

**SIA „JOKER LTD”**  
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251  
Spēles **xRide** noteikumi  
EGT Digital EOOD spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes arkādes videospēle.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 97.10%.

**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

- “**xRide**” ir aizraujoša avārijas tipa tiešsaistes spēle ar reizinātājiem, kur laimesti veidojas pieaugot reizinātājam, ko attēlo gaisa balons, kas ceļas augšup.
- Spēles mērķis ir paspēt izņemt laimestu pirms gaisa balons aizlidojis.

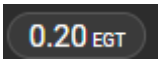
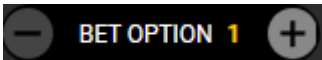

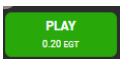
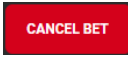
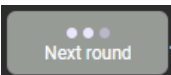
Spēles norise un noteikumi

**Kā spēlēt**

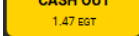
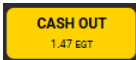


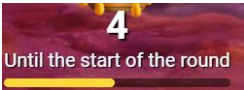
- Pirms spēles raunda sākuma spēlētājs izvēlas likmi ar kuru spēlēs.
- Kad raunds sākas, gaisa balons ceļas augšup ar sākuma reizinātāju x1, kas pieaug balonam ceļoties augstāk.
- Spēlētājs var savākt laimestu jebkurā brīdī, kamēr balons ceļas gaisā un nav aizlidojis prom, nospiežot  pogu.
- Laimests tiek aprēķināts reizinot reizinātāja vērtību, ko sasniedzis balons brīdī, kad spēlētājs izvēlas izņemt laimestu, ar likmes vērtību ar kuru tiek spēlēts.
- Gadījumā, ja laimests ir skaitlis ar vairāk kā diviem cipariem aiz komata, laimests tiek noapaļots uz otro ciparu aiz komata.
- Spēle beidzas, kad balons aizlido.
- Ja spēlētājs nepagūst izņemt laimestu pirms balons aizlidojis, tas tiek zaudēts.
- Spēles maksimālais laimests var tikt sasniegts spēlējot gan ar 1. banku, gan 2.banku, ar kurām vienlaicīgi var spēlēt vienu un to pašu spēles raundu.
- Kad tiek sasniegts maksimālais spēles laimests, tas tiek piešķirts spēlētājam, neatkarīgi no tā vai balona reizinātājs turpina pieaugt.

- Maksimālais spēles reizinātājs ir x100 000.


## Likmju likšana

- Spēlētājs var izvēlēties likmes apmēru no jau piedāvātajām, uzspiežot uz vienu no  pogām, kuru vērtības var mainīt spiežot uz “+” vai “-” zīmes , vai arī izvēlēties savu likmi un ierakstīt to  lodziņā.
- Nospiežot pogu  tiek uzsākta spēle ar izvēlēto likmi.
- Nospiežot pogu  izvēlēta likme tiek atcelta.
- Katrs spēles raunds sākas automātiski.
- Starp katriem diviem spēles raundiem ir laika intervāls, lai spēlētājs varētu uzlikt likmes.
- Kad sācies spēles raunds, izvēlēta likme vairs nevar tikt mainīta vai aktivizēta.
- Ja raunds sācies bez izvēlētas likmes, PLAY poga nav aktīva un tās vietā līdz raunda beigām parādās  paziņojums.

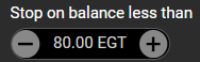
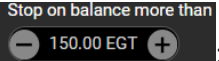
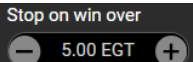
## Laimesta izmaksa





- Esošā laimesta apmērs ir redzams spēles laikā uz  pogas, kuru nospiežot pirms balons aizlidojis, spēlētājs var izņemt laimestu.
- Ja laimests tiek sekmīgi izņemts, tas tiek parādīts spēles ekrāna vidū.
- Ja spēles raunds beidzas pirms spēlētājs pagūst izņemt laimestu, laimests ir zaudēts.
-  poga kļūst aktīva pēc tam, kad reizinātājs ieguvis  $\geq 1x$  vērtību.
- Spēlētājs var uzlikt divas likmes vienlaicīgi vienā spēles raundā **Bank 1** un **Bank 2**, un attiecīgajā likmju panelī mainīt likmju apmēru katrai no tām
- Laukumā  redzama aktuālā spēlētāja bilance.
- Laukumā  redzams aktuālajā spēlē uzkrātais laimests.
- Laukumā  redzams iepriekšējā spēlē iegūtais laimests.
- Spēles informācijas logs  parādā atlikušo sekunžu skaitu līdz nākamā raunda sākumam.

## Automātiskā spēle

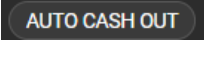
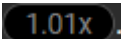
- Spēlētājam ir iespēja spēlēt automātiskajā spēles režīmā, nospiežot  pogu.

- Nospiežot AUTOPLAY, atveras papildu izvēlne ar šādiem iestatījumiem, kas noteiks AUTOPLAY funkcijas apstāšanās gadījumus:

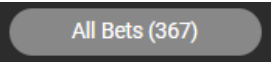
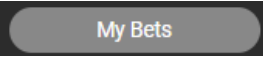


- o Pārtraukt spēli, kad bilance ir mazāka par ;
- o Pārtraukt spēli, kad bilance ir lielāka par ;
- o Pārtraukt spēli, ja laimests ir lielāks par .

-  Tiek izvēlēts AUTOPLAY spēļu skaits.
-  Tiek uzsākta AUTOPLAY režīms ar izvēlētajiem iestatījumiem.
-  Atgriež AUTOPLAY režīmu pamata iestatījumos, atceļot spēlētāja veiktās izmaiņas.
-  Kad darbojas AUTOPLAY režīms, poga ekrānā iedegas zaļā krāsā un parāda atlikušo spēļu skaitu. AUTOPLAY darbība var tikt apturēta nospiežot šo pogu.
- AUTOPLAY funkcija tiek atcelta, ja spēle tiek pārlādēta aktīva AUTOPLAY režīma laikā.
- AUTOPLAY iestatījumi darbojas tikai uz konkrēto banku, kuras panelī tie aktivizēti.
- *AUTOPLAY režīms var nebūt pieejams atsevišķiem operatoriem.*

### Automātiskā izmaksa

- AUTO CASH OUT opcija ir pieejama nospiežot  pogu.
- Spēlētājs var izvēlēties reizinātāju pēc savas gribas, klikšķinot uz  lauciņa.
- Kad opcija ir aktīva, likmes tiek automātiski izņemtas, kad spēlē sasniegts attiecīgais reizinātājs.
- AUTO CASH OUT iestatījumi darbojas tikai uz konkrēto banku, kuras panelī tie aktivizēti.

### STATISTIKA

- Poga  parāda konkrētās spēles likmi, ar ko spēlē visi Online spēlētāji, kā arī informāciju par spēlētāja lietotājvārdu, likmes apmēru, reizinātāja vērtību un laimesta apmēru.
- Poga  parāda spēlētāja veiktās likmes esošās spēles laikā, kā arī informāciju par spēlētāja vietējo laiku, likmes apmēru, reizinātāja vērtību un laimesta apmēru.
- Poga  parāda lielākos laimestus un lielākās reizinātāju vērtības grupētus pēc datuma, mēneša un gada.
- Poga  parāda iepriekšējo raundu reizinātāju vērtības hronoloģiskā secībā.

### 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.