

PATVIRTINTA  
Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos  
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus  
2025 m. liepos 31 d. įsakymu Nr. DIE-323

## **UAB „PARTY CASINO“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDAS NR. 3.5.**

Šiame Reglamento priede nustatytos atskiros nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės (BetGames).

Bendrovės organizuojami nuotoliniai stalo lošimai gyvai:

1. „Laimės Ratas“ („Wheel of Fortune“);
2. „Ruletė Gyvai“ („Live Roulette“);
3. „Kauliukų Dvikova“ („Dice Duel“);
4. „Greita Ruletė“ („Flash Roulette“).

### **ATSKIROS NUOTOLINIŲ STALO LOŠIMŲ GYVAI TAISYKLĖS**

#### **1. LOŠIMAS „LAIMĖS RATAS“ („WHEEL OF FORTUNE“)**

##### **1.1. Lošimo taisyklės**

- „Laimės Ratas“ – tai lošimas, kurio metu yra sukamas 19 segmentų ratas, kurį suka lošimo vedėjas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 50,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 400 000,00 EUR.
- Lošėjas stato už tą segmentą, ties kuriuo mano, kad ratas sustos. Iš viso yra 18 segmentų, pažymėtų skaičiais nuo 1 iki 18, ir kiekvienas jų turi atskirą spalvą. 19-tas segmentas pažymėtas specialiu simboliu – taure.
- Kai statymams skirtas laikas (38 sekundės) pasibaigia, lošimo vedėjas pasuka ratą. Ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodo laimintį segmentą. Laimima, jei ratas sustoja ties skaičiaus ar segmento su specialiu simboliu, už kurį atliktas statymas.
- Lošimas gali būti atšauktas dėl techninių nesklandumų, tokių kaip interneto ryšio sutrikimai, techninės problemos studijoje ar vedėjo klaidos.
- Jei transliacijos metu dingsta garsas arba vedėjas paskelbia neteisingą laimėjusį segmentą, galutiniai lošimo rezultatai nustatomi pagal vaizdo įrašą.
- Jei lošėjas dėl techninių priežasčių (pavyzdžiui, nėra interneto ryšio ar elektros) negali stebėti tiesioginės transliacijos, tačiau ją galima peržiūrėti archyve, lošimas laikomas įvykusiu.

#### **2. LOŠIMAS „RULETĖ GYVAI“ („LIVE ROULETTE“)**

## 2.1. Lošimo taisyklės

- 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).
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, maksimalus statymas – 500,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 5 000,00 EUR.
- Pasibaigus statymų laikui (14 sekundžių) kamuoliukas sukamas ruletės rate. Po kiek laiko, kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų padalų.
- Lošėjas laimi, jei buvo atlikęs statymą, apimantį konkretų laimintįjį skaičių.
- Vidiniai statymai:
  - „Tiesioginis“ („Straight Up“) – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
  - „Dalijimas“ („Split“) – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;
  - „Eilės“ („Street“) statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. „Eilės“ („Street“) statymas apima tris skaičius;
  - „Kampo“ („Corner“) statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
  - „Krepšelio“ („Basket“) statymas - lošėjas deda žetoną ant ribinės linijos, kur susikerta nulis ir pirmoji eilutė. Statymas apima 0, 1, 2 ir 3 skaičius;
  - „Linijos“ („Line“) statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. „Linijos“ („Line“) statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.
- Išoriniai statymai:
  - „Stulpelio“ („Column“) statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į „Stulpelio“ („Column“) statymus;
  - „Tuzino“ („Dozen“) 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. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
  - „Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“) – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
  - „Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“) – 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 „kaimynų statymai“ lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius 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.
- „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“ („Straight Up“));
  - 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 8;
  - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
  - 1 žetonas ant 26 („tiesioginis“ („Straight Up“));
  - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- „Laiminčiųjų 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“ („Straight Up“) | 35:1   | „Stulpelio“ („Column“)                     | 2:1    |
| „Dalijimas“ („Split“)         | 17:1   | „Tuzino“ („Dozen“)                         | 2:1    |
| „Eilės“ („Street“)            | 11:1   | „Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“)      | 1:1    |
| „Kampo“ („Corner“)            | 8:1    | „Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“) | 1:1    |
| „Linijos“ („Line“)            | 5:1    | „1–18“ / „19–36“                           | 1:1    |

- Lošimas gali būti atšauktas dėl techninių nesklandumų, tokių kaip interneto ryšio sutrikimai, techninės problemos studijoje ar vedėjo klaidos. Jei lošimas atšaukiamas, pradiniai statymai grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Jei lošėjas dėl techninių priežasčių (pavyzdžiui, nėra interneto ryšio ar elektros) negali stebėti tiesioginės transliacijos, tačiau ją galima peržiūrėti archyve, lošimas laikomas įvykusi, o išmokos nustatomos remiantis archyvuota informacija.
- 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;
  - Ratas nustoja sukis sukimo metu;
  - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
  - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

### 3. LOŠIMAS „KAULIUKŲ DVIKOVA“ („DICE DUEL“)

#### 3.1. Lošimo taisyklės

- Lošimas lošiamas su dviem kauliukais – vienu raudonu, ir vienu mėlynu, kurių šonai pažymėti skaičiais nuo 1 iki 6. Lošimo tikslas yra atspėti išridentų kauliukų rezultata.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, maksimalus statymas – 500,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 5 000,00 EUR.
- Pasibaigus statymų laikui (25 sekundės) lošimo vedėjas įdeda kauliukus į kauliukų dėžutę, ją pakrato ir kauliukus išmeta ant stalo. Kauliukai metami tik vieną kartą, išskyrus atvejus, kai taisyklės numato metimo pakartojimą.
- Metimas laikomas įvykusi, kai abu kauliukai sustoja vienoje iš laimingos kombinacijos pozicijų ir aiškiai sudaro galiojančią dviejų kauliukų kombinaciją.
- Lošimas gali būti atšauktas dėl techninių nesklandumų, tokių kaip interneto ryšio sutrikimai, techninės problemos studijoje ar vedėjo klaidos. Vedėjo klaidos, dėl kurių gali būti atšauktas lošimas:
  - Kauliukai nukrenta nuo stalo prieš pakartotinį metimą, jo metu arba po jo;
  - Pakartotinio metimo metu kauliukas po metimo sustoja ant krašto;
  - Pakartotinio metimo metu kauliukas nestovi visiškai ant vieno iš savo šonų;
  - Pakartotinio metimo metu negalima nustatyti kauliukų kombinacijos;
  - Po pakartotinio metimo vienas ar daugiau kauliukų visiškai arba iš dalies uždengia laimingos kombinacijos pažymėtą zoną.
- Pakartotinis metimas turi būti atliktas, jei:
  - Kauliukas po metimo sustoja ant krašto;
  - Kauliukas nestovi visiškai ant vieno iš savo šonų;
  - Negalima nustatyti kauliukų kombinacijos;

- Po metimo vienas ar daugiau kauliukų visiškai arba iš dalies uždengia laimingos kombinacijos pažymėtą zoną;
- Kauliukas nukrenta nuo stalo prieš, per arba po pirmojo metimo;
- Kauliukai buvo mesti, kai statymų laikas nebuvo baigtas;
- Metimo metu ant stalo nukrenta bet koks pašalinis objektas.
- Jei transliacijos metu dingsta garsas arba vedėjas paskelbia neteisingą laimėjusį segmentą, galutiniai lošimo rezultatai nustatomi pagal vaizdo įrašą.
- Jei lošėjas dėl techninių priežasčių (pavyzdžiui, nėra interneto ryšio ar elektros) negali stebėti tiesioginės transliacijos, tačiau ją galima peržiūrėti archyve, lošimas laikomas įvykusi.

## 4. LOŠIMAS „GREITA RULETĖ“ („FLASH ROULETTE“)

### 4.1. Lošimo taisyklės

- 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).
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, maksimalus statymas – 500,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 200 000,00 EUR.
- Pasibaigus statymų laikui (16 sekundžių) parenkamas vienas ar keli atsitiktiniai skaičiai, kuriems suteikiamas atsitiktinis daugiklis. Tuomet kamuoliukas sukamas ruletės rate. Po kiek laiko, kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų padalų.
- Lošėjas laimi, jei buvo atlikęs statymą, apimančią konkretų laimintį skaičių. Jei lošėjo statymas buvo atliktas ant laiminčio skaičiaus su daugikliu, išmokėjimas atitinkamai padauginamas.
- Vidiniai statymai:
  - „Tiesioginis“ („Straight Up“) – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
  - „Dalijimas“ („Split“) – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;
  - „Eilės“ („Street“) statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. „Eilės“ („Street“) statymas apima tris skaičius;
  - „Kampo“ („Corner“) statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
  - „Krepšelio“ („Basket“) statymas - lošėjas deda žetoną ant ribinės linijos, kur susikerta nulis ir pirmoji eilutė. Statymas apima 0, 1, 2 ir 3 skaičius;
  - „Linijos“ („Line“) statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. „Linijos“ („Line“) statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.
- Išoriniai statymai:
  - „Stulpelio“ („Column“) statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į „Stulpelio“ („Column“) statymus;

- „Tuzino“ („Dozen“) 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. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
- „Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“) – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
- „Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“) – 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 „kaimynų statymai“ lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius 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.
  - „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“ („Straight Up“));
    - 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 8;
    - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
    - 1 žetonas ant 26 („tiesioginis“ („Straight Up“));

- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- „Laiminčiųjų 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“<br>(„Straight Up“) | 29:1-9 999:1 | „Stulpelio“<br>(„Column“)                        | 2:1    |
| „Dalijimas“ („Split“)            | 17:1         | „Tuzino“ („Dozen“)                               | 2:1    |
| „Eilės“ („Street“)               | 11:1         | „Raudona“ / „juoda“<br>(„Red“ / „Black“)         | 1:1    |
| „Kampo“ („Corner“)               | 8:1          | „Lyginiai“ /<br>„nelyginiai“ („Even“ /<br>„Odd“) | 1:1    |
| „Linijos“ („Line“)               | 5:1          | „1–18“ / „19–36“                                 | 1:1    |

- Lošimas gali būti atšauktas dėl techninių nesklaidumų, tokių kaip interneto ryšio sutrikimai, techninės problemos studijoje ar vedėjo klaidos. Jei lošimas atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Jei lošėjas dėl techninių priežasčių (pavyzdžiui, nėra interneto ryšio ar elektros) negali stebėti tiesioginės transliacijos, tačiau ją galima peržiūrėti archyve, lošimas laikomas įvykusi, o išmokos nustatomos remiantis archyvuota informacija.
- 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;
  - Ratas nustoja sukimo metu;
  - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
  - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.