

**SIA „JOKER LTD.”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
Spēles **Speed Baccarat** noteikumi  
Pragmatic Play spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes Ruletes videospēle ar Live dīleri.  
Spēles laimesta kopsomma 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	0.20 EUR
Maksimālā likme	5000.00 EUR

Spēles vadība

**Lai spēlētu, rīkojieties šādi:**

Lai sāktu spēli, izvēlieties likmes lielumu, žetonu panelī noklikšķinot uz žetona, pēc tam noklikšķiniet uz kādas no savām izvēlēm: Spēlētājs, baņķieris vai neizšķirts.

Kamēr redzams ziņojums „**JŪSU LIKMES, LŪDZU**”, ir atļauts likt likmes vai modificēt tās.

Likmes liek tam paredzētajā laikā līdz brīdim, kad dīleris paziņo: „**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”.

Jūsu likmju kopējā summa parādās lauciņā **Kopējā Likme**.

Dīleris izdala **četras sākotnējās kārtis** šādā secībā: pirmo un trešo spēlētājam, bet otro un ceturto — baņķierim. Pēc tam, kad likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, dīleris noskenē/parāda spēlētājam un baņķierim izdalītās četras sākotnējās kārtis, sākot ar spēlētāja kārtīm.

Ja kādai no pusēm ir nepieciešama trešā kārts, tad dīleris saskaņā ar Trešās Kārts Noteikumu, izdala papildu kārti.

Kad dīleris katrai rokai ir izdalījis visas nepieciešamās kārtis, spēles kārtā ir beigusies. Tā puse, kurai kāršu punktu summa ir vistuvāk 9, uzvar. Ja punktu summa ir vienāda, tad spēli atzīst par neizšķirtu.

Uz spēles lietotāja interfeisa laimējušās likmes lauciņi iezīmējas. Ja kāda no jūsu likmēm atrodas uz laimējušo likmju lauciņiem, tad saskaņā ar to, kāda veida likmes uzlikāt, jūs saņemat

laimestu. Jūsu laimesta summa būs redzama laimesta ziņojumā.

Kad spēles kārtā ir beigusies, dīleris savāc visas atklātās kārtis, kas atrodas uz galda, ievieto tās plauktiņā ar nomestajām kārtīm un atver likmes nākamajai spēles kārtai.

Ja iepriekšējā spēles kārtā viena vai abas papildu kārtis nebija nepieciešamas, tad tās izdala nākamajā kārtā kā sākotnējās kārtis.

### Kāršu vērtības

Spēli spēlē ar astoņām standarta kāršu kavām un katrā no tām ir 52 kārtis.

Pamata Baccarat spēlē būtiska ir tikai katras kārts skaitliskā vērtība, un kāršu mastīm (erceni, pīķi, kreiči vai kāravi) nav nozīmes.

Kārtis	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Punkti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0

Spēlētāja un baņķiera punktus rēķina, saskaitot kopā kāršu vērtību.

Baccarat spēlē maksimālais iespējamais punktu skaits ir 9. Ja kopējā punktu summa ir desmit vai vairāk, tad desmit punktus atņem, bet atlikušos skaita kā baccarat punktus, piem.,

- $5 + 5 = 10 - 10 = 0$
- $8 + 7 = 15 - 10 = 5$
- $J + K = 0$
- $1 + 5 + 8 = 14 - 10 = 4$
- $8 + Q = 8$
- $9 + 9 = 18 - 10 = 8$

### Trešās kārts noteikumi

Pastāv trīs gadījumi, kad spēles kārtā pēc četrus kāršu izdales („mazā” roka) bez papildu kārtīm ir beigusies:

- Kad spēlētāja vai baņķiera pirmo divu kāršu kopējā punktu summa ir 8 vai 9 („dabiskā” roka);
- Kad spēlētājam ir 6 punkti, baņķierim 7 punkti un otrādi;
- Kad spēlē ar 6, 7, 8 vai 9 punktiem ir neizšķirts.

Ja spēlētājs un baņķieris sākotnējās divas kārtis saņem 0-7 punktu vērtībā, tad vērsas pie „**Trešās Kārts Noteikuma**”, lai noskaidrotu, vai kādai no rokām vai arī abām no tām ir jāizdala trešā kārts. Pirmais to vienmēr saņem spēlētājs.

**Ja spēlētājam jāņem kārts:**

<b>Ja spēlētāja divu kāršu punktu summa ir:</b>	<b>Darbība</b>
0, 1, 2, 3, 4, 5	Spēlētājam jāņem kārts
6, 7	Spēlētāja rokai jāpaliek uz vietas
8, 9 („dabiskā” roka)	Abām rokām jāpaliek uz vietas

**Ja baņķierim jāņem kārts:**

Baņķiera sākotnējās divas kārtis	Spēlētājam izdalītās trešās kārts vērtība										
	Neņem trešo kārti	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
1	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
2	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
3	J	J	J	J	J	J	J	J	J	N	J
4	J	N	N	J	J	J	J	J	J	N	N
5	J	N	N	N	N	J	J	J	J	N	N
6	N	N	N	N	N	N	N	J	J	N	N
7	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
8	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
9	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N

J – Jāņem; N – Neņem

**Ja Spēlētāja pirmo divu kāršu kopējā punktu summa ir 6 vai 7**, bet baņķiera pirmo divu kāršu kopējā punktu summa ir 0, 1, 2, 3, 4 vai 5 punkti, tad baņķierim jāņem papildu kārts.

### **Baccarat Pamatlikmes**

Baccarat spēlē ir trīs dažāda veida pamatlikmes, kuras var likt atbilstoši trim iespējamajiem iznākumiem: **Spēlētājs uzvar** (spēlētājam ir lielāka kāršu punktu summa), **Baņķieris uzvar un uz Neizšķirtu uzliktā likme uzvar** (ja kārtīm spēlētāja un baņķiera pusēs ir vienāda punktu summa).

Likmes var likt uz spēlētāja interfeisa grafiskā spēles laukuma lauciņiem. Baccarat spēlē lauciņš, kur spēlētājs liek likmi, tradicionāli ir iekrāsots zilā krāsā, baņķiera lauciņš ir sarkanā, bet neizšķirta lauciņš — zaļā krāsā.

Laimējušo likmi uz **Spēlētāju** izmaksā **1:1**.

Laimējušo likmi uz **Baņķieri** izmaksā **0,95:1**.

Laimējušo likmi uz **Neizšķirtu** izmaksā **8:1**. Neizšķirta gadījumā likmes uz spēlētāju un baņķieri nezaudē un paliek uz vietas.

Likmju likšana uz spēlētāja un arī baņķiera lauciņa var būt pretēju likmju bloķēšana.

### **Baccarat spēles papildlikmes**

Lai padarītu jūsu Baccarat spēles pieredzi aizraujošāku un iegūtu lielākus un biežākus laimestus, mēs piedāvājam vairāku veidu papildlikmes:

- Spēlētāja pāris
- Baņķiera pāris
- Jebkurš pāris
- Perfekts pāris
- Spēlētāja bonuss
- Baņķiera bonuss

### **Spēlētāja Pāris un Baņķiera Pāris**

Papildlikme **Spēlētāja pāris** laimē, ja spēlētāja rokas sākotnējās divas kārtis veido pāri, savukārt papildlikme **Baņķiera pāris** laimē, ja baņķiera rokas divas sākotnējās kārtis veido pāri. Spēlētāja un baņķiera rokām ņem vērā jebkāda veida pāri:

- **Perfekts Pāris** — divas identiskas kārtis (piem., divi ercena karaļi).
- **Vienkrāsains Pāris** — divas kārtis ar vienu un to pašu vērtību/burtu un krāsu, bet dažādā mastā (piem., ercena 5 un kārava 5).
- **Jaukts Pāris** — divas kārtis ar vienu un to pašu vērtību/burtu, bet dažādās krāsās un dažādā mastā (piem., pīķa 7 un kārava 7).

Laimējušā likme uz jebkāda veida spēlētāja vai baņķiera pāri izmaksā **11:1**.

Vienā un tajā pašā spēles kārtā var likt abas vai tikai vienu papildlikmi uz Spēlētāja pāri vai Baņķiera pāri.

Uz Spēlētāja pāri vai Baņķiera pāri var likt likmes, neliekot obligāto pamatlikmi.

\* Pēc 60 spēles kārtām papildlikmes Spēlētāja pāris un Baņķiera pāris tiek atspējotas.

### **Jebkurš Pāris**

Papildlikme **Jebkurš Pāris** laimē, ja spēlētāja vai baņķiera pirmās divas kārtis veido kāršu pāri ar tādu pašu vērtību vai burtu.

Laimējušā likme uz Jebkuru pāri izmaksā **5:1**.

Uz Jebkuru pāri var likt likmes, neliekot obligāto pamatlikmi.

### **Perfekts Pāris**

Papildlikme **Perfekts Pāris** laimē, ja spēlētāja vai baņķiera pirmās divas kārtis veido perfektu

kāršu pāri (tā pati vērtība, tas pats burts un tas pats masts).

Laimējušā likme uz Perfektu pāri izmaksā **25:1**.

Uz Perfektu pāri var likt likmes, neliekot obligāto pamatlikmi.

### Spēlētāja Bonuss un Baņķiera Bonuss

Spēlētājs laimē **Spēlētāja Bonusa** vai **Baņķiera Bonusa** papildlikmes ar dabisko 8 vai 9, vai ar vismaz četriem punktiem.

Spēlētājs laimē **Spēlētāja Bonusa** vai **Baņķiera Bonusa** papildlikmes atbilstoši iznākumiem, kas parādīti zemāk:

<b>Notikums</b>	<b>Izmaksa</b>
Laimē ar „nedabisko” roku ar 9 punktiem	30:1
Laimē ar „nedabisko” roku ar 8 punktiem	10:1
Laimē ar „nedabisko” roku ar 7 punktiem	5:1
Laimē ar „nedabisko” roku ar 6 punktiem	3:1
Laimē ar „nedabisko” roku ar 5 punktiem	2:1
Laimē ar „nedabisko” roku ar 4 punktiem	1:1
Dabiska uzvara	1:1
Dabisks neizšķirts	NEIZŠĶIRTS

\* Pēc 44 spēles kārtām papildlikmes Spēlētāja Bonuss un Baņķiera Bonuss tiek atspējotas.

### Speed Baccarat

#### Baccarat Spēles rīcības plāni

Baccarat spēles tendences tiek apkopotas uz „ceļiem”, kas ir ilustrēti spēles izdales kurpes rezultātu attēlojumā. Šie ceļi palīdz spēlētājiem ātri novērtēt spēles vēsturi, identificēt tendences un mēģināt paredzēt iznākumus nākotnē.

Baccarat spēles statistikas ceļš sākas tad, kad no jaunās kāršu izdales kurpes izdala pirmo spēles kārtu, un tas turpinās līdz brīdim, kad parādās sadalošā kārts. Kad kāršu izdales kurpes pēdējā spēles kārtā ir izdalīta, visus pašreizējos datus no rīcības plāna izdzēš.

Sākot kāršu dalīšanu no jaunās kāršu izdales kurpes, process sākas no jauna.

Ir pieejami pieci tradicionālie ceļi:

- Lielais ceļš
- Lielacainais zēns
- Mazais ceļš
- Tarakānu ceļš
- Pērļu plāksne

### Lielais ceļš

**Lielais ceļš** ir galvenais ceļš, no kura tiek atvasināti visi pārējie ceļi. Tas ir režģveida ceļš, ko dziļumā vienmēr veido sešas rindas, bet platumā — daudzas kolonnas.

Simboli, kas atrodas uz Lielā ceļa:

<b>Ikonas</b>						
<b>Nozīme</b>	Spēlētājs uzvar	Baņķieris uzvar	Uzvar Neizšķirts pēc baņķiera Bzvaras	Divi secīgi Neizšķirti	Spēlētāja Pāris uzvar	Baņķiera Pāris uzvar

Sākot dalīt kārtis no jaunas kāršu izdales kurpes, pirmais rezultāts parādās Lielā ceļa kreisajā augšējā stūrī. Ja otrajā iznākumā uzvar tā pati puse, kura pirmajā, tad iznākumu ieraksta apakšā zem pirmā. Ja uzvar otra puse, tad rezultāts parādās jaunas kolonnas augšā, un šādi process turpinās visas kāršu izdales kurpes laikā. Rezultātā Lielais ceļš kļūst par kolonnu rindām ar dažādu krāsu tukšiem aplīšiem ar minimums vienu aplīti kolonnā un neierobežotu rindu daudzumu platumā: zilie aplīši apzīmē spēlētāja uzvaru, bet sarkanie — baņķiera.



Uz Lielā ceļa **Neizšķirts** netiek atzīmēts atsevišķā šūnā, bet vienkārši kā zaļa šķērsvītra pāri pēdējam iznākumam. Vairāku neizšķirtu gadījumā blakus zaļajai šķērsvītrai parādās mazs skaitlis, kas norāda uz neizšķirtu skaitu. Ja iznākums ir neizšķirts vēl pirms uzvarējis baņķieris vai spēlētājs, tad zaļā neizšķirta šķērsvītra parādās uz režģa kreisā augšējā stūra šūnā, un, kad uzzina pirmo baņķiera vai spēlētāja spēles iznākumu, tad konkrētās krāsas aplītis parādās tajā pašā šūnā zem neizšķirta šķērsvītras.

Ja baņķieris vai spēlētājs uzvar sešas secīgas reizes, un ekrāna vertikālajā kolonnā vairs nav vietas, tad šo gadījumu sauc par „pūķi”. Populāra Baccarat spēles stratēģija ir „sekot pūķim” un, izdarot likmes, ņemt vērā šo tendenci.



### Atvasinātie ceļi

Visi ceļi („Lielacainais Zēns”, „Mazais Ceļš” un „Tarakānu Ceļš”) ir atvasināti no Lielā ceļa un izskaidro tā dažādās sistēmas. Atvasinātie ceļi precīzi nepastāsta, kas ir noticis pirms tam, taču tie pasaka, vai ir notikuši sistēmiski gadījumi, tāpēc tos pazīst arī kā „pareģojošos ceļus”.

Atvasinātos ceļus veido sarkani un zili simboli: tukši aplīši „Lielacainā zēna” ceļam, pilni aplīši „Mazajam ceļam” un slīpsvītras — „Tarakānu ceļam”.

Sarkanie un zilie simboli, kas veido atvasinātos ceļus, neattiecas uz baņķieri vai spēlētāju.

**Sarkans** parasti nozīmē to, ka ir kāda sistēma, taču zils nozīmē to, ka kāršu izdales kurpe ir „juceklīga” un nav sistēmiska.



Katrs rīcības plāns atzīmē spēles iznākumus, izmantojot dažādas sistēmas. Konkrētāk, atšķirība izpaužas sākumpunktā un uz Lielā ceļa atzīmētajos iznākumos:

- Lielacainajam Zēnam: otrais iznākums otrajā kolonnā;
- Mazajam Ceļam: otrais iznākums trešajā kolonnā;
- Tarakānu Ceļam: otrais iznākums ceturtajā kolonnā.

Kad atvasinātais ceļš sākas, pēc katras rokas tam pievieno papildu sarkanu vai zilu simbolu.

Noklikšķinot uz jebkura no atvasinātajiem ceļiem, attēls tiek pietuvināts ceļa saturam.

### Pērļu Plāksne

Pērļu Plāksne ir kāršu izdales kurpes katras rokas precīzs attēlojums. Neizšķirta iznākums tiek

parādīts Pērļu plāksnes ceļa atsevišķā šūnā un apzīmēts ar zaļu aplīti.

Ikonas					
Nozīme	Spēlētājs uzvar	Baņķieris uzvar	Uzvar Neizšķirts	Spēlētāja Pāris uzvar	Baņķiera Pāris uzvar

Pirmais simbols parādās režģveida ceļa kreisajā augšējā stūrī, un ceļš piepildās vertikāli uz leju cauri visām sešām kolonnas šūnām. Kad viena kolonna ir aizpildīta, tad neatkarīgi no katras rokas iznākuma, sāk pildīties nākamā kolonna.

Noklikšķinot/pieskaroties Pērļu plāksnes statistikas lauciņam, var redzēt iznākumus, kas uzrādās ar burtiem, kuri atbilst laimējušajiem iznākumiem (spēlētājs, baņķieris, neizšķirts) vai ar cipariem, kas atbilst laimējušo roku punktu summām.



### Rīcības Plānu Zondēšana (Jautāt Spēlētājam, Jautāt Baņķierim)

Rīcības plānu zondēšana spēlētājiem palīdz paredzēt nākamās spēles kārtas iznākumu. Ja pievieno spēlētāja vai baņķiera spēles iznākumu, tad tā parāda, kādas būs tendences Lielajā ceļā, Lielacainā zēna ceļā, Mazajā ceļā, Tarakānu ceļā un Pērļu plāksnē.

Nospiediet **pogu Jautāt spēlētājam**, lai apskatītu ceļus gadījumā, ja nākamais iznākums ir spēlētāja uzvara, vai nospiediet pogu **Jautāt baņķierim**, lai redzētu, kā tie izskatīsies, ja nākamais iznākums ir baņķiera uzvara.



Simboli uz pogām attēlo aktuālo pēdējo simbolu katrā no atvasinātajiem ceļiem.

### Likmju likšana

**Liekot likmes**, lūdzu, pievērsiet uzmanību zemāk minētajiem ekrāna elementiem, lai pārliecinātos, ka jūsu likmes ir uzliktas laikā un apstiprinātas veiksmīgi.



**Galda Nosaukums** norāda galdu, pie kura šobrīd spēlējat, un **Galda Limiti** parāda pie galda atļautās minimālās un maksimālās likmes. Noklikšķinot šajā vietā, atveras **Likmju Limitu un Izmaksu** logs, kas parāda katra likmes veida minimuma un maksimālo limitu, kā arī izmaksas koeficientus.

**Spēles informācijas indikators** informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku, likmju statusu, laimējušo skaitli utt.

**PLACE YOUR BETS 10**

„**JŪSU LIKMES, LŪDZU**” parādās, lai informētu, kad drīkst sākt likt likmes. Indikatorjosla parāda atlikušo laiku zaļā krāsā, kas samazināsies virzienā pa kreisi. „**PĒDĒJĀS LIKMES**” parādās, kad likmju veikšanai ir atlikušas vien piecas sekundes. Šis indikators iekrāsosies oranžā krāsā.

„**LIKMES PĀRTRAUKTAS**” nozīmē, ka likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas.

Ziņojums „**DALA**” parādās, kad dīleris dala sākotnējās kārtis un papildu kārtis.

Ziņojums „**ATKLĀJ**” parādās, kad dīlerim jāatver aizklātās kārtis un jāpaziņo kāršu punktus.

Ja pašreizējā spēles kārtā neesat uzlicis nevienu likmi, parādās ziņojums „**GAIDIET NĀKAMO SPĒLES KĀRTU**”. Kad šī spēles kārtā ir beigusies, likmes var likt nākamajā kārtā.

Statusa joslas ziņojums „**ZEMA BALANCE**” nozīmē to, ka jūsu atlikums ir nepietiekams, lai nosegtu uz galda atļauto minimālo likmi. Lai varētu piedalīties spēlē, papildiniet savu bilanci ar naudas līdzekļiem.

Ja spēle ir īslaicīgi slēgta rata tīrīšanas, dīlera kļūmes, iekārtas kļūmes vai citu neparedzētu apstākļu dēļ, parādās ziņojums „**SPĒLE IR APTURĒTA**”.

**Žetonu ekrāns** ļauj izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem vēlaties likt likmes. Lai aplūkotu visas pieejamās žetonu vērtības, pieskarieties žetonu ekrānam. Pieejamas tikai tās žetonu vērtības, kuras var izmantot ar jūsu pašreizējo atlikumu.



**Poga Atkārtot** ļauj atkārtot to pašu likmi vai tās pašas likmes, kuru(-as) likāt pie pašreizējā galda iepriekšējā spēles kārtā. Noklikšķinot uz pogas Atkārtot, tiek iespējotas pogas Dubultot un Atsaukt.



Noklikšķinot uz **pogas Dubultot**, jūsu likme, kuru uzlikāt uz pieejamās likmes pozīcijas, tiek dubultota. Katrs klikšķis jūsu likmi dubulto.



Noklikšķinot uz **pogas Atsaukt**, jūsu pēdējā izdarītā likme tiek noņemta. Šī poga ir pieejama tikai laikā, kad tiek veiktas likmes. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes nav iespējams atsaukt vai mainīt. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas Atsaukt, likmes tiek viena pēc otras noņemtas, sākot ar pēdējo uzlikto likmi vai pēdējām uzliktajām likmēm.



**Bilances indikators** parāda jūsu pieejamos līdzekļus un valūtu. Uz darbvirsmas un mobilajās ierīcēs tas vienmēr ir redzams spēles loga apakšā.

Lūdzu, pārlicinieties, ka pirms spēles uzsākšanas jūsu bilance ir pietiekama, lai nosegtu likmes.

Ja bilance nav atjaunota pēc likmju uzlikšanas vai pēc tam, kad redzams laimesta ziņojums, lūdzu, mēģiniet pārlūkā atsvaidzināt spēles logu vai noklikšķiniet uz jūsu tastatūras taustiņa F5.

**Kasiera poga** (ja tāda ir), kas uz darbvirsmas atrodas blakus Bilances pogai, atver kasiera logu, kurā var veikt iemaksas un izmaksas. Mobilajās ierīcēs Kasiera poga atrodas spēles izvēlnē.



**Kopējās Likmes indikators** parāda visu šajā spēles kārtā uzlikto likmju pašreizējo summu. Tas vienmēr ir redzams spēles loga apakšā.

**Spēles ID numurs** parāda jebkuras spēles unikālo identifikatoru — pašreizējās spēles ID numuru. Tas atrodas blakus spēles nosaukumam. **Laika indikators** parāda jūsu pašreizējo vietējo laiku.

12:36 ID:1234567890

Ja ir kādi jautājumi vai vēlēšanās sazināties ar **Klientu Atbalstu**, vienmēr jāpieraksta spēles ID numurs vai arī jāuzņem ekrānuzņēmums ar to.

### Automātiskā spēle

**Automātiskās spēles** funkcija dod iespēju izvēlēto spēles kārtu laikā automātiski atkārtot savas likmes. Lai aktivizētu automātiskās spēles funkciju, uzlieciet savas likmes un nospiediet **pgu Automātiskā spēle**.



Šī darbība atver **Automātiskās spēles logu**, kur var atrast visus iespējamus iestatījumus, lai uzsāktu automātiskās spēles funkciju. Atkarībā no jūsu kazino jurisdikcijas dažas konfigurācijas var būt obligātas.

Kamēr automātiskās spēles logs ir atvērts, automātisko spēli var uzsākt tajā spēles kārtā, kad funkcija tika ierosināta, vai arī jebkurā no nākamajām spēles kārtām. Automātiskās spēles funkcija sāk darboties, nospiežot pogu **Sākt**. Atlikušo automātiskās spēles kārtu skaits ir redzams uz **pagas Modificēt Automātisko spēli**.



Kad automātiskā spēle ir sākusies, jūs savas likmes varat modificēt likmju likšanas laikā, uz laukuma uzliekot papildu žetonus.

**Lai apstādinātu Automātiskās spēles funkciju**, atveriet automātiskās spēles logu un nospiediet **pgu Pārtraukt**.

Automātiskās spēles funkcija **apstāsies automātiski** šādos gadījumos:

1. Izvēlēto automātiskās spēles kārtu skaits sasniedz 0. Jūs informēs ekrāna ziņa.
2. Jūsu atlikums ir nepietiekams, lai turpinātu automātisko spēli.
3. Aktivizējas viens vai vairāki Pārtraukt automātisko spēli gadījumi (ja piemērojami): atlikums samazinās, atlikums palielinās vai viens laimests pārsniedz izvēlēto vērtību.

### 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 „Balance”

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](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.