

**SIA „JOKER LTD”**  
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251  
Spēles **Casino Hold'em** noteikumi  
Arrise Solutions (Malta) Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 93.74% līdz 99.18%

**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 EUR
Maksimālā likme	2000.00 EUR

Spēles norises apraksts

- **Casino Hold'em** ir tiešsaistes kazino spēle, ko spēlē ar vienu standarta 52 kāršu kavu.
- Spēles mērķis ir izveidot labāku piecu kāršu pokera roku nekā dīlerim.
- Spēlētāja piecu kāršu roku veido divas sākotnējās kārtis (personīgās kārtis) un piecas kopējās kārtis.

Spēles norise un noteikumi



- Lai spēlētu, spēlētājam jāatlasa savas **ANTE** likmes vērtība un jāuzliek to uz likmju pozīcijas ANTE, kad sākas likmju likšanas laika atskaite.
- Spēlētāja kopējā likme ir redzama laukā *kopējā likme*.
- Kad laika atskaite beidzas, dīleris izdala spēlētājam divas atklātas kārtis un sev divas aizklātas kārtis.
- Pēc tam dīleris izdala trīs atklātas kopējās kārtis – *FLOP*.
- Šīs trīs ir kopējās kārtis spēlētājam un dīlerim roku veidošanai.
- Sākas lēmuma pieņemšanas laiks, kurā spēlētājam jāizlemj, vai turpināt ar savu roku vai atmest kārtis.



- Lai turpinātu spēles raundu, jāizvēlas **SPĒLĒT**, un uz likmju pozīcijas **SPĒLĒT** automātiski tiek uzlikta likme **SPĒLĒT**, kas ir divreiz lielāka par spēlētāja ANTE likmi.

- Izvēloties **ATMEST** raunds beidzas un ANTE likme tiek zaudēta.
- Spēlētāja lēmums SPĒLĒT/ATMEST neietekmē papildlikmes.
- *Ja noteiktajā laikā spēlētājs nav pieņēmis lēmumu, spēlētāja roka tiek automātiski atmesta un tiek zaudētas uzliktās likmes.*
- Kad spēlētājs ir pieņēmis lēmumu, dīleris izspēlē vēl divas kopējās kārtis – *TURN* un *RIVER* – un atklāj savas aizklātās kārtis.
- Tad tiek veidotas labākās piecu kāršu pokera rokas.
- Spēlētāja piecu kāršu pokera roka tiek salīdzināta ar dīlera roku.
- Ja spēlētāja roka ir labāka par dīlera roku, spēlētājs uzvar un saņem laimestu saskaņā ar laimestu tabulu, kā arī tiek atmaksāta spēlētāja sākotnējā likme.

### **PAPILDLIKMJU noteikumi**

- Papildlikmes tiek novērtētas tikai par pirmajām piecām izdalītajām kārtīm (spēlētāja divām sākotnējām kārtīm un trim *FLOP* kārtīm).






- **AA+ likme:** ir izvēles papildlikme, ko var likt tikai tad, ja spēlētājs ir uzlicis arī ANTE likmi.
- Ja spēlētājam ir dūžu pāris vai labāka kombinācija, tiek laimēta AA+ likme un saņemta izmaksa atbilstoši AA+ laimestu tabulai.
- Lai kvalificētos laimestam, spēlētāja likmei jānosedz likmju pozīcija AA+.



- **DŽEKPOTA likme:** ir izvēles papildlikme.
- Lai uzliktu likmi uz DŽEKPOTA likmju pozīcijas, vispirms ir jāuzliek ANTE likme.
- Spēlētājs laimē, ja sākotnējā piecu kāršu roka, proti, spēlētāja divas sākotnējās kārtis un *FLOP*, veido kādu no šīm kombinācijām:
  - *Straight Flush;*
  - *Four of a Kind;*
  - *Straight.*
- Lai kvalificētos laimestam, spēlētāja likmei jānosedz likmju pozīcija DŽEKPOTS.

### **POKERA KOMBINĀCIJU (ROKU) noteikumi**

- Atsevišķu kāršu vērtība dilstošā secībā ir šāda: dūzis, kungs, dāma, kalps, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 un 2.
- **Dūzis** var būt lielākās vērtības kārts A, K, Q, J, 10 kāršu *Straight* kombinācijā vai mazākās vērtības kārts 5, 4, 3, 2, A kāršu *Straight* kombinācijā.
-  **Royal Flush** ir Straight Flush, kas ietver viena masta A, K, Q, J un 10.

- 
**Straight Flush** ietver piecas secīgas vērtības un viena masta kārtis, piemēram, ercena 9, 8, 7, 6 un 5. Divas **Straight Flush** kombinācijas tiek vērtētas, salīdzinot augstākās vērtības kārti katrā rokā.
- 
**Four of a Kind** ietver četras vienādas vērtības kārtis un vienu jebkuru citu kārti, piemēram, četri dūži. Starp divām **Four of a Kind** kombinācijām uzvar roka ar augstākas vērtības kārtīm. Ja abām rokām tās ir vienādas, tiek salīdzināta piektā jeb *kicker* kārts.
- 
**Full House** ietver trīs vienādas vērtības kārtis un divas citas vienādas vērtības kārtis, piemēram, trīs kungi un divi sešnieki. Starp divām **Full House** kombinācijām uzvar roka ar augstākas vērtības trim kārtīm. Ja abām rokām tās ir vienādas, uzvar roka ar augstākas vērtības pāri.
- 
**Flush** ietver piecas viena masta kārtis, piemēram, piecas kreiča kārtis. Ja roka atbilst vairāk nekā vienai no šīm kombinācijām, tiek ņemta vērā tikai augstākās vērtības kombinācija. Divas **Flush** kombinācijas tiek vērtētas, salīdzinot augstākās vērtības kārti katrā rokā. Ja abām rokām tā ir vienāda, tiek salīdzināta otrā augstākās vērtības kārts un tā tālāk, līdz tiek atrasta atšķirība.
- 
**Straight** ietver piecas secīgas vērtības kārtis, piemēram, 9, 8, 7, 6 un 5. Ja roka atbilst vairāk nekā vienai no šīm kombinācijām, tiek ņemta vērā tikai augstākās vērtības kombinācija. Divas **Straight** kombinācijas tiek vērtētas, salīdzinot augstākās vērtības kārti katrā rokā.
- 
**Three of a Kind** ietver trīs vienādas vērtības kārtis un divas citas kārtis, piemēram, trīs kungi. Starp divām **Three of a Kind** kombinācijām uzvar roka ar augstākas vērtības kārtīm. Ja abām rokām tās ir vienādas, tiek salīdzinātas *kicker* kārtis, sākot ar augstākās vērtības kārti.
- 
**Two Pairs** ietver divas vienādas vērtības kārtis, divas citas vienādas vērtības kārtis un vēl vienu kārti, kas neatbilst nevienai no pārējām, piemēram, divi dūži un divi kungi. Starp divām **Two Pairs** kombinācijām uzvar roka ar augstākas vērtības pāri. Ja abām rokām tie ir vienādi, tiek salīdzināts otrais pāris. Ja abām rokām ir vienādi abi pāri, uzvar roka ar augstākās vērtības *kicker* kārti.
- 
**Pāris** ietver divas vienādas vērtības kārtis un trīs citas kārtis, kas nesakrīt ne ar vienu no pārējām kārtīm. Augstākas vērtības pāris uzvar zemākas vērtības pāri. Ja abām rokām ir vienāds pāris, tiek salīdzinātas *kicker* kārtis dilstošā secībā, un uzvar roka ar augstākās vērtības *kicker*.

### SPĒLES REZULTĀTU un LAIMESTU IZMAKSU noteikumi

- Spēles rezultāti tiek noteikti, salīdzinot spēlētāja un dīlera labāko piecu kāršu roku, ko veido katra spēlētāja divas sākotnējās kārtis un piecas kopējās kārtis jebkurā kombinācijā.
- Dīleris kvalificējas ar četrinieku pāri vai labāku roku.

- Ja dīleris nekvalificējas, spēlētāja laimests ir mazāks, taču tiek saņemts laimests neatkarīgi no rokas rezultāta.

Spēles rezultāts	ANTE likme	Likme SPĒLĒT
Spēlētājs atmet	Zaudējums	Zaudējums
Dīleris nekvalificējas	Laimests atbilstoši ANTE laimestu tabulai	Neizšķirts
Dīleris kvalificējas, spēlētājs uzvar	Laimests atbilstoši ANTE laimestu tabulai	Laimests 1:1
Dīleris kvalificējas, spēlētājs zaudē	Zaudējums	Zaudējums
Dīleris kvalificējas un abiem ir neizšķirts	Neizšķirts	Neizšķirts

- Spēles laimesti ir atkarīgi no uzliktās likmes veida.
- Ja uzlikta ANTE likme:

Kombinācija	Laimests
Royal Flush	100:1
Straight Flush	20:1
Four of a Kind	10:1
Full House	3:1
Flush	2:1
Straight	1:1
Three of a Kind	1:1
Two Pairs	1:1
Viens pāris vai sliktāka roka	1:1

- Ja uzlikta AA+ likme:

Kombinācija	Laimests
Royal Flush	100:1

Straight Flush	50:1
Four of a Kind	40:1
Full House	30:1
Flush	20:1
Straight	7:1
Three of a Kind	7:1
Two Pairs	7:1
Viens pāris vai sliktāka roka	7:1

- Ja uzlikta **DŽEKPOTA** likme:

Kombinācija	Laimests
Royal Flush	19 999:1
Straight Flush	999:1
Four of a Kind	99:1

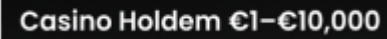
- Atbilstoši ANTE likmei (kopējai likmei) **Casino Hold'em** optimālais teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 99.18 %.

Likmes veids	RTP%
ANTE (kopējā likme)	99.18%
ANTE (sākotnējā likme)	97.84%

- Papildlikmju teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP):

Likmes veids	RTP%
AA+	93.74%
DŽEKPOTS	94.04%

## Spēles vadība

-  **Galda nosaukums** norāda uz galdu, pie kura šobrīd spēlētājs spēlē, un Galda limiti parāda pie konkrētā galda atļautās minimālās un maksimālās likmes. Noklikšķinot uz šīs vietas vai pieskaroties tai, atveras logs **Likmju limiti un laimesti**, kur redzams katra likmes veida minimums un maksimums, kā arī laimesta koeficients.



- **SPĒLES INFORMĀCIJAS INDIKATORS** informē par spēles statusu. Kamēr ir attēlots taimeris, spēlētājs var likt un mainīt savas likmes.



- **ŽETONU EKRĀNĀ** var izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem spēlētājs vēlas likt likmes. Pieejamas tikai tās čipu vērtības, kuras var nosegt ar spēlētāja pašreizējo bilanci.



- Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko spēlētājs uzlika spēles iepriekšējā raundā.



- Poga **DUBULOT** dubulto visas spēlētāja uzliktās likmes. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto spēlētāja likmes, līdz ir sasniegts maksimālais limits.



- Poga **ATSAUKT** noņem spēlētāja pēdējo uzlikto likmi. Šī poga ir pieejama tikai likmju likšanas laikā.

- **BILANCES INDIKATORS** parāda spēlētājam pieejamos naudas līdzekļus un valūtu. Bilancei jābūt pietiekamai, lai nosegtu visas spēlētāja uzliktās likmes.

- Poga **KASIERIS** atvērš kasiera logu naudas iemaksai un izmaksai. Mobilajās ierīcēs poga kasieris ir pieejama spēles izvēlnē.



- Indikatora **KOPĒJĀ LIKME** parāda visu pašreizējā spēles raundā uzlikto likmju kopējo vērtību.



- Funkcija **AUTOMĀTISKĀ LIKME** dod iespēju automātiski atkārtot likmes izvēlētajā skaitā spēles raundu. Atveras automātiskās likmes logs, kurā var atlasīt spēles raundu skaitu, kurā spēlētājs vēlas atkārtot likmi. Lai gan automātiskās likmes funkcija automātiski uzliek spēlētāja likmes, jāņem vērā, ka Casino Hold'em spēlē spēlētājam pašam ir jāpieņem lēmumi. Automātiskās likmes funkcija ir aktīva, līdz ir pabeigts izvēlētais raundu skaits vai līdz brīdim, kad automātiskās likmes logā spēlētājs nospiež **PĀRTRAUKT**.

- Automātiskās likmes funkcija tiek automātiski apturēta šādos gadījumos:

- Atlasītais automātiskās likmes raundu skaits sasniedz 0. Par to spēlētāju informē ekrānā redzams paziņojums;

- Spēlētāja bilance ir nepietiekama, lai turpinātu izmantot automātiskās likmes funkciju;
- Stājas spēkā viens vai vairāki automātiskās likmes pārtraukšanas apstākļi (ja attiecināms): bilance samazinās vai palielinās vai viens laimests pārsniedz iestatījumos iestatīto vērtību.

### 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](mailto: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.