

APSTIPRINU
SIA „Joker Ltd.”
Direktora vietniece juridiskajos jautājumos
L. Libeka
Rīgā

SIA „JOKER LTD.”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Baccarat noteikumi
Evolution gaming spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes galda videospēle, paredzēta spēlēšana viedierīcēs un personālos datoros

Spēles laimesta kopsumma ir 98.94%

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	1.00 EUR
Maksimālā likme	10000.00 EUR

Spēles apraksts

Spēles „Baccarat” mērķis ir uzminēt, vai paša spēlētāja vai baņķiera kāršu kopējā vērtība būs tuvāka 9.

Spēles noteikumi

Spēli vada dīleris, un to spēlē ar astoņām standarta 52 kāršu kavām. Kāršu vērtības ir šādas:

- Dūžiem ir 1 punkta vērtība.
- Kārtis no 2 līdz 9 atbilst to norādītajai vērtībai.
- Desmitnieku, kalpu, karaļu un dāmu vērtība ir 0 punkti.

Bakarā svarīgas ir tikai kāršu punktu vērtības, mastiem (erceni, pīķi, kreiči vai kāravī) nav nozīmes.

Lai saņemtu kārtis, spēlētājam jāliek likme uz savu vai baņķiera uzvaru ar kāršu kopējo vērtību, kas tuvāka 9. Spēlētājs savu likmi var likt arī uz to, ka spēles raunds beigsies ar neizšķirtu (Tie) – gadījumā, ja spēlētāja un baņķiera kopējā kāršu vērtība ir vienāda.

Dīleris sāk dalīt kārtis, izdalot divas kārtis gan spēlētājam, gan baņķierim.

Bakarā tiek izdalītas divas kāršu rokas: viena spēlētājam un viena baņķierim.

Ja spēlētāja un baņķiera kārtīm ir vienāda vērtība, raunds noslēdzas ar neizšķirtu. Uzvar likmes, kas liktas uz neizšķirtu, un likmes, kas izdarītas uz spēlētāju un baņķieri, tiek atgrieztas.

Katras rokas vērtība tiek aprēķināta, noņemot desmitu ciparu rokā, kuras vērtība pārsniedz 10.

Piemēram, rokas, ko veido 7 un 9, vērtība Bakarā ir tikai 6 (jo 16-10 = 6). Tāpat – kārts ar bildīti plus devītnieka vērtība būs 9.

Ja spēlētājs vai baņķieris saņem sākotnējo divu kāršu roku ar vērtību 8 vai 9 („dabīgs” 8 vai 9), papildu kārtis netiks izdalītas.

Ja spēlētāja un baņķiera sākotnējo divu kāršu roku vērtības ir 0–7, tiek ņemts vērā „trešās kārts noteikums”, lai noteiktu, vai kādam no dalībniekiem ir nepieciešams izdalīt trešo kārti. Spēlētājam vienmēr ir pirmais gājiens.

Spēlētāja roka

Spēlētāja sākotnējā divu kāršu roka	
0-1-2-3-4-5	Spēlētājs velk trešo kārti.
6-7	Spēlētājs gaida.
8-9 („dabīga“ roka)	Nevienam netiek izdalīta trešā kārts.

Baņķiera roka

Baņķiera sākotnējā divu kāršu roka	Nav trešās kārts	Spēlētāja trešās izvilktas kārts vērtība									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
1	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
2	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
3	V	V	V	V	V	V	V	V	V	S	V
4	V	S	S	V	V	V	V	V	V	S	S
5	V	S	S	S	S	V	V	V	V	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	V	V	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

V – velk; S – stāv

Ja spēlētāja roka paliek uz 6 vai 7, tad baņķiera rokai ar kopējo vērtību 3, 4 vai 5 ir jāvelk kārts, bet baņķierim ar kopējo roku 6 tā ir jāatstāj.

Uzvar tas, kura roka ir pēc iespējas tuvāka 9.

Papildlikmes

Papildlikme	Apraksts
Spēlētāja pāris	Laimests, ja pirmās divas spēlētājam izdalītās kārtis ir pāris.
Baņķiera pāris	Laimests, ja pirmās divas baņķierim izdalītās kārtis ir pāris
Perfekts pāris	Laimests 25:1, ja baņķierim vai spēlētājam kā pirmās tiek izdalītas divas identiskas kārtis (vērtības un masta izteiksmē). Laimests 200:1, ja gan baņķierim, gan spēlētājam kā pirmās tiek izdalītas divas identiskas kārtis (vērtības un masta izteiksmē).
Jebkurš pāris	Laimests, ja baņķiera vai spēlētāja kāršu roka ir pāris
Spēlētāja bonuss	Laimests, kad spēlētājs uzvar raundu ar „dabīgo“ 8 vai 9 vai ar vismaz četru punktu pārsvaru.
Baņķiera bonuss	Laimests, kad baņķieris uzvar raundu ar „dabīgo“ 8 vai 9 vai ar vismaz četru punktu pārsvaru.

Likmju veikšana

Panela LIKMJU LIMITI virsraksts uzrāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus. Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat redzēt savu pašreizējo konta atlikumu BILANCES ekrānā.

LUKSOFORS informē jūs par pašreizējo spēles raunda statusu un parāda jums, kad jūs varat izdarīt likmi (ZAĻA gaisma), kad likmes izdarīšanas laiks ir gandrīz beidzies (DZELTENA gaisma) un kad likmes izdarīšanas laiks ir beidzies (SARKANA gaisma).



ČIPU DISPLEJS tiek dinamiski atjaunināts, lai atspoguļotu jūsu faktisko bilanci. Tas ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir atļauts izmantot čipus tikai ar nominālvērtību, kas atbilst jūsu pašreizējam konta atlikumam.

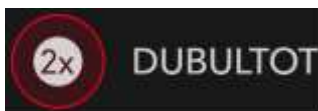


Kad esat izvēlējis čipu, izdariat savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskaroties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēta čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei. Kad esat izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs jūsu likmes parādīsies ziņa, ka esat izdarījis maksimālo likmi.

PIEZĪME: lūdzu, nesamaziniet pārlūkprogrammu un neatveriet citu cilni pārlūkā, kamēr nav beidzies likmju izdarīšanas laiks un esat uz galda izdarījis likmes. Šādas darbības tiks interpretētas kā spēles pamešana, tāpēc jūsu likmes konkrētajā raundā tiks noraidītas.

Poga DUBULTOT (2x) ļauj jums ātri dubultot jūsu likmi līdz pat maksimālajam limitam. Šī poga tiek aktivizēta pēc tam, kad esat izdarījis jebkādu likmi.

Jūs varat dubultot likmi tikai vienu reizi



Poga ATKĀRTOT ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.



Poga ATSAUKT atsauc pēdējo izdarīto likmi.



Jūs varat klikšķināt/pieskarties ATSAUKT pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to izdarīšanas secībai. Jūs varat atsaukt visas likmes, turot nospiestu ATSAUKT pogu.

Indikators KOPĒJĀ LIKME uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.



Likmju statistika

Tiek parādīta kopējā uz noteiktu likmes pozīciju uzliktā likme, kā arī spēlētāju skaits, kas izdarījuši likmes uz šo pozīciju.

Tiek parādīta arī visu uz baņķieri, spēlētāju vai neizšķirtu uzlikto likmju procentuālā attiecība. Jūs varat šo statistiku paslēpt sadaļā „Spēles iestatījumi“.

Spēles numurs

Katrs spēles raunds tiek identificēts ar unikālu SPĒLES NUMURU.

Šis numurs atspoguļo, kad spēles raunds uzsākts saskaņā ar GMT (stundas: minūtes: sekundes). Lūdzu, izmantojiet šo spēles numuru atsaucēm (vai arī uzņemiet spēles numura ekrānšāviņu), ja vēlaties sazināties ar klientu atbalsta dienestu saistībā ar konkrētu raundu.

Čats

Jūs varat tērzēt ar dīleri un citiem spēlētājiem. Ievadiet savu ziņu ČATA laukā. Lai publicētu ziņu, nospiediet taustiņu Enter vai bultiņas pogu laukā.

Izmantojiet ČATA pogu, lai palielinātu vai arī lai aizvērtu čata logu.



Jūs varat mainīt čata loga izmēru un pārvietot to jebkurā vietā uz ekrāna

Skaņa

Nospiežot pogu SKAŅA, tiek izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas un balsis. Ņemiet vērā, ka, mainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta.



Jūs varat mainīt skaņas iestatījumus, noklikšķinot/pieskaroties pogai IESTATĪJUMI un izvēloties cilni SKAŅA.

Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus aktīvos spēļu raundus, kuros esat piedalījies, kā arī šo raundu rezultātus.



Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

- KONTA VĒSTURI – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds.
- SPĒĻU VĒSTURI – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

Iestatījumi

Nospiežot pogu IESTATĪJUMI, tiek atvērta lietotājam maināmu iestatījumu izvēlne.



Jūsu izvēlētie iestatījumi tiks uzreiz piemēroti un saglabāti jūsu profilā. Saglabātie iestatījumi tiks automātiski ielādēti, pieslēdzoties no jebkuras ierīces.

Jūs varat mainīt iestatījumus, lai mainītu jūsu vispārīgos spēles iestatījumus.

Iestatījumi tiek organizēti vairākās IESTATĪJUMU loga galvenajās cilnēs:

Kļūdu apstrāde

Ja spēlē, azartspēļu sistēmā vai spēles procedūrā radusies kāda kļūda, spēles raunds tiks īslaicīgi apturēts, kamēr dīleris informēs maiņas vadītāju. Jūs un citi spēlētāji tiksiet informēti čatā vai ar

ekrānā uznirstošu ziņojumu, ka problēma tiek risināta. Ja maiņas vadītājs var nekavējoties atrisināt kļūdu, spēles raunds turpināsies kā parasti. Ja tūlītējs risinājums nav iespējams, spēles raunds tiks atcelts, un sākotnējās likmes tiks atmaksātas visiem spēlētājiem, kuri piedalījās spēles raundā.

Atvienošanās politika

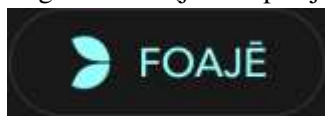
Ja jūs tiek atvienots no spēļu raunda, visas izdarītās likmes paliek spēkā un tiek izspēlētas jūsu prombūtnes laikā. Kad savienojums tiek atjaunots, jūs varat apskatīt likmju rezultātus vēstures logā.

Kāršu jaukšana

Kārtis tiks sajauktas pirms katra spēles raunda.

Vairāk spēļu

Pogu FOAJĒ (ja tā ir pieejama), iespējams nospriest jebkurā laikā no jebkuras spēles galda.

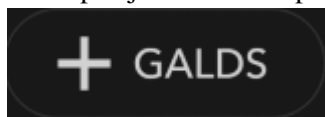


Tā ļauj jums vienkārši nomainīt spēles galdu vai izvēlēties jebkuru citu aktīvo spēli. Jūs netiksiet izslēgts no esošās spēles, kamēr nebūsit izvēlējis jaunu spēli/galdu, kurai vēlaties pievienoties. Jūs varat izmantot FOAJĒ, lai pārlūkotu citas spēles, kamēr joprojām spēlējat pašreizējo spēli.

Vairāku spēļu spēlēšana

Ja jūs izbaudāt nepārtrauktu aktivitāti, jūs varat pievienoties vienlaicīgi četriem spēļu galdiem un tos visus apskatīt vienā pārlūka logā!

Kad esat pievienojies vismaz vienam spēles galdam, noklikšķiniet uz FOAJĒ. Foajē vai spēlē noklikšķiniet uz pogas +GALDS, kas saistīta ar attiecīgo galdu, lai tam pievienotos. (Daži galdi var nebūt pieejami vairāku spēļu spēlēšanai, līdz ar to nebūs redzama poga +GALDS.)



Pēc tam, kad esat pievienojies vairākiem galdiem, jums būs iespēja mainīt pārlūka logu kopumā, taču jūs nevarēsiet mainīt katru spēles galda logu atsevišķi.

Jūs varat pamest jebkuru galdu, neietekmējot savu klātbūtni pie citiem galdiem, kuriem esat pievienojies. Lai pamestu galdu, noklikšķiniet pogu X.

Lūdzu, ņemiet vērā:

- pievienojoties vienam un tam pašam galdam no citas ierīces/pārlūka, jūs automātiski pamestīsiet šo galdu.
- Ja noklikšķināt tieši uz galda ikonas, nevis pogas +GALDS, jūs vienkārši pārslēgsiet galdus, nevis pievienosities izvēlētajam galdam papildus galdam, kuram esat pievienojies iepriekš.

Mēs iesakām jums pievienoties tikai tik daudz galdiem, cik ļauj jūsu ekrāns, lai jūs varētu izdarīt likmes apzināti un precīzi.

Rezultāts

Spēlētāja vai banķiera uzvaru sērijas un tendences, izmantojot konkrētu kāršu izdales kasti („kurpi“), tiek reģistrētas dažādās rezultātu tabulās. Šie iepriekšējo raundu rezultātu un citu statistikas lielumu attēlojumi, kas attiecas uz pašreizējo kāršu izdales kasti, var jums palīdzēt prognozēt nākamo raundu rezultātus.

PĒRĻU CEĻŠ (BEAD ROAD) un LIELAIS CEĻŠ (BIG ROAD) attēlo katra iepriekšējā raunda rezultātus, savukārt Lielās acs ceļš (Big Eye Road), Mazais ceļš (Small Road) un Tarakānu ceļš (Cockroach Road) attēlo spēles modeļus, kas tiek atvasināti no LIELĀ CEĻĀ.

Ceļi un kāršu izdales kastu statistika vienmēr tiek dzēsta, sākot izmantot jaunu kāršu izdales kasti.

PĒRĻU CEĻŠ

Katra šūna PĒRĻU CEĻĀ atspoguļo iepriekšējā raunda rezultātu. Paša pirmā raunda rezultāts ir reģistrēts augšējā kreisajā stūrī. Nolasiet kolonnu līdz pašai lejai; pēc tam sāciet no augšas nolasīt pa labi blakus esošo kolonnu un turpiniet tādā pašā veidā. Sarkanā krāsā iekrāsota šūna apzīmē baņķiera uzvaru. Zilā krāsā iekrāsota šūna apzīmē spēlētāja uzvaru. Zaļā krāsā iekrāsota šūna apzīmē neizšķirtu. Sarkans punkts šūnas augšējā kreisajā stūrī nozīmē, ka baņķierim bija pāris. Zils punkts šūnas apakšējā labajā stūrī šūnas nozīmē, ka spēlētājam bija pāris.

Jūs varat mainīt „pērļu ceļa“ attēlojumu no angļu valodas uz vienkāršotu ķīniešu valodu vai arī rezultātu režīmu, noklikšķinot/pieskaroties jebkurā vietā.



LIELAIS CEĻŠ

LIELAJĀ CEĻĀ pirmā raunda rezultāts tiek reģistrēts augšējā kreisajā stūrī.

Jauna kolonna tiek izveidota katru reizi, kad baņķiera uzvaru sēriju nomaina spēlētāja uzvaru sērija, vai otrādi.

Šūna ar sarkanu kontūru apzīmē baņķiera uzvaru. Šūna ar zilu kontūru apzīmē spēlētāja uzvaru. Neizšķirts tiek reģistrēts kā zaļa līnija cauri iepriekšējā raunda šūnai. Ja pirmais raunds beidzas ar neizšķirtu, vispirms parādīsies zaļa līnija, un ap līniju parādīsies sarkana vai zila kontūra, tiklīdz spēlētājs vai baņķieris uzvarēs raundu.

Ja divi vai vairāki secīgi raundi noslēdzas ar neizšķirtu, skaitlis uz līnijas norādīs neizšķirtu skaitu.

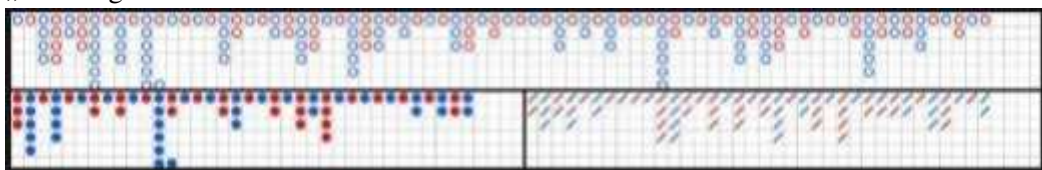


ATVASINĀTIE CEĻI

Īstiem Bakaras entuziastiem ir iekļauts arī „Lielās acs ceļš“ (Big Eye Road), „Mazais ceļš“ (Small Road)

un „Tarakānu ceļš“ (Cockroach Road), lai attēlotu spēles modeļus, kas atvasināmi no LIELAJĀ CEĻĀ iepriekš reģistrētajiem rezultātiem. „Lielās acs ceļš“ izmanto aplu kontūras, „Mazais ceļš“ izmanto pildītus apļus, bet „Tarakānu ceļš“ izmanto šķērsvītras. Tomēr šajos atvasinātajos ceļos sarkanā un zilā krāsa neatbilst baņķiera un spēlētāja uzvarām, un nav iespējams noteikt neizšķirtus vai pārus.

Atvasinātajos ceļos sarkani ieraksti nozīmē atkārtosanos, savukārt zili ieraksti apzīmē neparedzamāku, „nemierīgāku“ kāršu izdales kasti



Atvasinātie ceļi nesākas līdz ar pašu kāršu izdales sākumu. Tie sākas ar kārtīm, kas seko pirmajai rokai LIELĀ CEĻĀ otrajā, trešajā un ceturtajā kolonnā. Tiklīdz sākas atvasinātais ceļš, pēc katra raunda tiek

pievienots papildu sarkans vai zils simbols.

KĀRŠU IZDALES KASTES STATISTIKA

Pamatojoties uz pašreizējo kāršu izdales kasti, jums tiek parādīta šāda statistika:

Kopā – līdz šim pabeigto raundu skaits.

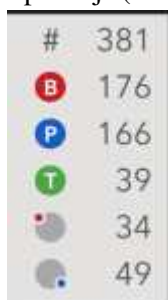
Baņķieris – baņķiera uzvaru skaits līdz šim.

Spēlētājs – spēlētāja uzvaru skaits līdz šim.

Neizšķirts – neizšķirtu raundu skaits līdz šim.

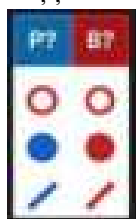
Baņķieris (Pāris): baņķiera pāru skaits līdz šim.

Spēlētājs (Pāris): spēlētāja pāru skaits līdz šim.



#	381
B	176
P	166
T	39
•	34
•	49

CEĻU PĀRBAUDES TABULA Ceļu pārbaudes tabulā parādīta ikona, kas tiks pievienota trīs atvasinātajiem ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs baņķieris vai spēlētājs. Klikšķiniet uz baņķiera (B) vai spēlētāja (P) pogas, lai redzētu ikonu, kas tiks pievienota ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs baņķieris vai spēlētājs.



IZMAKSU TABULA

Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Optimālais spēles izmaksas (RTP) procents Bakarā ir 98,94%*

Turpmāk sniegtajā tabulā redzami spēles izmaksu procenti dažādām papildlikmēm:

Papildlikme	Spēles izmaksa
Baņķiera pāris	89,64%
Spēlētāja pāris	89,64%
Perfekts pāris	91,95%
Jebkurš pāris	86,29%
Spēlētāja bonuss	97,35%
Baņķiera bonuss	90,63%

*RTP balstīts uz baņķiera likmju optimālu stratēģiju

Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

LIKME	LAIMESTS
Spēlētājs	1:1
Baņķieris	0,95:1 (tiek ieturēta 5% komisijas maksa)
Neizšķirts	8:1
Spēlētāja pāris	11:1
Baņķiera pāris	11:1
Perfekts pāris	Viens pāris: 25:1 Divi pāri: 200:1
Jebkurš pāris	5:1
Spēlētāja/baņķiera bonuss	Kāršu roku attiecības „Nedabīga“ roka uzvar ar 9 punktiem, 30:1 „Nedabīga“ roka uzvar ar 8 punktiem, 10:1 „Nedabīga“ roka uzvar ar 7 punktiem, 6:1 „Nedabīga“ roka uzvar ar 6 punktiem, 4:1 „Nedabīga“ roka uzvar ar 5 punktiem, 2:1 „Nedabīga“ roka uzvar ar 4 punktiem, 1:1 „Dabīga“ uzvara, 1:1 „Dabīgs“ neizšķirts, likmes tiek atgrieztas

Lūdzu, ņemiet vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā raundā.

Taustiņu saišnes

Taustiņu saišnes var izmantot, lai ātri veiktu noderīgas spēles funkcijas.

TAUSTIŅŠ	FUNKCIJA
Ciparu taustiņi no 1 uz augšu	Izvēlieties vēlamo čipu no čipu displeja. Taustiņš „1“ atbilst visvairāk pa kreisi izvietotajam čipam ar mazāko vērtību. Taustiņš „2” izvēlas čipu ar nākamo augstāko vērtību, un tā tālāk.
ATSTARPES TAUSTIŅŠ	Atkārtojiet savu pēdējo likmi. Nospiediet ATSTARPES TAUSTIŅU otrreiz, lai divkāršotu savu likmi.
CTRL+Z (CMD+Z)	Atceliet pēdējo likmi.
DELETE	Atceliet pēdējo likmi. Turiet taustiņu DELETE nospiestu 3 sekundes, lai atceltu visas izdarītās likmes.
ESC	Kad tas iespējams, ESC taustiņu var izmantot, lai: <ul style="list-style-type: none"> • izietu no pilnekrāna režīma; • aizvērtu uznirstošo logu (vēstures, palīdzības, iestatījumu logu utt.) • Atveriet FOAJĒ.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav līdzekļu bilancē, 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.

Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.