pieejami tikai tie čipi, kuru nominālvērtību sedz spēlētāja pašreizējais konta atlikums.



Kad spēlētājs ir izvēlējis čipu, viņam jāizdara savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda.

Katru reizi, kad spēlētājs noklikšķina/pieskaras likmes pozīcijai, likmes vērtība palielinās par izvēlēta čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei.

Kad spēlētājs ir izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs likmes parādīsies ziņa, ka spēlētājs ir izdarījis maksimālo likmi.

- 
 Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot visas likmes, ko spēlētājs izdarīja iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai tad, kad ir novietots pirmais čips.
- 
 Kad spēlētājs ir izdarījis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga **DUBULTOT (2x)**. Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits.
- 
 Poga **ATSAUKT** noņem pēdējo uzlikto likmi.

Spēlētājs var klikšķināt/pieskarties ATSAUKT pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to izdarīšanas secībai. Spēlētājs var atsaukt visas likmes, turot nospiestu ATSAUKT pogu.

- 
 Indikators **KOPEJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raundā 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 „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.