

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2025 m. liepos 3 d. įsakymu Nr. DIE-278

**UAB „AMBER GAMING“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO
REGLAMENTO
PRIEDO NR. 3
NUOTOLINIO STALO LOŠIMŲ GYVAI NUOSTATOS PAPILDYMAS**

Šiuo UAB „Amber Gaming“ nuotolinio lošimo organizavimo Reglamento (toliau – Reglamentas) papildymu yra papildomos Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2021 m. gegužės mėn. 6 d. įsakymu Nr. DIE-269 patvirtinto Reglamento Priedo Nr. 3 7 punkto nuostatos, išdėstant papildymus taip:

1. 7 punkte nurodytas bendrovės organizuojamų nuotolinių stalo lošimų gyvai sąrašas papildomas gamintojo „BetGames.Tv“ lošimais:

- 7.149. Žaibiškai Ruletė („Flash Roulette“);
- 7.150. Ruletė Gyvai („Live Roulette“);
- 7.151. Laimės Ratas („Wheel of Fortune“);
- 7.152. Kauliukų Dvikova („Dice Duel“).

7.149. Žaibiškai Ruletė („Flash Roulette“)

Bendroji informacija

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 0,5 €
Max: 300 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 3 000 €

Lošimo tikslas - atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus.

Lošimo eiga:

- Statymams skirtu laiku (15 sekundžių) lošėjai atlieka statymus.
- Pasibaigus statymo laikotarpiui, atsitiktiniu būdu penkiems statymo laukeliams priskiriami daugikliai. Taip pat, atsitiktiniu būdu gali būti suaktyvinti visi statymo laukeliai ir jiems visiems bus priskirti daugikliai.
- Daugikliai taikomi tik tiesioginiams statymams.
- Pasirodžius daugikliams, krupjė pradeda ruletės sukimą.

Statymų tipai:

- **Tiesioginis** – lošėjas padeda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- **Dalijimas** – lošėjas padeda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.

- **Eilės statymas** lošėjas padeda žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- **Kampo statymas** – lošėjas padeda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- **Linijos statymas** – lošėjas padeda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

Išoriniai statymai:

- **Stulpelio statymas** – lošėjas pastato 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 pastato 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 pastato žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad pastatytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **Lyginis/ Nelyginis (Even / Odd)** – lošėjas pastato 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 pastato žetoną viename iš šių laukelių, kad pastatytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **„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
- **„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
- **„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
- **„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

Išmoka:

Žetonai dengia	Statymo tipas	Koeficientai
1 skaičius	Statymas ant skaičių	29:1 iki 9,999:1
2 skaičiai	Statymas ant dviejų šalia esančių skaičių	17:1
3 skaičiai	Statymas ant trijų iš eilės einančių skaičių	11:1
4 skaičiai	Kampinis statymas arba krepšelio statymas	8:1
6 skaičiai	Linijos statymas	5:1
12 skaičių	Tuzino statymas arba Stulpelio statymas	2:1
18 skaičių	Raudona / Juoda / Lyginis / Nelyginis / Žemas / Aukštas	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

Atšaukti lošimai:

- Lošimai yra atšaukiami jei dėl techninių naudojamų lošimų įrangos gedimų negalima pradėti arba užbaigti pradėto lošimo (pvz. sulūžo ruletės ratas arba ruletės ratas užstrigo). Jei lošimas atšaukiamas, lošėjams, atlikusiems statymus šiame lošime, bus grąžinta visa jų statymo suma;
- Sukimas ir jo metu nustatytas skaičius bus laikomas negaliojančiu, jei įvyksta bent vienas iš šių atvejų:
 - Kamuoliukas, prieš įkrisdamas į skaičiaus sektorių, ruletės rate apsisuka mažiau nei tris kartus.
 - Kamuoliukas paleidžiamas ta pačia kryptimi kaip ir ruletės ratas.
 - Kamuoliukas iškrenta iš rato sukimosi metu.
 - Į ratą sukimosi metu patenka pašalinis objektas.
- Jei sukimasis paskelbiamas negaliojančiu, visi lošėjų atlikti statymai lieka, o krupjė pakartoja sukimą.
- Jei dėl techninių kliūčių lošėjai negali lošti lošimo tiesiogiai (pavyzdžiui, interneto trikdžiai), bet lošimas įvyko ir lošimo vaizdo įrašą galima rasti archyve, laikoma, kad lošimas įvyko, ir išmokos nustatomos remiantis archyvo informacija.
- Kiekvieno lošimo rezultatus ir vaizdo įrašų archyvus galima rasti skiltyje „Rezultatai“.

7.150. Ruletė Gyvai („Live Roulette“)

Bendroji informacija

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 0,5 €

Max: 300 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 3 000 €

Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus.

Lošimo eiga:

- Statymams skirtu laiku (15 sekundžių) lošėjai atlieka statymus.
- Pasibaigus statymo laikotarpiui, krupjė pradeda ruletės sukimą.

Statymų tipai:

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

Išoriniai statymai:

- **Stulpelio statymas** – lošėjas pastato 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 pastato 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 pastato žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad pastatytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **Lyginis/ Nelyginis (Even / Odd)** – lošėjas pastato 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 pastato žetoną viename iš šių laukelių, kad pastatytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **„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
- **„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
- „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
- „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

Išmoka:

Žetonai dengia	Statymo tipas	Koeficientai
1 skaičius	Statymas ant skaičių	35:1
2 skaičiai	Statymas ant dviejų šalia esančių skaičių	17:1
3 skaičiai	Statymas ant trijų iš eilės einančių skaičių	11:1
4 skaičiai	Kampinis statymas arba krepšelio statymas	8:1
6 skaičiai	Linijos statymas	5:1
12 skaičiai	Tuzino statymas arba Stulpelio statymas	2:1
18 skaičiai	Raudona / Juoda / Lyginis / Nelyginis / Žemas / Aukštas	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Atšaukti lošimai:
- Lošimas yra atšaukiamas jei dėl techninių naudojamose lošimų įrangos gedimų negalima pradėti arba užbaigti pradėto lošimo (pvz. sulūžo ruletės ratas arba ruletės ratas užstrigo). Jei lošimas atšaukiamas, lošėjams, atlikusiems statymus šiame lošime, bus grąžinta visa jų statymo suma;
 - Sukimas ir jo metu nustatytas skaičius bus laikomas negaliojančiu, jei įvyksta bent vienas iš šių atvejų:

- Prieš ridenimą, jo metu ar po jo kauliukas, ar kauliukai nukrenta nuo lošimo stalo;
 - Kauliukų metimas įvyko prieš statymo laiko pabaigą.
- Jei pakartotinio metimo metu atsitinka šie įvykiai, lošimas yra atšaukiamas ir lošėjams gražinami jų statymai:
 - Prieš pakartotinį ridenimą, jo metu ar po jo kauliukas, ar kauliukai nukrenta nuo lošimo stalo;
 - Pakartotinio ridenimo metu kauliukas, ar kauliukai atsistoja ant briaunos;
 - Pakartotinio ridenimo metu kauliukas, ar kauliukai neatsigula pilnai ant vienos iš savo sienų;
 - Pakartotinio ridenimo metu, po metimo neįmanoma nustatyti tikslios kombinacijos;
 - Pakartotinio ridenimo metu, po metimo vienas ar daugiau kauliukų pilnai, ar dalimi dengia laiminčiai kombinacijai skirtos zonos žymėjimo liniją.
 - Jei dėl techninių kliūčių lošėjai negali lošti lošimo tiesiogiai (pavyzdžiui, interneto trikdžiai), bet lošimas įvyko ir lošimo vaizdo įrašą galima rasti archyve, laikoma, kad lošimas įvyko, ir išmokos nustatomos remiantis archyvo informacija.
 - Kiekvieno lošimo rezultatus ir vaizdo įrašų archyvus galima rasti skiltyje „Rezultatai“.