

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 3 rindu un 243 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.80%.

**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	100.00 EUR

Spēles norises apraksts

**Izmaksu noteikumi**

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no vienādajiem simboliem jebkur uz blakus cilindriem neatkarīgi no virziena.

 5 ₣4 4 ₣2,50 3 ₣0,05	 5 ₣3 4 ₣2 3 ₣0,05	 5 ₣2,50 4 ₣1,50 3 ₣0,05	 5 ₣1,50 4 ₣0,50 3 ₣0,05	 5 ₣1,20 4 ₣0,30 3 ₣0,05	 5 ₣0,90 4 ₣0,20 3 ₣0,05
 5 ₣2 4 ₣1 3 ₣0,05	 5 ₣0,75 4 ₣0,20 3 ₣0,05	 5 ₣0,50 4 ₣0,10 3 ₣0,05	 5 ₣0,30 4 ₣0,10 3 ₣0,05		


Spēles norise un noteikumi

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



- **WILD** simbols aizstāj jebkuru citu simbolu.
- WILD simbols nepiešķir laimestu.
- WILD simbols parādās tikai pamata spēlē uz 2., 3. un 4.cilindra.



- Jebkuru , kas parādās laimējošā pamatspēles kombinācijā, pievieno kolekcijai.



- **ĪPAŠAIS WILD** simbols aizstāj jebkuru citu simbolu.



- nepiešķir laimestu.



- parādās tikai SUPERUZBRUCĒJA un IZSLĒGŠANAS bezmaksas spēļu funkciju laikā.




- **BONUS** simbols aizstāj jebkuru citu simbolu.




- nepiešķir laimestu.




- Ja viens vai vairāki  simboli aizstāj citus simbolus laimīgajā kombinācijā, spēlētājam tiek piešķirta balva x2.




- Viens  simbols pēc nejaušības principa var parādīties uz 2, 3 vai 4. cilindra pamatspēles laikā un tiek pievienots kolekcijai.







- un  skaitu saglabā katrai likmes konfigurācijai.









### **SUPERUZBRUCĒJA funkcijas noteikumi**



- Kad sakrātas 3 vai vairāk , jebkurā pamatspēlē pēc nejaušības principa var tikt aktivizēta SUPERUZBRUCĒJA funkcija.

- Kad sakrātas visas 6 , nākamajā pamatspēlē tiks aktivizēta SUPERUZBRUCĒJA funkcija un atlikušie  simboli tiks atmesti.
- Pēc aktivizācijas visas sakrātās  pārvēršas par  un tiek aizspertas uz nejausām 2., 3., 4. un 5. cilindra pozīcijām, kamēr cilindri nav apstājušās.

### IZSLĒGŠANAS BEZMAKSAS GREIZIENU funkcijas noteikumi

- Funkciju aktivizē, sakrājot 6  simbolus.
- IZSLĒGŠANAS bezmaksas griezienu imitē vienu futbola turnīra izslēgšanas spēli.
- Funkcijas sākumā  parādās vidējā cilindra centrālajā pozīcijā.
- Katrā bezmaksas griezienā,  sper jebkurā virzienā, kamēr cilindri nav apstājušies.
- Šīs funkcijas laikā nevar parādīties citi  vai  simboli.
- Spēlētāja simboli ir ZILI, un viņš spēlē no kreisās uz labo pusi, un gūst vārtus, kad  apstājas labā malējā cilindra centrālajā pozīcijā.
- Pretinieka simboli ir SARKANI, un tas spēlē no labās uz kreiso pusi un gūst vārtus, kad  apstājas kreisā malējā cilindra centrālajā pozīcijā.
-  tiek aizsperta vidējā cilindra centrālajā pozīcijā, ja tiek gūti vārti pēc 45 spēles minūtēm vai 90 spēles minūtēm un rezultāts pirms laimestu piešķiršanas ir neizšķirts.
- Bezmaksas griezienus spēlē līdz spēlētājs vai viņa pretinieks iegūst augstāku rezultātu pēc 90 spēles minūtēm.
- Ja pēc 90 spēles minūtēm rezultāts ir neizšķirts, tiek aktivizēts **zelta vārtu režīms**, kurā spēlētājam vai viņa pretiniekam ir jāgūst uzvara.
- Turnīru spēlē vairākos izslēgšanas bezmaksas griezienu raundos.
- Ja spēlētājs uzvar, viņu pārceļ no astotdaļfināla ceturtdaļfinālā un pēc tam — pusfinālā.
- Spēlētāju pārceļ no pusfināla finālā, ja viņš uzvar, vai uz 3. vietas izslēgšanas spēli, ja zaudē.

- Spēlētājs atsāk no astotdaļfināla, ja zaudē jebkurā funkcijas spēlē, izņemot pusfinālu, vai spēlējot finālā vai 3. vietas izslēgšanas spēlē.
- Spēlētājs laimē reizinātāju 500x, 100x vai 25x, kas sareizināts ar kopējo likmi, ja turnīrā iegūst attiecīgi 1., 2. vai 3. vietu.
- Bezmaksas griezienus spēlē ar aktivizējušās spēles laimestu kombināciju skaitu un likmi.

### 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 brīdīm, 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.

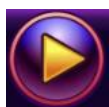
### *Džekpota savienojuma pārtraukuma politika*

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](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.