

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Scruffy Scally wags** noteikumi
HABANERO SYSTEMS B.V spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 30 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.92%.

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	0.30 EUR
Maksimālā likme	60.00 EUR

Spēles norises apraksts













Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

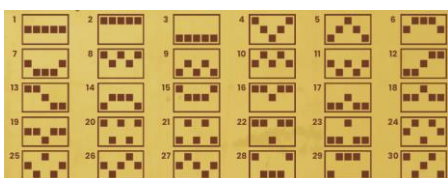
Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt blakus uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

 5 ₣2 4 ₣0,75 3 ₣0,25	 5 ₣2 4 ₣0,75 3 ₣0,25	 5 ₣0,75 4 ₣0,50 3 ₣0,15	 5 ₣2 4 ₣0,75 3 ₣0,25	 5 ₣2 4 ₣0,75 3 ₣0,25
 5 ₣0,75 4 ₣0,25 3 ₣0,10	 5 ₣0,75 4 ₣0,25 3 ₣0,10	 5 ₣0,75 4 ₣0,25 3 ₣0,10	 5 ₣0,50 4 ₣0,10 3 ₣0,05	 5 ₣15 4 ₣3 3 ₣0,90
 5 ₣0,50 4 ₣0,20 3 ₣0,10	 5 ₣0,50 4 ₣0,15 3 ₣0,05	 5 ₣0,50 4 ₣0,15 3 ₣0,05		

Izmaksu līniju apraksts





Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi. Simboliem jāatrodas līdzās uz konkrētas līnijas.

Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.



- simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  un  simbolus.



- simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  un  simbolus.




- SCATTER simbolu laimestus sareizina ar kopējo likmi un pieskaita līniju laimestiem.
- Visi simboli piešķir laimestus no kreisās uz labo pusi, izņemot SCATTER simbolu, kas piešķir laimestus jebkurā pozīcijā.




- Simbols nepiešķir laimestu.

KOMPASA funkcijas noteikumi




- Kompasa funkcija tiek aktivizēta, ja jebkur parādās  simbols.



- Ja  simbols parādās pamatspēlē, kurā **nav** aktivizēta neviena bezmaksas griezienu spēle, vai atkārtotajā griezienā, kompasa adata griezīsies, apstāsies un piešķirs vienu no balvām.
- Ja kompass apstājas:
 - o Uz 10 - 10x kopējā likme;
 - o Uz 20 - 20x kopējā likme;
 - o Uz 50 - 50x kopējā likme;
 - o Uz x2 - griezienā laimētā summa tiek sareizināta ar 2;

- o Uz x5 - griezienā laimētā summa tiek sareizināta ar 5;
- o Uz 3 atkārtotie griezieni - 3 atkārtotie griezieni;
- o Uz 5 atkārtotie griezieni - 5 atkārtotie griezieni;
- o Uz 10 atkārtotie griezieni - 10 atkārtotie griezieni.





- Ja  simbols parādīsies pamatspēlē, kurā **ir** aktivizētas bezmaksas griezienu spēles, vai bezmaksas griezienu spēles laikā, kompasa adata griezīsies, apstāsies un piešķirs vienu no balvām.
- Ja kompass apstājas:
 - o Uz 10 - 10x kopējā likme;
 - o Uz 20 - 20x kopējā likme;
 - o Uz 50 - 50x kopējā likme;
 - o Uz x2 - griezienā laimētā summa tiek sareizināta ar 2;
 - o Uz x5 - griezienā laimētā summa tiek sareizināta ar 5;
 - o Uz 3 bezmaksas griezieni - 3 bezmaksas griezieni;
 - o Uz 5 bezmaksas griezieni - 5 bezmaksas griezieni;
 - o Uz 10 bezmaksas griezieni - 10 bezmaksas griezieni.
- Jebkuri kompasa piešķirtie bezmaksas griezieni tiek pieskaitīti 15 bezmaksas griezieniem,




kas tika piešķirti par 3 vai vairāk  simboliem jebkurā pozīcijā.




-  un  simboli nevar parādīties vienā un tajā pašā griezienā.

ASTONKĀJA funkcijas noteikumi



- Astonkāja funkcija tiek aktivizēta, ja jebkur parādās  simbols.
- Ekrāna apakšā parādīsies astonkājis un ar taustekli pārvilks pāri 1 – 5 nejaušām cilindru





pozīcijām, pārvēršot katru aizskarto simbolu par  simbolu.



-  Simbols parādās pamatspēlē, atkārtoto griezienu un bezmaksas griezienu laikā.



-  un  simboli nevar parādīties vienā un tajā pašā griezienā.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Spēlētājam tiek piešķirti 15 bezmaksas griezieni, ja jebkurā pozīcijā parādās 3 vai vairāk



simboli.

- Šo bezmaksas griezienu laikā visas balvas ir divkāršotas.



- Par katru simbolu jebkurā pozīcijā piešķir 1 bezmaksas griezienu.



- simbols nepiešķir laimestu bezmaksas griezienu laikā.



- un simboli var parādīties bezmaksas griezienu laikā.
- Funkcijas laikā var laimēt papildu bezmaksas griezienus.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.
- Bezmaksas griezienus spēlē ar aktivizējušās spēles līnijām un likmes līmeni.

ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Atkārtoto griezienu funkcija tiek aktivizēta, ja kompass piešķir atkārtotos griezienus kompassa funkcijas laikā, atrodoties pamatspēlē.
- Spēlētājs var laimēt papildu atkārtotos griezienus, ja kompass tos piešķir.



- Simbols atkārtoto griezienu funkcijas laikā neparādās.

Džekpota sacensību noteikumi

Uzkrāšanas fāze

1. Džekpota summa sākas no €0.00.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpota displejā būs redzama informācija par laiku, kas atlicis līdz nākamajām sacīkstēm, džekpota summu un uzreiz pēc Izmaksas fāzes – arī informācija par pēdējo laimēto džekpotu.
4. Šīs fāzes laikā aktivizēt džekpotu nav iespējams.

Sacīkšu fāze

1. Sacīkšu fāzes ilgums norādīts spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



2. Arī tagad daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpots garantēti aktivizēsies līdz Sacīkstes beigām.
4. Džekpota displejā būs redzama informācija par laiku, kad sacīkstes beigsies, un džekpota summu.

Izmaksas fāze

1. Izmaksas fāze sākas, kad tiek aktivizēts džekpots.
2. Spēlētājiem, kas veikuši likmes vistuvāk brīdim, kad aktivizēties džekpots, sacīkstēs tiks piešķirtas finiša vietas.
3. Katrs spēlētājs sacīkstēs var iegūt tikai vienu vietu.
4. Pēc tam, kad laimesti par visām vietām ir izmaksāti, džekpots tiek atiestatīts uz sākotnējo summu un tiek atkārtoti uzsākta uzkrāšanas fāze.

Laimestu izmaksas tabula

1. Izmaksu tabula (atkarībā no džekpota iestatījumiem) parādīta spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



Cita informācija

1. Minimālā likme, lai kvalificētos džekpota izmaksai, ir norādīta džekpota logā.
2. Džekpota laiks tiks noteikts pēc servera laika un tiks parādīts saskaņā ar spēlētāja ierīces laiku.
3. Vietas, par kurām netiek izmaksāti laimesti, pāriet uz nākamo notikumu.
4. Ja notikumi nav plānoti, pārnesto summu patur kazino.
5. Ja nav nākamā notikuma, summu patur operators.

Visi džekpota noteikumi

1. Džekpota noteikumi ir spēkā tikai tad, ja džekpots ir aktivizēts un redzams.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotiem.
3. Džekpota summa mainās līdz ar katru likmi.
4. Džekpotiem nav griestu vai augšējā limita.
5. Ja tiek laimēts džekpots, serverī tas tiks atiestatīts uz sākotnējo vērtību.
6. Džekpota laimesta summa ir džekpota vērtība uz servera, kas noapaļota līdz 2 decimāldaļām.
7. Džekpota laimesti tiek summēti ar citiem laimestiem.

Džekpota savienojuma pārtraukuma politika

1. Ja savienojuma pārtraukums notiek jebkurā spēles brīdī, džekpota summa netiks atjaunināta līdz nākamajai debeta darbībai.
2. Ja serveris ir saņēmis veikto likmi, džekpotu vēl joprojām ir iespējams laimēt un laimesti tiks atspoguļoti spēlētāja konta atlikumā uzreiz pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums.

Spēles vadība



1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **LIKMES LĪMENIS** un **MONĒTA** izvēlni.



2. Klikšķinot uz **GRIEZT** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.



3. Nospiežot **AUTO SPĒLES** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.

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.