

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2024 m. sausio 25 d. įsakymu Nr. DIE-72

**UAB „VSGA“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDO NR. 3
NUOTOLINIO STALO LOŠIMO GYVAI NUOSTATŲ
PAPILDYMAS**

Šiuo UAB „VSGA“ (toliau – bendrovė) nuotolinio lošimo organizavimo reglamento (toliau – Reglamentas) papildymu yra papildomos Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2023 m. rugpjūčio 10 d. įsakymu Nr. DIE-409 patvirtinto Reglamento Priedo Nr. 3 „Nuotolinio stalo lošimo gyvai nuostatos“ 9 ir 10 punktų nuostatos, išdėstant papildymus taip:

1. 9 punkte nurodytas bendrovės organizuojamų nuotolinio stalo lošimo gyvai sąrašas papildomas gamintojo Evolution (9.1.27-9.1.45) lošimais:
 - 9.1.27. „Greita Ruletė“ („Speed Roulette“).
 - 9.1.28. „Dvigubo Kamuoliuko Ruletė“ („Double Ball Roulette“).
 - 9.1.29. „Prancūziška Ruletė“ („French Roulette“).
 - 9.1.30. „Aukso Turto Bakara“ („Golden Wealth Baccarat“).
 - 9.1.31. „Greitas Žvilgsnis Bakara“ („Peek Baccarat“).
 - 9.1.32. „Amerikietiška Ruletė“ („American Roulette“).
 - 9.1.33. „Dvigubo lošimo ruletė“ („Roulette Dual Play“).
 - 9.1.34. „Prancūziška Automatinė Ruletė“ („Auto French Roulette“).
 - 9.1.35. „Automatinė Ruletė“ („Auto Roulette“).
 - 9.1.36. „Greita Automatinė Ruletė“ („Speed Auto Roulette“).
 - 9.1.37. „Žaibuojanti Ruletė“ („Lightning Roulette“).
 - 9.1.38. „XXX Ekstremali Žaibuojanti Ruletė“ („XXXtreme Lightning Roulette“).
 - 9.1.39. „Ruletė“ („Roulette“).
 - 9.1.40. „Super Andar Bahar“ („Super Andar Bahar“).
 - 9.1.41. „Greitas Bakara be komisinių“ („No Commission Speed Baccarat“).
 - 9.1.42. „Bac Bo“ („Bac Bo“).
 - 9.1.43. „Trys Kortos“ („Teen Patti“).
 - 9.1.44. „Aukso Luito Ruletė“ („Gold Bar Roulette“).
 - 9.1.45. „Futbolo Studijos Kauliukas“ („Football Studio Dice“).

2. 10.2. papunktyje aprašytos „**Juodasis Džekas**“ („**Blackjack**“) nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės papildomos nuostata:
„Cash Out“

Jei išdalinus kortas dalintojas neturi Juodojo Džeko, lošėjas turi priimti sprendimą. Vienas iš lošėjui pateiktų sprendimų yra „Cash Out“ funkcija (tai funkcija kuri leidžia gauti išmoką už atliktą statymą anksčiau nei baigiasi lošimas): jei nusprendžiama atlikti „Cash Out“ funkciją, lošimas už tą kortų kombinaciją baigsis ir bus atgauta vertė, kuri rodoma „Cash Out“ mygtuke. „Cash Out“ koeficientas keičiasi atsižvelgiant į lošėjo bendrą rezultatą už kortų kombinaciją ir dalintojo atverstą kortą. „Cash Out“ taisyklė taikoma tik lošėjo pagrindiniam statymui. Šios parinkties matomumą galima valdyti nustatymų sprendimų skydelyje.

3. 10.19. papunktyje aprašytos „**Greitas Juodasis Džekas**“ („**Speed Blackjack**“) nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės papildomos nuostata:
„Cash Out“

Jei išdalinus kortas dalintojas neturi Juodojo Džeko, lošėjas turi priimti sprendimą. Vienas iš lošėjui pateiktų sprendimų yra „Cash Out“ funkcija (tai funkcija kuri leidžia gauti išmoką už atliktą statymą anksčiau nei baigiasi lošimas): jei nusprendžiama atlikti „Cash Out“ funkciją, lošimas už tą kortų kombinaciją baigsis ir bus atgauta vertė,

kuri rodoma „Cash Out“ mygtuke. „Cash Out“ koeficientas keičiasi atsižvelgiant į lošėjo bendrą rezultatą už kortų kombinaciją ir dalintojo atverstą kortą. „Cash Out“ taisyklė taikoma tik lošėjo pagrindiniam statymui. Šios parinkties matomumą galima valdyti nustatymų sprendimų skydelyje.

4. 10 punkte išdėstytos Evolution kūrėjo nuotolinio stalo lošimų gyvai taisyklių aprašymas papildomos šių lošimų taisyklėmis:

10.27. „Greita Ruletė“ („Speed Roulette“).

- „Greitos Ruletės“ tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis) bei dvigubas nulis (00).
- Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimantį tą skaičių.
- Prie ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymams atlikti yra skiriama 15 sekundžių, nespėjus – laukiama kito lošimo.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.
- „Vidiniai“ statymai:
 - „Tiesioginis“ – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
 - „Padalintas statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;
 - „Eilės statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius;
 - „Kampo statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
 - „Penkis statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną ant statymo tinklelio išorinės ribinės linijos tarp 0 ir 1 (tame taške, kuriame apatinis dešinys skaičiaus 0 kampas jungiasi su vieneto apatiniu kairiuoju kampu). Penkis statymas apima penkis skaičius: 0, 00, 1, 2 ir 3;
 - „Linijos statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.
- „Išoriniai“ statymai:
 - „Stulpelio statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į stulpelių statymus.
 - „Tuzino statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
 - „Raudona“/„Juoda“ – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
 - „Even“/„Odd“ („Lyginis“/„Nelyginis“) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
 - „1–18“/„19–36“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Lošėjas spaudžia mygtuką „Kaimynų statymai“, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame gali lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus.
- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius ir skiriami skirtingi laimėjimai. Statymo vietos yra paryškintos.



- „Tiers du Cylindre“
 - Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;

- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.
- „Orphelins a Cheval“
 - Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas ant 1 (tiesioginis);
 - 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.
- „Voisins du Zero“
 - Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:
 - 2 žetonai eilėje 0/2/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;
 - 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- „Jeu Zero“
 - Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 0/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas ant 26 (tiesioginis);
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdamas atlikti kaimynų statymus, lošėjas spaudžia konkretų ruletės rato lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudęs apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, lošėjas gali sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.
- „Mėgstami statymai“:
 - Papildoma „Mėgstamų statymų“ funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimoje etapuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Lošėjas gali išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.
 - Norėdamas atidaryti „Mėgstamų statymų“ meniu, lošėjas spaudžia mygtuką „Mėgstami statymai“. Pakartotinai spaudžia mygtuką, kad uždarytų šią funkciją.
 - Atlikęs mėgstamą statymą ar statymų kombinaciją, lošėjas paspaudžia „Mėgstamų statymų“ meniu esančią nuorodą „Išsaugoti paskutinį statymą“. Bus pasiūlytas numatytasis šio statymo pavadinimas, tačiau lošėjas gali ir pats pasirinkti, koku pavadinimu norės išsaugoti „Mėgstamą lošimą“.
 - Tuomet šį statymą lošėjas galės išsaugoti ir pridėti prie savo mėgstamiausių statymų sąrašo paspaudęs mygtuką „Išsaugoti“ arba klaviatūros mygtuką „Enter“, galės padidinti (dvigubinti, trigubinti ir t. t.) mėgstamo statymo sumą paspausdamas reikiamą kiekį kartų ant statymo pavadinimo.
- „Specialūs statymai“ – antrajame „Mėgstamų statymų“ skirtuke lošėjas galės lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.
 - „Finale en Plein“:
 - „Finale en plein 0“ – 5 žetonų statymas, apimantis 0+00+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.
 - „Finale a Cheval“:
 - „Finale a cheval 0/3“ – 5 žetonų statymas apimantis 0+00/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;

- „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- Viso statymo metu visi „Vidiniai“ statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, „Viso“ statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant „Padalintų“ statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „Eilės“ statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „Kampo“ statymo ir 6 žetonai ant „Linijos“ statymo 31/32/33/34/35/36.
- „Laiminčiųjų skaičių“ ekrane rodomi paskutinieji laimėję skaičiai.



- Kairėje rodomi paskutiniojo lošimo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.
- „Vidinių“ statymų laimėjimų lentelės:

Statymo tipas	Laimėjimas
„Tiesioginis“	35:1
„Dalijimas“	17:1
„Eilutė“	11:1
„Kampas“	8:1
„Penkis“	6:1
„Linija“	5:1
„Stulpelis“	2:1
„Tuzinas“	2:1
„Raudona“/„Juoda“	1:1
„Lyginis“/„Nelyginis“	1:1
„1–18“/„19–36“	1:1

- Minimalus statymas yra 0,10€, maksimalus statymas – 5 000,00€, maksimalus laimėjimas – 267 500,00€. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
 - Kamuoliukas sukasi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
 - Kamuoliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės kamuoliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptčiai;
 - Ratas nustojo sukintis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink savo ašį;
 - Kamuoliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas iškrito iš rato;

- Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ („negaliojantis sukimas“) atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdamas statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

10.28. „Dvigubo Kamuoliuko Ruletė“ („Double Ball Roulette“).

- „Dvigubo Kamuoliuko Ruletė“ lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos du kamuoliukai ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant tų skaičių. Ruletės rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis).
- Pasibaigus statymų laikui (17 sekundžių) ruletės rate sukami du kamuoliukai. Kamuoliukai sukasi ta pačia kryptimi ir tokiu pat greičiu, tačiau vienas kamuoliukas visuomet atsilieka nuo kito. Po kiek laiko abu kamuoliukai sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Abu kamuoliukai sustoja toje pačioje ar skirtingose padalose.
- Prie ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.
- „Vidiniai“ statymai:
 - „Tiesioginis“ – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
 - „Padalintas“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;
 - „Eilės“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną skaičių eilės gale. „Eilės“ statymas apima tris skaičius;
 - „Kampo“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
 - „Linijos“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. „Linijos“ statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.
- „Išoriniai“ statymai:
 - „Stulpelio“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „8 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus;
 - „Tuzino“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių;
 - „Raudona“/„juoda“ – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - „Even“/„Odd“ („Lyginis“/„nelyginis“) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - „1–18“/„19–36“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - Du kamuoliukai ant bet kurio skaičiaus – lošėjas padeda savo žetoną statymo zonoje apačioje kairėje. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant to paties ne spėjamo skaičiaus;
 - Du kamuoliukai ant pasirinkto skaičiaus – lošėjas padeda savo žetoną ant konkretaus skaičiaus ovalo formos statymų lauke. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant šio spėjamo skaičiaus.
- Lošėjas spaudžia mygtuką „Kaimynų statymai“, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame gali lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus.
- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius ir skiriami skirtingi laimėjimai. Statymo vietos yra paryškintos.
- „Tiers du Cylindre“:
 - Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato

pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.
- „Orphelins a Cheval“:
 - Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas ant 1 (tiesioginis);
 - 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.
- „Voisins du Zero“:
 - Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:
 - 2 žetonai eilėje 0/2/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;
 - 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- „Jeu Zero“:
 - Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 0/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas ant 26 (tiesioginis);
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdamas atlikti kaimynų statymus, lošėjas spaudžia konkretų ruletės rato lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudęs apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, lošėjas gali sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.
- Mėgstami statymai:
 - Papildoma „Mėgstamų statymų“ funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimoje etapoje būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Lošėjas gali išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.
 - Norėdamas atidaryti „Mėgstamų statymų“ meniu, lošėjas spaudžia mygtuką „Mėgstami statymai“. Pakartotinai spaudžia mygtuką, kad uždarytų šią funkciją.
 - Atlikęs mėgstamą statymą ar statymų kombinaciją, lošėjas paspaudžia „Mėgstamų statymų“ meniu esančią nuorodą „Išsaugoti paskutinį statymą“. Bus pasiūlytas numatytasis šio statymo pavadinimas, tačiau lošėjas gali ir pats pasirinkti kokių pavadinimu norės išsaugoti Mėgstamą lošimą.
 - Tuomet šį statymą lošėjas galės išsaugoti ir pridėti prie savo mėgstamiausių statymų sąrašo paspaudęs mygtuką „Išsaugoti“ arba klaviatūros mygtuką „Enter“, galės padidinti (dvigubinti, trigubinti ir t. t.) mėgstamo statymo sumą paspausdamas reikiamą kiekį kartų ant statymo pavadinimo.
- „Specialūs“ statymai – antrajame „Mėgstamų statymų“ skirtuke lošėjas galės lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.
 - „Finale en Plein“:
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;

- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a Cheval“:
 - „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- Viso statymo metu visi „vidiniai“ statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „Eilės“ statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „kampo“ statymo ir 6 žetonai ant „Linijos“ statymo 31/32/33/34/35/36.
- Laiminčiųjų skaičių ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.
- Kairėje rodomi paskutiniojo lošimo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.
- „Vidinių“ ir „išorinių“ statymų laimėjimų lentelės:

Statymo tipas	Laimėjimas
„Tiesioginis“	35:1
„Dalijimas“	17:1
„Eilutė“	11:1
„Kampas“	8:1
„Linija“	5:1
„Stulpelis“	2:1
„Tuzinas“	2:1
„Raudona“/„Juoda“	1:1
„Lyginis“/„Nelyginis“	1:1
„1–18“/„19–36“	1:1

- Minimalus statymas yra 0.20€, maksimalus statymas – 2 000.00€, maksimalus laimėjimas – 344 000.00€. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
 - Kamuoliukas sukasi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas buvo sukami ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
 - Kamuoliukas arba ratas buvo pasukti neteisinga linkme. Ruletės kamuoliukai turi būti įsukami priešingai rato sukimosi kryptčiai;
 - Ratas nustojo sukintis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink savo ašį;
 - Kamuoliukai sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukai iškritę iš rato;
 - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir

kamuoliukai dedami į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai grąžinami.

- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdamas statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

10.29. „Prancūziška Ruletė“ („French Roulette“).

- „Prancūziška Ruletė“ lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant tų skaičių. Ruletės rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis).
- Pasibaigus statymų laikui (22 sekundės) ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimančią tą skaičių.
- Prie ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.
- „Vidiniai“ statymai:
 - „Tiesioginis“ – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
 - „Padalintas“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;
 - „Eilės“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną skaičių eilės gale. „Eilės“ statymas apima tris skaičius;
 - „Kampo“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
 - „Linijos“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. „Linijos“ statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.
- „Išoriniai“ statymai:
 - „Stulpelio“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
 - „Tuzino“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
 - „Raudona“/„Juoda“ – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
 - „Even“/„Odd“ („Lyginis“/„Nelyginis“) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
 - „1–18“/„19–36“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus. Lošėjas spaudžia mygtuką „Kaimynų statymai“, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame gali lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus.
- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius ir skiriami skirtingi laimėjimai. Statymo vietos yra paryškintos.
- „Tiers du Cylindre“:
 - Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.

- „Orphelins a Cheval“:
 - Šis statymas apima 8 skaičius dviejuose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
 - 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.
- „Voisins du Zero“:
 - Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:
 - 2 žetonai eilėje 0/2/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;
 - 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- „Jeu Zero“:
 - Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 0/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas ant 26 (tiesioginis);
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdamas atlikti kaimynų statymus, lošėjas spaudžia konkretų ruletės rato lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudęs apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, lošėjas gali sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.
- Mėgstami statymai:
 - Papildoma „Mėgstamų statymų“ funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimojo etapuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Lošėjas gali išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.
 - Norėdamas atidaryti „Mėgstamų statymų“ meniu, lošėjas spaudžia mygtuką „Mėgstami statymai“. Pakartotinai spaudžia mygtuką, kad uždarytų šią funkciją.
 - Atlikęs mėgstamą statymą ar statymų kombinaciją, lošėjas paspaudžia „Mėgstamų statymų“ meniu esančią nuorodą „Išsaugoti paskutinį statymą“. Bus pasiūlytas numatytasis šio statymo pavadinimas, tačiau lošėjas gali ir pats pasirinkti, koku pavadinimu norės išsaugoti Mėgstamą lošimą.
 - Tuomet šį statymą lošėjas galės išsaugoti ir pridėti prie savo mėgstamiausių statymų sąrašo paspaudęs mygtuką „Išsaugoti“ arba klaviatūros mygtuką „Enter“, galės padidinti (dvigubinti, trigubinti ir t. t.) mėgstamo statymo sumą paspausdamas reikiamą kiekį kartų ant statymo pavadinimo.
- „Specialūs“ statymai – antrajame „Mėgstamų statymų“ skirtuke lošėjas galės lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.
 - „Finale en Plein“:
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.
 - „Finale a Cheval“:
 - „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

- „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, Viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „Eilės“ statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „kampo“ statymo ir 6 žetonai ant „Linijos“ statymo 31/32/33/34/35/36.
- Laiminčiųjų skaičių ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.
- Kairėje rodomi paskutiniojo lošimo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.
- „Vidinių“ ir „išorinių“ statymų laimėjimų lentelės:

Statymo tipas	Laimėjimas
„Tiesioginis“	35:1
„Dalijimas“	17:1
„Eilutė“	11:1
„Kampas“	8:1
„Linija“	5:1
„Stulpelis“	2:1
„Tuzinas“	2:1
„Raudona“/„Juoda“	1:1
„Lyginis“/„Nelyginis“	1:1
„1–18“/„19–36“	1:1

- Pagal „La Partage“ taisyklę pusė pinigų gražinama lygių galimybių statymuose („Lyginis“/„Nelyginis“, „Raudona“/„Juoda“, „1–18“/„19–36“), jei kamuoliukas atsistoja ties nuliu. Minimalus statymas yra 1.00€, maksimalus statymas – 5 000.00€, maksimalus laimėjimas – 252 000.00€. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
 - Kamuoliukas sukasi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
 - Kamuoliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės kamuoliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptį;
 - Ratas nustojo suktis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink savo ašį;
 - Kamuoliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas iškrito iš rato;
 - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo

baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisyklės pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.

- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdamas statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

10.30. „Aukso Turto Bakara“ („Golden Wealth Baccarat“).

- „Aukso Turto Bakara“ lošimo tikslas – paremtas atitiktinumu numatyti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – „Lošėjui“ („Player“) ar „Bankininkui“ („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades.
- Kortų reikšmės:
 - „Tūzai“ yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką.
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
 - „Dešimtakė“ ir kortos su paveikslėliais („Valetai“, „Damos“ ir „Karaliai“) vertos 0.
- „Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – „Lošėjui“ („Player“) ar „Bankininkui“ („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimas pradėdamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas „Lošėjui“ („Player“) (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir „Bankininkui“ („Banker“).
- Lošėjas gali atlikti statymą ant „Lošėjo“ („Player“)/„Bankininko“ („Banker“) poros („P/B Pair“). Jei pirmosios dvi „Lošėjui“ („Player“)/„Bankininkui“ („Banker“) padalintos kortos sudaro porą, lošėjas gauna laimėjimą.
- „Aukšinis lošimas“ vykdomas, priėmus lošėjo statymus. „Aukšinio lošimo“ metu iš kaladės atsitiktine tvarka ištraukiamos penkios „Aukšinės kortos“. Šioms „Aukšinėms kortoms“ atsitiktine tvarka priskiriami „Aukšiniai daugikliai“ – 2x, 3x, 5x arba 8x.
- Jei lošėjo statymas laimi, ir lošėjas turi kortą (-as), kuri (-ios) yra tarp pasirinktų „Aukšinių kortų“, laimėjimas bus dauginamas iš „Aukšinės(-ių) kortos(-ų) daugiklio(-ių)“.
- Jei laiminčioje kombinacijoje nėra atverstų „Aukšinių kortų“, tuomet taikomas įprastas laimėjimas.
- Po „Aukšinio lošimo“ krupjė atverčia dvi galutines kortas „Lošėjui“ („Player“) ir „Bankininkui“ („Banker“).
- Jei „Lošėjas“ („Player“) ir „Bankininkas“ („Banker“) turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis. Laimi statymai už „Lygiąsias“, statymai už „Lošėją“ („Player“) arba „Bankininką“ („Banker“) paimami (gražinami).
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija „Bakara“ yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su paveikslėliais ir 9 vertė yra 9.
- Jei „Lošėjas“ („Player“) arba „Bankininkas“ („Banker“) iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei „Lošėjas“ („Player“) ir „Bankininkas“ („Banker“) po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. „Lošėjas“ („Player“) visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.
- Laukelio „Lošėjas“ („Player“) kombinacija:

Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija	
0-1-2-3-4-5	„Lošėjas“ („Player“) ima trečią kortą.
6-7	„Lošėjas“ („Player“) susilaiko.
8–9 („natūralus“)	Trečioji korta niekam nedalijama

- Bankininko kombinacija:

Pirmosios dvi „Bankininko“ („Banker“) kortos	Trečiosios „Lošėjo“ („Player“) ištrauktos kortos vertė											
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti.

- Jei „Lošėjo“ („Player“) kombinacija yra 6 arba 7, tuomet „Bankininko“ („Banker“) 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.
- Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.
- Papildomi statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Lošėjui“ („Player“) padalintos kortos sudaro porą.
„B Pair“ („Bankininko pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Bankininkui“ („Banker“) padalintos kortos yra pora.

Laimėjimų lentelė:

Laukai, ant kurių atliekami statymai	Laimėjimas
„Player“ („Lošėjas“)	1 - 512:1
„Banker“ („Bankininkas“)	1 - 512:1
„Tie“ („Lygiosios“)	5:1
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	9 - 576:1
„B Pair“ („Bankininko pora“)	9 - 576:1

- Minimalus statymas yra 1.00€, maksimalus statymas – 15 000.00€, maksimalus laimėjimas – 175 000.00€. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas

lošimų salės vadovui.

- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviės lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdamas statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

10.31. „Greitas Žvilgsnis Bakara“ („Peek Baccarat“).

- „Greitas Žvilgsnis Bakara“ lošimo tikslas – paremtas atitiktinumu numatyti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – „Lošėjui“ („Player“) ar „Bankininkui“ („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades.
- Kortų reikšmės:
 - „Tūzai“ yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką.
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
 - „Dešimtakė“ ir kortos su paveikslėliais („Valetai“, „Damos“ ir „Karaliai“) vertos 0.
- „Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – „Lošėjui“ („Player“) ar „Bankininkui“ („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- „Lošėjas“ („Player“) gali atlikti statymą ant „Lošėjo“ („Player“)/„Bankininko“ („Banker“) poros („P/B Pair“).
- Lošimas pradėdamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas „Lošėjui“ („Player“) (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir „Bankininkui“ („Banker“).
- „Bakara“ dalijama du kartus: vieną kartą „Lošėjui“ („Player“), kitą kartą „Bankininkui“ („Banker“).
- Atskleidžiamos nuo vienos iki keturių išdalytų kortų, po kurių „Lošėjas“ („Player“) turi galimybę padvigubinti arba patrigubinti pradinį statymą, arba tęsti su pradiniu statymu.
- „Lošėjui“ („Player“) atlikus pasirinkimą, lošimas tęsiamas.
- Jei „Lošėjas“ („Player“) ir „Bankininkas“ („Banker“) turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis.
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir

9 vertės kombinacija „Bakara“ yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su paveikslėliais ir 9 vertė yra 9.

- Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei „Lošėjas“ („Player“) ir „Bankininkas“ („Banker“) po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. „Lošėjas“ („Player“) visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Statymams atlikti „Lošėjas“ („Player“) turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, „Lošėjas“ („Player“) laukia sekančio lošimo.
- Laukelio „Lošėjas“ („Player“) kombinacija:

Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija	
0-1-2-3-4-5	„Lošėjas“ („Player“) ima trečią kortą.
6-7	„Lošėjas“ („Player“) susilaiko.
8–9 („natūralus“)	Trečioji korta niekam nedalijama

- „Bankininko“ („Banker“) kombinacija:

Pirmosios dvi „Bankininko“ („Banker“) kortos	Trečiosios „Lošėjo“ („Player“) ištrauktos kortos vertė											
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti.

- Jei „Lošėjo“ („Player“) kombinacija yra 6 arba 7, tuomet „Bankininko“ („Banker“) 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.
- Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.
- Papildomi statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
„P Pair“ („lošėjo pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Lošėjui“ („Player“) padalintos kortos sudaro porą.
„B Pair“ („Bankininko pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Bankininkui“ („Banker“) padalintos kortos yra pora.

- Laimėjimų lentelė:

Laukai, ant kurių atliekami statymai	Laimėjimas
„Player“ („Lošėjas“)	1:1
„Banker“ („Bankininkas“)	0,95:1
„Tie“ („Lygiosios“)	8:1
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	11:1
„B Pair“ („Bankininko pora“)	11:1

• Minimalus statymas yra 1.00€, maksimalus statymas – 15,000.00€, maksimalus laimėjimas – 175,000.00€. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.

• Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.

• Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

○ Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyr, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.

○ Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.

○ Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.

○ Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.

○ Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir visas permaišoma iš naujo.

○ Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.

○ Jei korta randama paveikslėliu aukštyr, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

• Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi sukljuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

• Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.

• Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

10.32. „Amerikietiška Ruletė“ („American Roulette“).

• „Amerikietiškos Ruletės“ tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. „Amerikietiškos Ruletės“ rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis) bei dvigubas nulis (00).

• Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš

sunumeruotų rato padalų. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimančią tą skaičių.

- Prie ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymams atlikti yra skiriama 15 sekundžių, nespėjus – laukiama kito lošimo.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.
- „Vidiniai“ statymai:
 - „Tiesioginis“ – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
 - „Padalintas statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;
 - „Eilės statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius;
 - „Kampo statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
 - „Penkis statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną ant statymo tinklelio išorinės ribinės linijos tarp 0 ir 1 (tame taške, kuriame apatinis dešinys skaičiaus 0 kampas jungiasi su vieneto apatiniu kairiuoju kampu). Penkis statymas apima penkis skaičius: 0, 00, 1, 2 ir 3;
 - „Linijos statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.
- „Išoriniai“ statymai:
 - „Stulpelio statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į stulpelių statymus.
 - „Tuzino statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
 - „Raudona“/„Juoda“ – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
 - „Even“/„Odd“ („Lyginis“/„Nelyginis“) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
 - „1–18“/„19–36“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Lošėjas spaudžia mygtuką „Kaimynų statymai“, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame gali lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus.
- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius ir skiriami skirtingi laimėjimai. Statymo vietos yra paryškintos.



- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdamas atlikti kaimynų statymus, lošėjas spaudžia konkretų ruletės rato lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudęs apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, lošėjas gali sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.
- „Mėgstami statymai“:
 - Papildoma „Mėgstamų statymų“ funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimojo etapuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Lošėjas gali išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.
 - Norėdamas atidaryti „Mėgstamų statymų“ meniu, lošėjas spaudžia mygtuką „Mėgstami statymai“. Pakartotinai spaudžia mygtuką, kad uždarytų šią funkciją.
 - Atlikęs mėgstamą statymą ar statymų kombinaciją, lošėjas paspaudžia „Mėgstamų statymų“ meniu esančią nuorodą „Išsaugoti paskutinį statymą“. Bus pasiūlytas numatytasis šio statymo pavadinimas, tačiau lošėjas gali ir pats pasirinkti kokiu pavadinimu norės išsaugoti „Mėgstamą lošimą“.
 - Tuomet šį statymą lošėjas galės išsaugoti ir pridėti prie savo mėgstamiausių statymų sąrašo paspaudęs mygtuką „Išsaugoti“ arba klaviatūros mygtuką „Enter“, galės padidinti (dvigubinti, trigubinti ir t. t.) mėgstamo statymo sumą paspausdamas reikiamą kiekį kartų ant statymo pavadinimo.
- „Specialūs statymai“ – antrajame „Mėgstamų statymų“ skirtuke lošėjas galės lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.
 - „Finale en Plein“:

- „Finale en plein 0“ – 5 žetonų statymas, apimantis 0+00+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a Cheval“:
 - „Finale a cheval 0/3“ – 5 žetonų statymas apimantis 0+00/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- Viso statymo metu visi „Vidiniai“ statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, „Viso“ statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant „Padalintų“ statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „Eilės“ statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „Kampo“ statymo ir 6 žetonai ant „Linijos“ statymo 31/32/33/34/35/36.
- „Laiminčių skaičių“ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.



- Kairėje rodomi paskutiniojo lošimo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.
- „Vidinių“ statymų laimėjimų lentelės:

Statymo tipas	Laimėjimas
„Tiesioginis“	35:1
„Dalijimas“	17:1
„Eilutė“	11:1
„Kampas“	8:1
„Penkis“	6:1
„Linija“	5:1
„Stulpelis“	2:1
„Tuzinas“	2:1
„Raudona“/„Juoda“	1:1
„Lyginis“/„Nelyginis“	1:1
„1–18“/„19–36“	1:1

- Minimalus statymas yra 0,20 €, maksimalus statymas – 5 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 267 500,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai. Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
 - Kamuoliukas sukasi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
 - Kamuoliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės kamuoliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptčiai;
 - Ratas nustojo sukintis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink savo ašį;
 - Kamuoliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas iškrito iš rato;
 - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ („negaliojantis sukimas“) atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisyklės pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdamas statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

10.33. „Dvigubo lošimo ruletė“ („Roulette Dual Play“).

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 1 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 252 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Ruletės lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Europietiškos ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).
- Pasibaigus statymų laikui (12 sekundžių) krupjė ruletės rate išsuka kamuoliuką. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų.

Statymai:

- Prie Ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

Vidiniai statymai:

- **Tiesioginis** – lošėjas deda savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- **Padalintas statymas** – lošėjas deda savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- **Eilės statymas** – lošėjas deda savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- **Kampo statymas** – lošėjas deda savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- **Linijos statymas** – lošėjas deda savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

Išoriniai statymai:

- **Stulpelio statymas** – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- **Tuzino statymas** – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
- **Raudona / juoda** – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **Even / Odd (Lyginis / nelyginis)** – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **1–18/19–36** – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai

Paspaudus mygtuką KAIMYNU STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.

5	24	16	33	1	20	14	31	9	22	18	29	7	28	12	35	3					
10	TIER												ORPHELINS			VOISINS			ZERO		26
23	8	30	11	36	13	27	6	34	17	25	2	21	4	19	15	32	0				

„Tiers du Cylindre“

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

„Orphelins a Cheval“

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

„Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

„Jeu Zero“

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

Specialūs statymai

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

„Finale en Plein“

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Finale a Cheval“

- „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

Visi statymai

- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.
- Pavyzdžiui, Viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant Eilės statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 kampo statymo ir 6 žetonai ant Linijos statymo 31/32/33/34/35/36.

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Vidiniai statymai

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Tiesioginis	35:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

Išoriniai statymai

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Stulpelis	2:1
Tuzinas	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1–18/19–36	1:1

Svarbi informacija:

- Atvejais, kai kamuoliukas:
 - a) apsisuka mažiau nei tris pilnus apsisukimus
 - b) iškrenta iš krupjė rankos
 - c) iššoka iš ruletės rato

Arba kai ruletė sukasi ta pačia kryptimi, kuria skrieja kamuoliukas joje, laikomi nepavykusiais sukimais. Tokioje situacijoje lošimas anuliuojamas, o lošėjams gražinamos jų atliktų statymų sumos.

- Jei sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Ekrane parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.
- Ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje (po įvykusio sukimo lošimo sensoriai neužfiksuoja skaičiaus, ant kurio sustojo kamuoliukas). Tokiu atveju sukimas laikomas įvykusi ir sukimo rezultatas fiksuojamas taip, lyg skaičius būtų užregistruotas sistemoje. Ekrane parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.
- Lošėjas neteisingai laimi, kai sistemoje užfiksuoja ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju Bendrovė išskaičiuoja neteisingai įskaitytą laimėjimą iš lošėjo lošimo sąskaitos.
- Jei lošėjas atsijungia nuo lošimo (pavyzdžiui, lošėjo pusėje dingsta interneto ryšys), lošimas yra tęsiamas lošėjo jau atliktiems statymams. Lošėjui vėliau prisijungus prie savo lošimų sąskaitos, jis galės matyti tokio lošimo rezultatą.

10.34. „Prancūziška Automatinė Ruletė“ („Auto French Roulette“).

Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Prancūziškos ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

Minimali statymo suma – 5 €

Maksimali statymo suma – 1 000 €

Maksimalus laimėjimas – 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Atlikti statymus galima per 17 sekundžių. Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošimas laimimas, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.
- Prie ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

➤ Vidiniai statymai

- Tiesioginis – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Dalijimas – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

➤ Išoriniai statymai

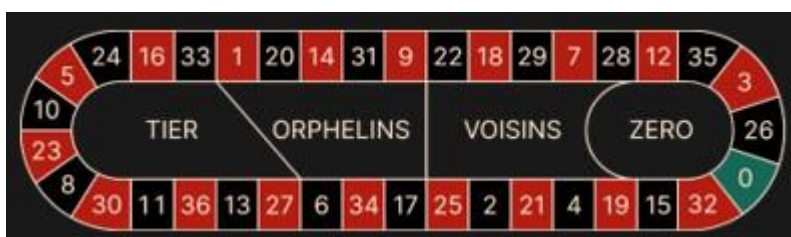
- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Raudona / juoda – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas deda žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- 1–18/19–36 – lošėjas deda žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai

Paspaudus mygtuką KAIMYŪ STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



„Tiers du Cylindre“

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato

pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

„Orphelins a Cheval“

Šis statymas apima 8 skaičius dviejoje ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

„Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

„Jeu Zero“

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

Specialūs statymai:

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

„Finale en Plein“

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną

- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Finale a Cheval“

- „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną:
- „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
 - „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
 - „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
 - „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
 - „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
 - „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
 - „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
 - „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
 - „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

Visi statymai

- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.
- Pavyzdžiui, Viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant Eilės statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 kampo statymo ir 6 žetonai ant Linijos statymo 31/32/33/34/35/36.

Laimintieji skaičiai:

LAIMINČIŪJŲ SKAIČIŲ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.



Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

VIDINIAI STATYMAI		IŠORINIAI STATYMAI	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	35:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	lyginis/ nelyginis	1:1
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

Pagal „La Partage“ taisyklę pusė pinigų gražinama lygių galimybių statymuose (lyginis/nelyginis, raudona/juoda, 1-18/19-36), jei kamuoliukas atsistoja ties nuliu.

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
 - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
 - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
 - Sukimo metu kamuoliukas sustojo;
 - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
 - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

10.35. „Automatinė Ruletė“ („Auto Roulette“).

Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

Minimali statymo suma – 0.10 € Maksimali statymo suma – 5 000 €

Maksimalus laimėjimas – 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Atlikti statymus galima per 17 sekundžių. Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošimas laimimas, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.
- Prie ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

➤ **Vidiniai statymai**

- Tiesioginis – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Dalijimas – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

➤ **Išoriniai statymai**

- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Raudona / juoda – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas deda žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18

nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

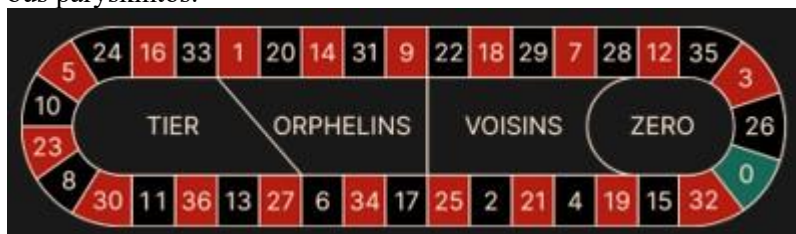
- 1–18/19–36 – lošėjas deda žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai

Paspaudus mygtuką KAIMYŪ STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



„Tiers du Cylindre“

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

„Orphelins a Cheval“

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

„Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

„Jeu Zero“

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

Specialūs statymai:

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

„Finale en Plein“

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Finale a Cheval“

- „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną:
- „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

Visi statymai

- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.
- Pavyzdžiui, Viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant Eilės statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 kampo statymo ir 6 žetonai ant Linijos statymo 31/32/33/34/35/36.

Laimintieji skaičiai:

LAIMINČIŪJŲ SKAIČIŪ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 ▲

Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

VIDINIAI STATYMAI		IŠORINIAI STATYMAI	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	35:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	lyginis/ nelyginis	1:1
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
 - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
 - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
 - Sukimo metu kamuoliukas sustojo;
 - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
 - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

10.36. „Greita Automatinė Ruletė“ („Speed Auto Roulette“).

Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

Minimali statymo suma – 0,10 € Maksimali statymo suma – 5 000 €

Maksimalus laimėjimas – 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Atlikti statymus galima per 17 sekundžių. Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošimas laimimas, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.
- Prie ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

➤ *Vidiniai statymai*

- Tiesioginis – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Dalijimas – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

➤ *Išoriniai statymai*

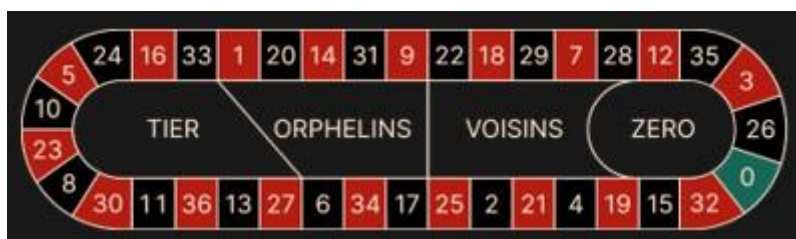
- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Raudona / juoda – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas deda žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- 1–18/19–36 – lošėjas deda žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai

Paspaudus mygtuką KAIMYŪ STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



„Tiers du Cylindre“

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

„Orphelins a Cheval“

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)

- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

„Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

„Jeu Zero“

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

Specialūs statymai:

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

„Finale en Plein“

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Finale a Cheval“

- „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną

- „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

Visi statymai

- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.
- Pavyzdžiui, Viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant Eilės statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 kampo statymo ir 6 žetonai ant Linijos statymo 31/32/33/34/35/36.

Laimintieji skaičiai:

LAIMINČIŪJŲ SKAIČIŲ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 ▲

Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

VIDINIAI STATYMAI		IŠORINIAI STATYMAI	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	35:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	lyginis/ nelyginis	1:1
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
 - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
 - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
 - Sukimo metu kamuoliukas sustojo ir neįkrito į numeruotą padalą;
 - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
 - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

10.37. „Žaibuojanti Ruletė“ („Lightning Roulette“).

Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

Minimali statymo suma – 0,20 € Maksimali statymo suma – 5 000 €

Maksimalus laimėjimas – 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Pasibaigus statymų laikui (18 sekundžių) parenkamas vienas ar daugiau „laimingųjų skaičių“ su „laimingosiomis išmokomis“ ir kamuoliukas sukamas ruletės rate. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų.
- Lošėjas laimi, jei buvo atlikęs statymą, apimantį konkretų laimintį skaičių. Jei laimintysis skaičius yra tarp atsitiktinai parinktų „laimingųjų skaičių“ ir jį apima lošėjo Tiesioginis statymas, lošėjui išmokama „laimingoji išmoka“.
- Prie Ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

Statymai:

➤ **Vidiniai statymai**

- Tiesioginis – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Dalijimas – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

➤ **Išoriniai statymai**

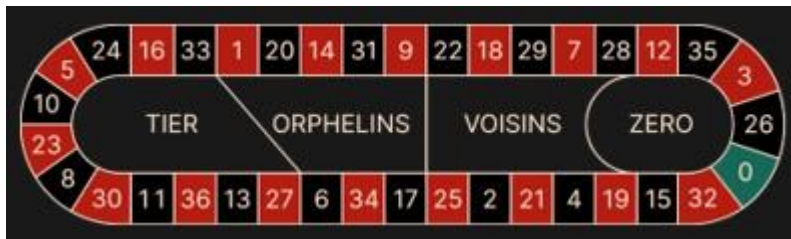
- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Raudona / juoda – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas deda žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- 1–18/19–36 – lošėjas deda žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai

Paspaudus mygtuką KAIMYNU STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



„Tiers du Cylindre“

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

„Orphelins a Cheval“

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus.

5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

„Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

„Jeu Zero“

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje

ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

Specialūs statymai:

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

„Finale en Plein“

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Finale a Cheval“

„Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną

- „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

Išmokėjimai:

Vidiniai statymai

Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	29-499:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

Išoriniai statymai

Statymo tipas	Išmoka
Stulpelis	2:1
Tuzinas	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1-18 / 19-36	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant

išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
 - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
 - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
 - Sukimo metu kamuoliukas sustojo ir neįkrito į numeruotą padalą;
 - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
 - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

10.38. „XXX Ekstremali Žaibuojanti Ruletė“ („XXXtreme Lightning Roulette“).

Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

Minimali statymo suma – 0,20 € Maksimali statymo suma – 5 000 €

Maksimalus laimėjimas – 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Pasibaigus statymų laikui (19 sekundžių) parenkamas vienas ar daugiau „žaibiškų skaičių“ su „žaibiškais išmokomis“ ir kamuoliukas sukamas ruletės rate. Po kiek laiko, kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų padalų.
- Lošėjas laimi, jei buvo atlikęs statymą, apimantį konkretų laimintį skaičių. Jei laimintysis skaičius yra tarp atsitiktinai parinktų „žaibiškųjų skaičių“ ir jį apima lošėjo tiesioginis statymas, lošėjui išmokama padidinta išmoka.

Statymai:

➤ **Vidiniai statymai**

- Tiesioginis – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Dalijimas – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

➤ **Išoriniai statymai**

- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Raudona / juoda – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas deda žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- 1–18/19–36 – lošėjas deda žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai

Paspaudus mygtuką KAIMYNU STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



„Tiers du Cylindre“

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

„Orphelins a Cheval“

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

„Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

„Jeu Zero“

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3

- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

Specialūs statymai:

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

„Finale en Plein“

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Finale a Cheval“

- „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

Visi statymai

- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.
- Pavyzdžiui, Viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant Eilės statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 kampo statymo ir 6 žetonai ant Linijos statymo 31/32/33/34/35/36.

Laimintieji skaičiai:

LAIMINČIŪJŲ SKAIČIŲ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 ▲

Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

Išmokėjimai:

Vidiniai statymai

Statymo	Išmoka
---------	--------

tipas	
Tiesioginis	19-1999:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

Išoriniai statymai

Statymo tipas	Išmoka
Stulpelis	2:1
Tuzinas	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1-18 / 19-36	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
 - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
 - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
 - Sukimo metu kamuoliukas sustojo ir neįkrito į numeruotą padalą;
 - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
 - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

10.39. „Ruletė“ („Roulette“).

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 5 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 252000 EUR

Lošimo taisyklės:

„Ruletės“ lošimo tikslas yra tiksliai nuspėti, kur besisukantis kamuoliukas sustos ruletės rato viduje. Pasibaigus statymų laikui krupjė pasuka ruletės ratą ir paleidžia kamuoliuką. Kai kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų ruletės rato padalų, krupjė paskelbia laimintį skaičių. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimantį tą skaičių. Statymams atlikti lošėjui yra skiriama 15 sekundžių, to padaryti nespėjęs lošėjas gali atlikti statymą sekančiame lošime.

Statymai:

Prie Ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.

Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

Vidiniai statymai:

Tiesioginis – lošėjas padės savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).

Padalintas statymas – lošėjas padės savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.

Eilės statymas – lošėjas padės savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius. **Kampo statymas** – lošėjas padės savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.

Linijos statymas – lošėjas padės savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

Išoriniai statymai:

Stulpelio statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.

Tuzino statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.

Raudona / juoda – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

1–18/19–36 – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai:

Paspaudus mygtuką KAIMYŪ STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



„Tiers du Cylindre“

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

„Orphelins a Cheval“

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas tarp 14/17
1 žetonas padalijamas tarp 17/20
1 žetonas padalijamas tarp 31/34

„Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

2 žetonai eilėje 0/2/3
1 žetonas padalijamas tarp 4/7
1 žetonas padalijamas tarp 12/15
1 žetonas padalijamas tarp 18/21
1 žetonas padalijamas tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

„Jeu Zero“

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

1 žetonas padalijamas tarp 0/3
1 žetonas padalijamas tarp 12/15
1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

Specialūs statymai:

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finalea cheval“ statymus.

„Finale en Plein“

„Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Finale a Cheval“

„Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
„Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

Visi statymai

Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.

Pavyzdžiui, Viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant Eilės statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 kampo statymo ir 6 žetonai ant Linijos statymo 31/32/33/34/35/36.

Laimintieji skaičiai:

LAIMINČIŪJŲ SKAIČIŲ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.



Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

VIDINIAI STATYMAI		IŠORINIAI STATYMAI	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	35:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	lyginis/ nelyginis	1:1
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

Nepavykę sukimai – tai tokie atvejai, kai: kamuoliukas apsisuka mažiau nei tris pilnus apsisukimus; kamuoliukas iškrenta iš krupjė rankos; kamuoliukas iššoka iš ruletės rato; ruletė sukasi ta pačiakryptimi, kuria skrieja kamuoliukas joje bei kiti panašūs atvejai. Nepavykusio sukimo atveju lošimas anuliuojamas bei lošėjams iš karto gražinamos jų atliktų statymų sumos.

Sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Ekrane parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.

Ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje (po įvykusio sukimo lošimo sensoriai neužfiksuoja skaičiaus, ant kurio sustojo kamuoliukas). Tokiu atveju sukimas laikomas įvykusiu ir sukimo rezultatas fiksuojamas taip, lyg skaičius būtų užregistruotas sistemoje. Ekrane parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.

Lošėjas neteisingai laimi, kai sistemoje užfiksuoja ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju Bendrovė išskaičiuoja neteisingai įskaitytą laimėjimą iš lošėjo lošimo sąskaitos.

Atsiradus kitai, šiuose punktuose nenurodytai techninei ar krupjė klaidai lošime ir kai šios klaidos neįmanoma išspręsti / pašalinti nedelsiant (t. y. nuo kelių sekundžių iki dviejų minučių), lošimas yra atšaukiamas ir lošėjams iš karto gražinamos atliktų statymų sumos. Ar klaidą įmanoma išspręsti / pašalinti nedelsiant nusprendžia lošimo tiekėjo atsakingas personalas. Kitais atvejais lošimas yra tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.

Visais atvejais, kai lošimas atšaukiamas, apie lošimo atšaukimą bei jo priežastį paskelbia krupjė.

Jei lošėjas atsijungia nuo lošimo (pavyzdžiui, lošėjo pusėje dingsta interneto ryšys), lošimas yra tęsiamas lošėjo jau atliktiems statymams. Lošėjui vėliau prisijungus prie savo lošimų sąskaitos, jis galės matyti tokio lošimo rezultatą.

Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

10.40. „Super Andar Bahar“ („Super Andar Bahar“).

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.10 €

Maks. 5 000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 1000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Lošimas lošiamas viena 52 kortų kalade. Lošimas pradedamas padalinant vieną pradinę kortą, vadinamą Džokeriu (kartais vadinama „namų korta“).
- Galima pasirinkti, kurioje pusėje (Andar ar Bahar) atlikti statymą, taip pat atlikti šoninius statymus ir kiek kortų bus išdalinta prieš pasirodant atitinkančiai kortai. Taip pat galima atlikti statymus iki kol Džokeris dar nėra išdalintas.
- Pasibaigus statymo laikui (10 sekundžių), nuo 1 iki 5 daugiklių bus parenkami atsitiktinai ir pridėti prie šalutinių statymų. Didesnę išmoką galima gauti, jei statymas bus atliktas laimėjusioje statymo vietoje su daugikliu.
- Kiekvieno lošimo metu pirmoji korta išdalinama Andar, antra korta – Bahar, o dalijimo tvarka kinta iki Andar arba Bahar pusėje išdalinama ta pati kortos vertė kaip ir Džokeris. Kai tik kuriai nors pusei Džokeriui išdalinama atitinkamos vertės korta, ta pusė laimi ir lošimas baigiasi.
- Kortos išmaišomos po kiekvieno lošimo.

Papildomi statymai

- Lošėjas gali pasirinkti atlikti tik šoninius statymus, numatydamas, kiek kortų iš viso bus išdalyta po Džokerio. Kiekvienas šoninis statymas yra penkių kartotinis, išskyrus paskutinį, kuris yra diapazone nuo 46 iki 49, t. y. didžiausias kortų kiekis, kurį galima ištraukti.
- Daugikliai taikomi tik šoniniams statymams.

Išmokos

STATYMAS	IŠMOKA
Andar	0,9:1
Bahar	1:1
Kortelės 1–5	2–9:1
Kortelės 6–10	3–14:1
Kortelės 11–15	4–19:1
Kortelės 16–20	5–29:1
Kortelės 21–25	8–39:1
Kortelės 26–30	12–59:1
Kortelės 31–35	20–99:1
Kortelės 36–40	40–199:1
Kortelės 41–45	110–499:1
Kortelės 46–49	800–3999:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

10.41. „Greitas Bakara be komisinių“ („No Commission Speed Baccarat“).

Mažiausias statymas: 0,1 EUR Didžiausias statymas: 10 000 EUR

Didžiausias laimėjimas: 175 000 EUR

Lošimo tikslas yra atspėti, kuriam iš lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

Lošimo taisyklės

Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades. Kortų reikšmės yra šios:

- Tūzai yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
- Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
- Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.

Pagrindiniame Bakara lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) vertės neturi.

Prieš kiekvieną kortų dalijimą lošėjas turi spėti, kas laimės lošimą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – Lošėjas ar Bankininkas. Lošėjas taip pat turi galimybę spėti, kad lošimas baigsis lygiosiomis – Lošėjas ir Bankininkas surinks vienodas reikšmes. Krupjė pradeda lošimą padalindamas po dvi kortas Lošėjui ir Bankininkui. Statymui atlikti lošėjas turi 12 sekundžių.

Bakara dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui.

- Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijos, lošimas baigiasi lygiosiomis. Tokiu atveju atlikti statymai už lygiąsias laimi.
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.
- Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą.

Lošėjo kombinacija

Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija	
0-1-2-3-4-5	Lošėjas ima trečią kortą.
6-7	Lošėjas susilaiko.
8–9 („natūralus“)	Trečioji korta niekam nedalijama

Bankininko kombinacija

Pirmosios dvi Bankininko kortos	Trečiosios Lošėjo ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	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

I – imti; S – susilaikyti

Jei Lošėjo kombinacija yra 6 arba 7, tuomet Bankininko 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma. Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

Papildomi statymai

Papildomas statymas	Aprašymas
„P Pair“ (P pora)	Laimima, jei pirmosios dvi Lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
„B Pair“ (B pora)	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.
„Perfect Pair“ (Tobula pora)	Laimima 25:1, jei Bankininkui arba Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei Bankininkui ir Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Super 6 („Super 6“)	Išmoka 15:1, jei Bankininkas laimi su 6 taškais. Norint atlikti papildomą statymą prieš tai reikia atlikti pagrindinį statymą (lošėjas/bankas/lygiosios).
„P Bonus“ (P premija)	Laimima, kai Lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
„B Bonus“ (B premija)	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.

Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1
Bankininkas („Banker“)	1:1 0,5:1, jei laimi su 6 taškais
Lygiosios („Tie“)	8:1
P pora („P Pair“)	11:1
B pora („B Pair“)	11:1
Tobula pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Super 6 („Super 6“)	15:1
P premija/B premija („P Bonus/B Bonus“)	Kombinacijų tikimybės <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1 • Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1 • Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1 • Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1 • Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1 • Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1 • „Natūrali“ pergalė, 1:1 • „Natūralios“ lygiosios

Galimi ypatingi atvejai:

Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošimo metu paveikslėliais aukšty, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas.

Visi pradiniai statymai gražinami.

- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukšty, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus 6 nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

10.42. „Bac Bo“ („Bac Bo“).

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.50 €

Maks. 10 000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 880 000 €

Šio lošimo tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo ar bankininko) iškratytų kauliukų suma bus didesnė ar iškratytų kauliukų suma bus lygi.

Lošimo taisyklės:

- Lošimas lošiamas keturiais kauliukais, kurių vertė yra nuo 1 iki 6.
- Lošėjui ir bankininkui yra priskiriama po du kauliukus, sukratytus keturiuose individualiuose kratytuvuose. Iškratytų kauliukų porų skaičiai yra sumuojami. Kauliukų pora su didesne suma laimi arba skelbiamos lygiosios jei iškratytų kauliukų porų suma yra lygi.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti norimos vertės žetoną bei atlikti statymą kieno (lošėjo ar bankininko) išmestų kauliukų suma bus didesnė ar išmestų kauliukų suma bus lygi (lygiosios). Statymams atlikti skiriama 12 sekundžių.
- Laiminti kauliukų kombinacijos vertė yra rodoma lošimo ekrane.

Statymai:

- Lošėjas („Player“) – statymas, kad iškratytų lošėjo kauliukų suma bus didesnė nei bankininko. Laimėjimo išmoka 1:1.
- Bankininkas („Banker“) – statymas, kad iškratytų bankininko kauliukų suma bus didesnė nei lošėjo. Laimėjimo išmoka 1:1.
- Lygiosios („Tie“) – statymas, kad iškratytų bankininko kauliukų suma bus lygi iškratytų lošėjo kauliukų sumai. Laimėjimo išmoka priklauso nuo iškratytų kauliukų sumos.

Kauliukų suma	Išmoka
12 arba 2	88:1
3 arba 11	25:1
4 arba 10	10:1
5 arba 9	6:1
6, 7 arba 8	4:1

- Jei lošėjas stato už lošėjo arba bankininko pergalę, tačiau iškratytų kauliukų suma yra lygi, lošėjui gražinama 90%

jo statymo vertės.

10.43. „Trys Kortos“ („Teen Patti“).

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.50 €

Maks. 10 000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 1 000 000 €

Lošimo tikslas – spėti, kieno kortų kombinacija bus geresnė – Lošėjo A („Player A“) ar Lošėjo B („Player B“).

Lošimo taisyklės:

- Lošimas lošiamas 52 kortų kalade (neskaitant Džokerių), kuri maišoma po kiekvieno lošimo.
- Prieš prasidedant lošimui reikia pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti ant vieno iš Lošėjų laukų. Statymams atlikti skiriama 12 sekundžių. Statymų laikui pasibaigus krupjė pradeda dalinti kortas.
- Pakartotinio statymo („rebet“) mygtukas atkartoja paskutinį atliktą statymą. Paspaudus šį mygtuką, jis bus pakeistas dvigubu („double“) mygtuku.
- Dvigubas mygtukas leidžia padvigubinti pakartotinio statymo sumą, jei naujai statymo vertei atlikti yra pakankamas lošėjo sąskaitos likutis.
- Grįžti atgal („Undo“) mygtukas, rodomas už pakartotinio sukimo mygtuko, atšaukia paskutinį atliktą veiksmą.
- Lygiųjų atveju, Lošėjo A ir Lošėjo B statymai yra gražinami.

Statymai:

Šoniniai statymai

- Lošėjo A ir Lošėjo B plus poros („Player A Pair Plus“/“Player B Pair Plus“) – statymas, kad kortų pora bus geresnė, už Lošėjo A arba Lošėjo B kortų kombinaciją. Už statymą išmokama, kai kortų pora yra sudaryta iš maksimaliai 3 kortų.
- 6 kortų premija („6 Card Bonus“) – statymas, kad abiejų Lošėjų kortų kombinacijos sudarys geriausią 5 kortų kombinaciją.
- Šoniniai statymai galimi tik tada, kai atliekamas pagrindinis statymas. Šoninio statymo rezultatas nepriklauso nuo pagrindinio statymo rezultato, todėl jei lošėjas pralošia pagrindinį statymą, gali laimėti šoninį.
- Laimėjimai išmokami pagal laimėjimų lentelę, kurią galima rasti paspaudus mygtuką „?“.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai gražinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
 - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.

Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra gražinami.

10.44. „Aukso Luito Ruletė“ („Gold Bar Roulette“).

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.50 €

Maks. 10 000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 500 000 €

- Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus.
- Ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis). Pasibaigus statymų laikui (20 sekundžių) ruletės rate krupjė suka rutuliuką. Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų ruletės rato padalų. Lošėjas laimi, jei atlieka statymą, apimančią tą skaičių.

Statymų tipai

Prie Ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.

Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

VIDINIAI STATYMAI:

Tiesioginis – žetonas dedamas ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).

Padalintas statymas – žetonas dedamas ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.

Eilės statymas – žetonas dedamas skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.

Kampo statymas – žetonas dedamas ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.

Linijos statymas – žetonas dedamas dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

IŠORINIAI STATYMAI:

Stulpelio statymas – žetonas dedamas viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.

Tuzino statymas – žetonas dedamas viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, siekiant pastatyti ant 12 skaičių šalia laukelių.

Raudona / juoda – žetonas dedamas ant raudono arba juodo laukelio, siekiant pastatyti už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – žetonas dedamas ant vieno iš šių laukelių, siekiant pastatyti už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

1–18/19–36 – žetonas dedamas viename iš šių laukelių, siekiant pastatyti už pirmuosius arba paskutinius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai

Lošėjas paspaudžia mygtuką KAIMYNU STATYMAI, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame galima lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus.

Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



„Tiers du Cylindre“

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

„Orphelins a Cheval“

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „*Voisins du zero*“ ir „*Tiers du cylindre*“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

„Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

„Jeu Zero“

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Lošėjas, norėdami atlikti kaimynų statymus, paspaudžia konkretų lenktynių rato formos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Lošėjas paspaudžia apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, kad sumažintų pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

SPECIALŪS STATYMAI

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke galima lengviau atlikti „*Finale en plein*“ ir „*Finale a cheval*“ statymus.

„Finale en Plein“

- „**Finale en plein 0**“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale en plein 0**“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale en plein 2**“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale en plein 3**“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale en plein 4**“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale en plein 5**“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale en plein 6**“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale en plein 7**“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale en plein 8**“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „**Finale en plein 9**“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Finale a Cheval“

- „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

Visi statymai

Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, Viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtu: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant Eilės statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 kampo statymo ir 6 žetonai ant Linijos statymo 31/32/33/34/35/36.

Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo. VIDINIAI STATYMAI

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Tiesioginis	19:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

IŠORINIAI STATYMAI

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Stulpelis	2:1
Tuzinas	2:1
STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1–18/19–36	1:1

Aukso Luitų („Gold Bars“) funkcija:

- Pasibaigus statymams skirtam laikui, krupjė atidaro studijoje esantį seifą, atidengdamas nuo 1 iki 20 jame esančių aukso luitų. Kiekvienas aukso luitas simbolizuoja daugintuvą („Multiplier“).
- Lošėjas laimi daugintuvus (aukso luitus), jei sekančiame ruletės sukime atlieką tiesioginį statymą ir jį

laimi.

- Vienas aukso luitas yra 88 kartų (88x) daugiklis, vadinamas aukso luito daugikliu. Aukso luito vertė yra lygi statymo dydžiui, kurį lošėjas atliko aukso luitui laimėti.
- Aukso luitai gali būti naudojami atlikti tiesioginiams statymams. Jei lošėjas laimi tiesioginį statymą, už kurį statė aukso luitą, lošėjas laimi aukso luito vertę, padaugintą iš daugiklio 88x.
- Lošėjas už tą patį tiesioginį statymą gali statyti vieną arba kelis aukso luitus. Jei pasirinktas skaičius laimi, lošėjas laimi pastatytų aukso luitų vertę padaugintą iš daugiklių sumų.
- Lošėjo turimo aukso luitų vertė ir kiekis yra vaizduojamas ekrano apačioje, kairiame kampe.

Ypatingi atvejai:

- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdamas statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

10.45. „Futbolo Studijos Kauliukas“ („Football Studio Dice“).

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.50 € Maks. 2 500 €
Maksimali laimėjimo suma:	197 500 €

Lošimo tikslas – atspėti kurios, iš dviejų, kauliukų poros verčių suma bus didesnė ar porų verčių suma bus lygi.

Lošimo taisyklės:

- Lošimas lošiamas keturiais kauliukais, kurių vertė yra nuo 1 iki 6. Kauliukai yra padalinti į dvi poras po du kauliukus. Du kauliukai priskirti „Namų“ („Home“) porai, kiti du – „Svečių“ („Away“) porai.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti norimos vertės žetoną bei atlikti statymą. Statymams atlikti skiriamos 8 sekundės. Lošėjas gali atlikti statymus už „Namų“ („Home“), „Svečių“ („Away“) pergalę ir „Lygiasias“ („Draw“). Statymų laikui pasibaigus, keturi atskiri kratymo įrenginiai iškrato keturis kauliukus, padalintus į dvi poras - Namų“ („Home“) ir „Svečių“ („Away“).
- Lošimą laimi kauliukų pora, kurios verčių suma didesnė. Jei verčių suma lygi – skelbiamos lygiosios.

Išmokos:

<i>Statymas</i>	<i>Rezultatas</i>	<i>Išmoka</i>
„Namai“	Pergalė	1:1
„Svečiai“	Pergalė	1:1
„Lygiosios“	Lygiosios	7:1
„Lygiosios“	Lygiosios, o kauliukų poros verčių suma yra 12	79:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja pamainos vadybininką. Visi lošime dalyvavę lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
Jei klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas yra atšaukiamas, pradiniai statymai grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.