

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Jacks or Better Draw Poker noteikumi
Arrise Solutions (Malta) Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 94.04% līdz 99.54%

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

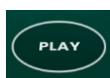
Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme	0.50 EUR
Maksimālā likme	2000.00 EUR

Spēles norises apraksts

- **Jacks or Better Draw Poker** ir tiešsaistes kazino spēle, ko spēlē ar vienu standarta 52 kāršu kavu.
- Spēles mērķis ir izveidot labāku piecu kāršu pokera roku.
- Izmaksa par spēlētāja galējo piecu kāršu roku tiek veikta saskaņā ar laimestu tabulu.

Spēles norise un noteikumi



- Lai spēlētu, spēlētājam jāatlasa savas likmes vērtība un jāuzliek to uz likmju pozīcijas SPĒLĒT, kad sākas likmju likšanas laika atskaite.
- Spēlētāja kopējā likme ir redzama laukā *kopējā likme*.
- Kad laika atskaite beidzas, dīleris izdala spēlētājam piecas atklātas sākotnējās kārtis.



- Pēc tam sākas lēmuma pieņemšanas laiks, kurā spēlētājam jāizvēlas, kuras kārtis paturēt.
- Spēlētājs var paturēt vai atņemt tik kārtis, cik vēlas, sākot no nevienas līdz piecām.
- Spēlētājs noklikšķina uz kārtīm, lai atlasītu tās, kuras vēlas paturēt.
- Lai atceltu izvēli, uz kārtis jānoklikšķina vēlreiz.
- Kad taimera laika atskaite beidzas, visas neatlasītās kārtis tiek atņemtas, un dīleris izdala piecas papildu kārtis.
- Visas kārtis, ko spēlētājs izvēlējies atņemt, tiek automātiski aizstātas ar jaunajām izdalītajām kārtīm.




- Piemēram, ja no savas sākotnējās rokas spēlētājs izvēlējās atmest trīs kārtis, tad pirmās trīs papildus izdalītās kārtis aizstāj spēlētāja atmestās.
- Ja spēles laikā pārtrūkst savienojums un nav paturēta neviena kārts, tiek piemērota vienkāršota stratēģija:
 - Ja spēlētājam ir kalpu pāris vai labāka kombinācija, spēlētājs patur kārtis, kas veido šo roku un atmet pārējās;
 - Ja spēlētājam ir četras kārtis *FLUSH* kombinācijai, tiek paturētas šīs četras kārtis;
 - Ja spēlētājam ir četras secīgas kārtis priekš *STRAIGHT* kombinācijas, ko varētu pabeigt ar mazāku vai lielāku kārti, spēlētājs patur šīs četras kārtis;
 - Ja spēlētājam ir jebkāds pāris, tas tiek paturēts;
 - Ja spēlētājam ir pirmās divas un pēdējās divas kārtis priekš *STRAIGHT* kombinācijas, bet trūkst kombinācijas trešās kārts, spēlētājs patur šīs četras kārtis;
 - Ja spēlētājam ir kalps vai lielākas vērtības kārts, tiek paturēta lielākās vērtības kārts;
 - Netiek paturēta neviena kārts.







DŽEKPOTA LIKMES noteikumi



- **DŽEKPOTA** likme ir izvēles papildlikme.
- Lai uzliktu likmi uz DŽEKPOTA likmju pozīcijas, vispirms ir jāuzlik SPĒLĒT likme.
- Spēlētājs laimē, ja sākotnējā piecu kāršu roka pirms lēmuma pieņemšanas posma 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.
 -  **Four of a Kind** ietver četras vienādas vērtības kārtis un vienu jebkuru citu kārti, piemēram, četri dūži.

- 
Full House ietver trīs vienādas vērtības kārtis un divas citas vienādas vērtības kārtis, piemēram, trīs kungi un divi sešnieki.
- 
Flush ietver piecas viena masta kārtis, piemēram, piecas kreiča kārtis.
- 
Straight ietver piecas secīgas vērtības kārtis, piemēram, 9, 8, 7, 6 un 5.
- 
Three of a Kind ietver trīs vienādas vērtības kārtis un divas citas kārtis, piemēram, trīs kungi.
- 
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.
- 
Jacks or Better ietver kalpu pāri vai lielākas vērtības kāršu pāri un trīs jebkuras citas kārtis.
- Izmaksa tiek veikta tikai par labākās rokas kombināciju.

SPĒLES REZULTĀTU un LAIMESTU IZMAKSU noteikumi

- Spēles laimesti ir atkarīgi no uzliktās likmes veida.

Kombinācija	Laimests
Royal Flush	800
Straight Flush	50
Four of a Kind	25
Full House	9
Flush	6
Straight	4
Three of a Kind	3
Two Pairs	2
Jacks or Better	1

- Ja uzlikta **DŽEKPOTA** likme:

Kombinācija	Laimests
Straight Flush	20 000
Four of a Kind	1000

Straight	100
----------	-----

- Atbilstoši optimālajai SPĒLĒT likmes stratēģijai **Jacks or Better Draw Poker** spēles **optimālais** teorētiskais spēlētāja ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 99.54 %.
- Pamatojoties uz **vienkāršoto stratēģiju**, spēlētāja ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 96.69 %.
- **DŽEKPOTA papildlikmes** spēlētāja ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 94.04 %

Spēles vadība

- **Draw Poker €1–€10,000** **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 žetonu 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.



- Indikators **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. Papildus likmju atkārtošānai automātiskās likmes funkcija var automātiski pieņemt lēmumus, pamatojoties uz vienkāršotās stratēģijas sadaļā aprakstītajiem noteikumiem.

- 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. 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.