

SIA „JOKER LTD.”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **European Roulette Apollo** noteikumi
Apollo games spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes Ruletes videospēle, kurā spēlētājs liek monēta kā likmes uz ruletes spēles lauka, kurā ir vietas no 0 līdz 36 vai to kombinācijas.
Spēles laimesta kopsumma ir no 97,30%

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	0.10 EUR
Maksimālā likme	50.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu tabula

Likmes	
Likmes veids	Likme
Taisnā likme - 1 skaitlis	36
Dalīta likme - 2 skaitļi	18
Stūra likme - 3 skaitļi	12
Street likme - 3 skaitļi	12
Basket bet - 4 skaitļi	9
Stūra likme - 4 skaitļi	9
Ducīņu likme - 12 skaitļi	3
Kolonnu likme - 12 skaitļi	3
Mazs / Liels - 18 skaitļi	2
Pāra / nepāra - 18 skaitļi	2
Līnijas likme - 6 skaitļi	6
Sarkanā / melnā - 18 skaitļi	2

Likmju sērija		
Sērijas veids	Žetonu skaits	Skaitļi
VOISINS (SERIE 0/2/3)	9	2 žetoni 0/2/3, 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 2 žetoni 25/26/28/29, 32/35.
TIERS (SERIE 5/8)	6	5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36
ORPHELINS (ORPHANS)	5	1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34
ZERO (ZERO GAME)	4	0/3, 12/15, 26, 32/35

Spēles vadība

Spēle tiek aktivizēta, kad galvenajā izvēlnē - spēles izvēle - tiek izvēlēta ikona APOLLO EUROPEAN ROULETTE.





Ekrānā tiek parādīts logs ar lauku un ruletes ratu. Ekrāna apakšdaļā atrodas šādi lodziņi: Kredīts, Laimests un Likme un šādas pogas: MENU, START un monētu komplekts likmju veikšanai. Specifiskās elektroniskās vadības pogas atbilst standarta mehāniskajām pogām, kas atrodas uz pogu paneļa, uz kura ir atzīmētas attiecīgās funkcijas. Spēlētājs izvēlas atbilstošas vērtības monētu un noklikšķina uz konkrētās pozīcijas, uz kuras viņš vēlas likt likmi saskaņā ar likmju tabulu. Ruletes rats sāk griezties, nospiežot START pogu. Kad ruletes rats pārstāj griezties, bumbiņa piezemējas un paliek vienā no 37 pozīcijām. Spēlētājs vinnē vai zaudē saskaņā ar uzlikto likmi(-ēm). Ja vinnējat, monētas paliek savās vinnētajās pozīcijās, lai tās varētu likt nākamajā spēlē.

- Laukā CREDIT ir norādīta spēlētājam pieejamā kopējā naudas summa.
- Laukā WIN ir norādīta summa, ko spēlētājs vinnēja pēdējā spēlē.
- Laukā BET ir norādīta summa, ko spēlētājs ir uzlicis pašreizējā spēlē.
- Pogas ORPHANS, ZERO GAME, SERIE 0/2/3 un SERIE 5/8 - veiciet noteiktu likmju sēriju.
- Poga NEIGHBOURS - tiek parādīta RACETRACK, lai varētu iestatīt likmi "kaimiņi".
- Pogas +/- RACETRACK sadaļā - nosaka likmju lauku skaitu katrā pusē blakus pašreiz izvēlētajam skaitlim.



Likmju likšana

Spēlētājs izvēlas atbilstošas vērtības monētu un novieto to noteiktā pozīcijā. Vienā spēlē (vienā ruletes rata griezienā) likmju veikšanas posmā var veikt vairākas likmes (vairākas monētas var novietot uz vairākiem laukumiem), taču kopējā novietoto monētu vērtība nedrīkst pārsniegt vienas spēles maksimālās likmes limitu.

- Ar REBET  pogu monētas tiek sadalītas tā, kā tās bija pēdējā likmē. Šo atkārtoto likmi var atcelt vai mainīt pirms spēles sākuma.
- Ar pogu CLEAR ALL  tiek dzēsta visa likme.
- Poga DOUBLE  dubulto pašreizējo likmi.
- Poga STEP BACK  - dzēš veiktās likmes pēdējo soli.

Laimestu koeficienti un laimestu tabula

Spēlētājs var novietot monētu uz viena vai vairākiem konkrētiem skaitļiem.

- 1 numurs - 35:1
- 2 skaitļi - 17:1
- 3 skaitļi - 11:1
- 4 skaitļi - 8:1
- 6 skaitļi - 5:1
- 12 skaitļi - 2:1
- 18 skaitļi - 1:1

Spēlētāja laimesti par vienu griezienu ir saskaņā ar laimesta koeficientu plus uzliktās likmes vērtību. Tāpēc, ja laimestu attiecība ir, piemēram, 35:1, spēles dalībnieks vinnē 36 monētas. Noguldījumi netiek ieskaitīti laimestu attiecībā.

Likmju veidi

Standarta likmju veidi:

- **Tiešā likme – 1 numurs** – Monētu var novietot uz jebkura skaitļa, ieskaitot nulli.
- **Dalīta likme – 2 skaitļi** – Monētu var novietot uz jebkuriem diviem blakus esošiem skaitļiem, novietojot to uz līnijas, kas atdala šos divus skaitļus. Monētu var novietot arī uz līnijas, kas atdala skaitļus 0 un 1, 2 un 3.
- **Ielas derības – 3 skaitļi** – Monēta tiek novietota uz trim skaitļiem, kas atrodas uz spēles lauka ārējās malas blakus attiecīgajai skaitļu rindai. Monētu var novietot arī uz 0, 1 un 2, kā arī uz 0, 2 un 3.
- **Corner bet – 4 skaitļi** – Uz krusta, kas atdala attiecīgos četrus skaitļus, novieto monētu. Spēlētājs var likt arī uz 0, 1, 2 un 3.
- **Line bet – 6 skaitļi** – Līnijas likme attiecas uz divām "Street" likmēm, t. i., sešiem dažādiem skaitļiem divās rindās pa trim. Monētu novieto uz tuvākās ruletes lauka malējās līnijas vietā, kur tā krustojas ar līniju, kas atdala abas līnijas.

- **Dozen bet – 12 skaitļi** – Monēta tiek novietota uz viena no trim laukiem, kas apzīmēti ar "1st 12", "2nd 12" vai "3rd 12".
- **Column bet – 12 skaitļi** – Ruletes lauciņa labajā pusē ir trīs lauki ar norādi "2:1". Vienā no šiem laukiem tiek novietota monēta, tādējādi liekot likmi uz visiem 12 skaitļiem rindā, izņemot skaitli 0.
- **Red/Black, Even/Odd, or Low/High – 18 skaitļi** – Uzliekot monētu uz viena no zemākajiem spēles laukiem "1-18", "EVEN", "RED", "BLACK", "ODD" vai "19-36", likme tiek likta uz pusi no laukiem, izņemot skaitli 0. Katrā laukā ir 18 skaitļi.

Īpašo likmju sērija

Sērijas veids	Monētu skaits	Monētu izkārtojums
Lielā sērija (0/2/3)	9	0/2/3 (2 monētas) 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 25/26/28/29 (2 monētas), 32/35



Sērijas veids	Monētu skaits	Monētu izkārtojums
Small series (5/8)	6	5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36



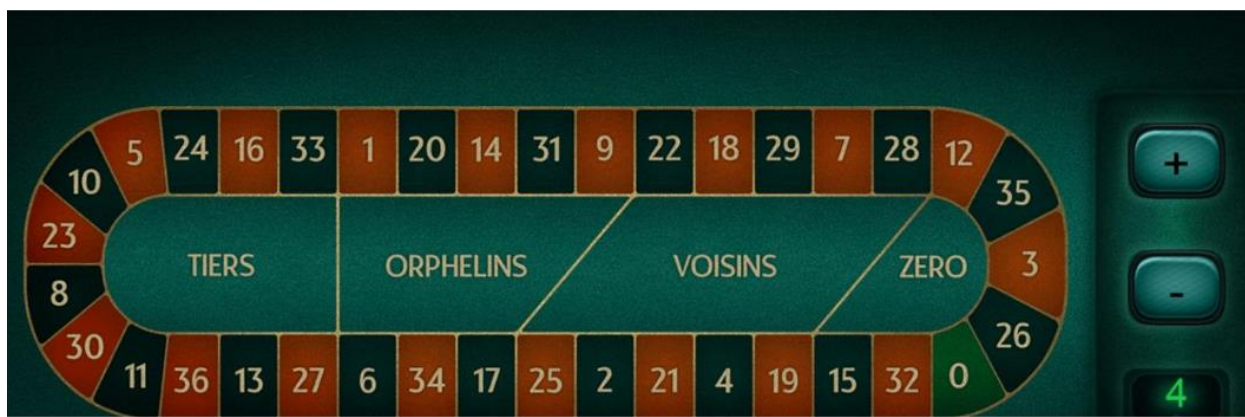
Sērijas veids	Monētu skaits	Monētu izkārtojums
Orphans (ORPHANS)	5	1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34

Sērijas veids	Monētu skaits	Monētu izkārtojums
Zero spiel (ZERO SPIEL)	4	0/3, 12/15, 26, 32/35



Racetrack

Sacīkšu trase tiek iedarbināta ar pogu NEIGHBOURHS un tiek izmantota īpašam likmju veidam. Ar plusa un mīnusa pogām tiek iestatīts attiecīgais likmju lauku skaits no 1 līdz 8 blakus laukam ar spēlētāja izvēlēto numuru. REBET poga neattiecas uz NEIGHBOURS likmēm.



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”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem. Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 euro, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro izmaksā 24 stundu laikā;

3) pārsniedz 14 300 *euro*, 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.