

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **24D Spin** noteikumi
Arrise Solutions (Malta) Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes lototrona videospēle ar Live dīleri.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 91.67% līdz 97.50%.

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	0.20 EUR
Maksimālā likme	1 000.00 EUR

Spēles norises apraksts

24D Spin ir strauja kazino spēle ar lototronu, kurā ir 24 bumbiņas: 12 sarkanas un 12 melnas. Katrā spēles raundā lototrons izlozē vienu bumbiņu pēc nejaušības principa.

Spēles mērķis ir prognozēt, kura bumbiņa tiks izlozēta.

Spēlētājs var likt likmes uz dažādiem skaitļiem un grupām, tostarp likmēm, kas līdzīgas ruletē esošajām - sarkans/meln, mazs/liels, nepāra/pāra.

Lai laimētu, spēlētāja likmei ir jānosiedz izlozētā bumbiņa.

Laimesta summa ir atkarīga no uzliktās likmes veida.

Spēles norise un noteikumi

Spēles sākums

Likmju laukumā ir attēlotas visas pieejamās likmju iespējas.

Spēlētājs izvēlas žetona vērtību un uzliek likmes uz vēlamajiem laukumiem.

Spēlētājs var turpināt likt un mainīt savas likmes, līdz beidzas likmju likšanas laiks, pēc tam likmes vairs netiek pieņemtas.



The image shows a roulette betting layout for 24D Spin. It features a 4x6 grid of numbers 1-24. The numbers 1, 5, 9, 13, 17, 21 are in red columns, and 2, 6, 10, 14, 18, 22 are in black columns. The numbers 3, 7, 11, 15, 19, 23 are in red columns, and 4, 8, 12, 16, 20, 24 are in black columns. The layout includes various betting options: 1-4, 5-8, 9-12, 13-16, 17-20, 21-24; 1ST ROW, 2ND ROW, 3RD ROW, 4TH ROW; SMALL (1-8, 9-12, 13-20, 17-24), BIG; ODD, EVEN.

	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	
1ST ROW	1	5	9	13	17	21	1ST & 2ND
2ND ROW	2	6	10	14	18	22	
3RD ROW	3	7	11	15	19	23	3RD & 4TH
4TH ROW	4	8	12	16	20	24	
SMALL	1-8	5-12	9-16	13-20	17-24		BIG
ODD	0.95:1			0.95:1			EVEN

Spēlētāja kopējā likme konkrētajā raundā ir redzama logā “Kopējā likme”.

Kad likmju likšanas laiks beidzas, lototrons sajauc visas 24 bumbiņas un pēc tam izlozē vienu laimējušo bumbiņu pēc nejaušības principa.

Laimējušais skaitlis tiek izcelts un attēlots ekrānā.

Ja kāda no spēlētāja likmēm nosedz laimējušo skaitli, spēlētājs saņem laimestu saskaņā ar laimestu tabulu.

Spēlētāja laimesta summa ir redzama paziņojumā par laimestu.

Likmju likšanas noteikumi

Likmju laukumā var likt likmes uz atsevišķiem skaitļiem vai skaitļu grupām. Katram likmes veidam ir savs laimests.

Likmes uz atsevišķiem skaitļiem vai līnijām starp skaitļiem dēvē par **Iekšējām likmēm**.

Likmes uz lodziņiem, kas izvietoti ap likmju laukumu, dēvē par **Ārējām likmēm**.

Visi skaitļi, ko nosedz attiecīgais likmes veids, tiek izcelti, kad spēlētājs virza kursoru uz likmju pozīcijas un kad uzliek likmi.

Zemāk ir apkopoti dažādi likmju veidi un izmaksas:

Iekšējās likmes:

Likmes veids	Apraksts
Viena skaitļa	Spēlētājs var likt likmi uz jebkuru skaitli.
Divu skaitļu	Spēlētājs var likt likmi uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem, lai nosegtu tos abus (piemēram, divi skaitļi 1/2, 1/5).
Stūra likme	Spēlētājs var likt likmi četru skaitļu krustpunktā. Likme nosedz visus četrus skaitļus (piemēram, Stūris 1, 2, 5, 6).

Ārējās likmes:

Likmes veids	Apraksts
Rindas	Spēlētājs liek likmi uz viena no lodziņiem, kas apzīmēti ar 1., 2., 3. vai 4., likmju laukuma kreisajā pusē, lai nosegtu attiecīgo 6 skaitļu rindu.

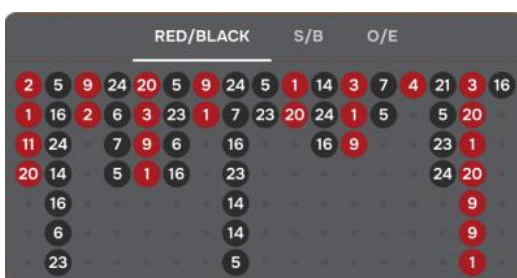
Divu rindu	Spēlētājs liek likmi uz viena no lodziņiem, kas apzīmēti ar "1. un 2." vai "3. un 4.", likmju laukuma labajā pusē, lai nosegtu divas attiecīgās rindas, kas ietver 12 skaitļus.
Kolonnas	Spēlētājs liek likmi uz viena no lodziņiem likmju laukuma augšpusē, lai nosegtu 4 skaitļu kolonnu.
Divu kolonnu	Spēlētājs liek likmi uz viena no lodziņiem starp divām kolonnām zem skaitļiem, lai nosegtu divas kolonnas, kas ietver 8 skaitļus (piemēram, 1 - 8, 5 - 12).
Vienādu izredžu	Spēlētājs liek likmi uz viena no sešiem lodziņiem likmju laukuma apakšā, lai nosegtu attiecīgo 12 skaitļu grupu: sarkans/melns, nepāra/pāra, mazs (1 - 12) vai liels (13 - 24).

Spēles PLĀNI

Spēles tendences un rezultātu sērijas tiek reģistrētas uz "ceļiem", kuros vizuāli attēloti iepriekšējo raundu rezultāti, un tie var kalpot kā ceļvedis, lai palīdzētu spēlētājam prognozēt turpmāko raundu rezultātus.

Ir pieejamas trīs rezultātu kopas, starp kurām var pārslēgties, uzklikšķinot/pieskaroties:

- Sarkans / melns;
- Mazs / liels;
- Nepāra / pāra.



Visos "plānos" jaunākie rezultāti tiek fiksēti labajā malējā kolonnā.

Jauna kolonna sākas katru reizi, kad mainās rezultāts: no sarkana uz melnu, no maza uz lielu, no nepāra uz pāra un otrādi.

Secīgi, vienāda veida rezultāti parādās cits zem cita tajā pašā kolonnā. Kad kolonna ir pilna, nākamais rezultāts sāk jaunu kolonnu.

Ar katru spēles raundu "plāni" kļūst par rezultātu kolonnu reģistru, kas ļauj ērti sekot tendencēm un rezultātu sērijām.

Statistika

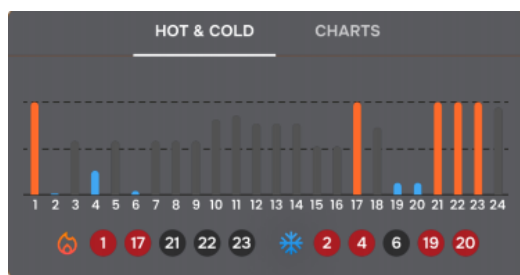


Loga **Statistika** sniedz plašu informāciju par spēles raundiem un var palīdzēt izlemēt, uz kuriem skaitļiem likt likmes turpmākajos spēles raundos.

Mobilajā ierīcē jāpieskaras attiecīgajai ikonai, lai atvērtu Statistikas logu.

Logā ir redzama visa spēles statistika, kas izkārtota divās sadaļās: **“Karstie un aukstie”** (*Hot & Cold*) un **“Pārskats”** (*Charts*).

Sadaļā **“Karstie un aukstie”** ir informācija par biežāk un retāk sastopamajiem skaitļiem pēdējos 500 raundos.



Karstie skaitļi (oranžā krāsā) ir tie, kas laimējuši visbiežāk, bet Aukstie skaitļi (zilā krāsā) ir tie, kas laimējuši visretāk.

Uzvirzot kursoru uz skaitļa joslas vai pieskaroties tai, var redzēt attiecīgā skaitļa izlozes biežumu (%).

Pārskata sadaļā (*charts*) ir pieejama informācija par citu izložu, tostarp kolonnu, rindu, sarkanu/melnu,

nepāra/pāra un mazu/lielu skaitļu, biežumu (%).

Laimestu izmaksa

Laimests ir atkarīgs no spēlētāja uzliktās likmes veida.

Likmes veids	Nosedz	Izmaksa
Viens skaitlis	1 skaitli	22:1
Divi skaitļi	2 skaitļus	10.5:1
Stūris	4 skaitļus	4.75:1
Rinda	6 skaitļus	2.84:1
Divas rindas	12 skaitļus	0.95:1
Kolonna	4 skaitļus	4.75:1
Divas kolonnas	8 skaitļus	1.75:1
Mazs/liels	12 skaitļus	0.95:1
Nepāra/nepāra	12 skaitļus	0.95:1
Sarkans/melns	12skaitļus	0.95:1

Pamatojoties uz likmju pozīcijām “Divas rindas”, “sarkans/melns”, “nepāra/pāra” un “mazs/liels”, **24D Spin** spēles optimālais teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 97,50 %.

Likmes veids	RTP%
Viens skaitlis	95.83%
Divi skaitļi	95.83%
Stūris	95.83%
Rinda	96.00%
Divas rindas	97.50%
Kolonna	95.83%
Divas kolonnas	91.67%
Mazs/liels	97.50%
Nepāra/nepāra	97.50%
Sarkans/melns	97.50%

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 ziņojums taimeris spēlētājs var likt un mainīt 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. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes vairs nevar atsaukt vai mainīt.
-  Indikators **KOPĒJĀ LIKME** parāda visu pašreizējā spēles raundā uzlikto likmju kopējo vērtību.
-  Funkcija **AUTOMĀTISKĀ SPĒLE** dod iespēju automātiski atkārtot likmes izvēlētajā skaitā spēles raundu.

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.