

## PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos  
Respublikos finansų ministerijos  
direktoriumi  
2020 m. lapkričio 26 d. įsakymu Nr. DIE-  
867

UAB „Tete-a-tete“ kazino“  
nuotolinio lošimo reglamento Priedo Nr. 5  
Priedas Nr. 1

### **1. „Ruletė“ („Roulette“)**

1.1. Ruletės rate yra 37 atskirai sunumeruotas (nuo 0 iki 36) padalos, pakaitomis nudažytos raudona ir juoda spalvomis. Nulinė padala yra žalios spalvos, kad aiškiai parodytų, jog ji nėra nė vieno raudono/juodo, nelyginio/lyginio, aukšto/žemo, dešimčių ar stulpelių statymų dalis.

1.2. Lošimo metu krupjė pasuks ratą ir paleis rutuliuką. Kai rutuliukas sustos, krupjė paskelbs laimėjusį skaičių ir laimėjimai ant statymų bus apskaičiuoti automatiškai. Auto ruletės rate, rutuliukas prasukamas automatiškai ir kai rutuliukas sustos, rezultatas paskelbiamas.

1.3. Lošimo tikslas yra tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Atspėjus skaičių, suteikiamas laimėjimas. Laimėjimo dydis priklauso nuo statymo rūšies.

1.4. Minimalus statymas yra 0,10 €, maksimalus statymas yra 3 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.

1.5. Lošėjas norėdamas pradėti žaisti turi sulaukti, kol ekrane pasirodys pranešimas „Pateikite savo statymus“ („Place your bets“), ir tada vadovaudamasis ekrane esančiais simboliiais pasirinkti žetono vertę, su kuriuo atliks statymą, ir padėti jį ant ekrane matomų atitinkamų ruletės stalo statymų laukų. Statymų atlikimo metu lošėjas gali:

1.5.1. Pakartoti tuos pačius statymus, atliktus paskutiniame lošime, spustelėdamas mygtuką „Rebet“.

1.5.2. Padvigubinti visus statymus, atliktus paskutiniame lošime, spustelėdamas mygtuką „Double“.

1.5.3. Atšaukti paskutinį veiksma, susijusį su statymų atlikimu, spustelėdamas mygtuką „Undo“.

1.5.4. Išvalyti visus atliktus statymus spustelėdamas mygtuką „Clear“ (šiukšliadėžės simbolis).

1.6. Lošėjui statymams atlikti, o atliktus pakeisti ir atsiimti skiriamos 23 sekundės.

1.7. Bendras statymas bus rodomas skyriuje „Bendras statymas“ („Total Bet“).

1.8. Statymams pasibaigus, visų atliktų statymų vertė išskaičiuojama iš lošėjo lošimų sąskaitos.

1.9. Kai rutuliukas sustoja padaloje, padaloje nurodytas skaičius (toliau – laimėtas skaičius) rodomas statistikos juostoje per ekrano vidurį. Laimėtas skaičius taip pat paryškintas ant pavaizduoto stalo ir krupjė jį paskelbia. Jei laimėtas skaičius sutaps su bet kuriuo iš lošėjo atliktų statymų, lošėjas gaus laimėjimus pagal ruletės mokėjimo lentelę. Laimėjimo suma bus rodoma „Paskutinis laimėjimas“ srityje ir laimėjimo pranešime.

1.10. Statymų rūšys – lošiant ruletę galimos žemiau nurodytos statymo rūšys:

1.10.1. Vidiniai statymai :

1.10.1.1. Vienas skaičius – tai statymas už individualų skaičių. Paprasčiausias ruletės statymas su didžiausia išmokėjimo galimybe.

1.10.1.2. Du skaičiai – tai dviejų skaičių statymas, kuris dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, apimantis 24 ir 27.

1.10.1.3. Kampas – statymas, esantis keturių skaičių kampe; pavyzdžiui, apimant 8, 9, 11 ir 12.

1.10.1.4. Trys skaičiai – tai 3 skaitmenų statymas, statomas skaičių eilutės pabaigoje; Pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15.

1.10.1.5. Šešių linija – tai šešių skaičių statymas, atliekamas sujungus du trijų skaičių statymus; apimantis, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.

1.10.2. Išoriniai statymai:

1.10.2.1. Stulpelis – 12 skaičių statymas, atliktas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų „2 to 1“, apimantis visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.

1.10.2.2. Tuzinas – 12 skaičių statymas, atliktas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų „1<sup>st</sup> 12“, „2<sup>nd</sup> 12“ arba „3<sup>rd</sup> 12“, apimantis 12 atitinkamo tuzino skaičių (1–12, 13–14 arba 25–36).

1.10.2.3. Šansai: raudona/juoda, lyginis/nelyginis, 1 iki 18/19 iki 36. Kiekvienas statymas apima 18 skaičių. Raudona / Juoda statymai apima arba 18 raudonųjų, arba 18 juodųjų skaičių. Lyginis / nelyginis statymai apima lyginius skaičius (2, 4, 6, 8 ir t. t.) arba nelyginius skaičius (1, 3, 5, 7 ir t. t.). 1 iki 18/19 iki 36 statymai apima skaičius nuo 1 iki 18 arba skaičius nuo 19 iki 36.

1.11. Atlikus statymus, skaičiai, kurie bus įtraukti į pasirinktus statymus, bus paryškinti lentelėje.

1.12. Minimalių ir maksimalių statymų bei laimėjimų lentelė:

Statymų rūšis	Minimalus statymas	Maksimalus statymas	Laimėjimas
Vienas skaičius	0,10 EUR	150,00 EUR	35: 1
Du skaičiai	0,10 EUR	300,00 EUR	17: 1
Trys skaičiai	0,10 EUR	400,00 EUR	11: 1
Kampas	0,10 EUR	600,00 EUR	8: 1
Šešių linija	0,10 EUR	900,00 EUR	5: 1
Stulpelis	1,00 EUR	1 800,00 EUR	2: 1
Tuzinas	1,00 EUR	1 800,00 EUR	2: 1
Raudona / Juoda	1,00 EUR	3 000,00 EUR	1: 1
Lyginis / Nelyginis	1,00 EUR	3 000,00 EUR	1: 1
1-18 / 19-36	1,00 EUR	3 000,00 EUR	1: 1

1.13. Lošimas „Racetrack“ statymų laukuose – „Rato sektoriai“ ir „Kaimynas“:

1.13.1. Ruletės ratas yra padalintas į 4 pagrindinius „Rato sektorius“. Tradiciniai šių sektorių pavadinimai yra prancūzų kalba:

1.13.1.1. „Voisins du Zero“ („Nulio kaimynai“) – Šis statymas apima nulį ir 7 skaičius kiekvienoje nulio pusėje – ruletės rate nuo 22 iki 25. Šis statymas apima 15 skaičių, kurie padengiami su 9 žetonais. Statymą sudaro 2 žetonų statymas ant trijų skaičių 0/2/3, 2 žetonų kampe 25/26/28/29 ir vieno žetono statymai ant dviejų skaičių: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35.

1.13.1.2. „Jeu 0“ („0 žaidimas“) – Šis statymas apima nulį ir 3 skaičius kiekvienoje nulio pusėje – ruletės rate nuo 12 iki 15. Šis statymas apima 7 skaičius, kurie padengiami su 4 žetonais. Statymą sudaro vieno žetono statymas ant vieno skaičiaus 26 ir vieno žetono statymai ant dviejų skaičių: 0/3, 12/15 ir 32/35.

1.13.1.3. „Tiers du Cylindre“ („Trečdalis cilindro“) – Šis statymas apima 12 skaičių, kurie padengiami su 6 žetonais – nuo 27 iki 33 ruletės rate (padengia trečdalį rato). Statymą sudaro vieno žetono statymai ant dviejų skaičių: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

1.13.1.4. „Orphelins“ („Našlaičiai“) – tai yra statymas, kuris apima tuos skaičius, kurių neapėmė „Voisins du Zéro“ ir „Le Tiers Du Cylindre“ statymai. Šis statymas apima 8 skaičius, kurie padengiami su 4 žetonais. Statymą sudaro vieno žetono statymas ant vieno skaičiaus 1 ir vieno žetono statymai ant dviejų skaičių: 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

1.13.2. „Kaimynas“ – statymas apima tam tikrą skaičių ir skaičius, esančius šalia šio skaičiaus ant ruletės rato. Spustelėjus mygtuką „-“ arba „+“ parenkama kaimynų, kurie bus automatiškai pridedami, porų skaičius.

1.14. Išsuktas laimėtas skaičius galioja tik tada, kai ruletės rato sukimas buvo laikomas galiojančiu. Ruletės rato sukimas laikomas galiojančiu, kuomet ruletės rato rutuliukas išsukamas priešingai rato sukimosi krypčiai ir bent keturis kartus apsisuka aplink ruletės rato rutuliuko riedėjimo taką.

1.15. Esant bet kokiai situacijai, dėl kurios sutriko lošimo eiga, lošimų salės vadovas žodžiu apie tai informuoja lošėjus.

1.16. Ruletės rato sukimas laikomas negaliojančiu (situacija „No Spin“) šiais atvejais:

1.16.1. Rutuliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;

1.16.2. Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;

1.16.3. Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme;

1.16.4. Ratas nustojo sukis (užstrigo) sukimosi metu;

1.16.5. Rutuliukas sustoja ir neiškrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;

1.16.6. Rutuliukas iškrito iš rato (rutuliuko išmetimas);

1.16.7. Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.

1.17. Esant „No Spin“ situacijai statymai lieka galioti (atsiimti atliktų statymų neleidžiama) ir atliekamas pakartotinis ruletės rato sukimas.

1.18. Jeigu automatinė laimėjimo rezultatų užskaitymo sistema nenuskaito pagal taisyklės atlikto ruletės sukimo rezultato (neatpažįsta laimėto skaičiaus), lošimas atšaukiamas (anuliuojami rezultatai ir grąžinami statymai).

1.19. Jeigu ruletės rutuliukas sukimo metu iškrenta iš ruletės rato, krupjė apie tai informuoja lošimų salės vadovą. Krupjė gavęs lošimo salės vadovo sutikimą pakelia ruletės rutuliuką bei atlieka pakartotinį ruletės rato sukimą. Lošėjų atlikti statymai lieka galioti pakartotinio ruletės rato sukimo metu.

1.20. Jeigu lošimas nutrūksta dėl lošimo tiekėjo kaltės, įtakotos techninių gedimų ar sutrikimų, lošimas yra laikoma neužbaigtu:

1.20.1. Jeigu lošimo rezultatai yra nežinomi (tai patvirtina atlikta lošimo vaizdo įrašo peržiūra), lošėjų atlikti statymai yra grąžinami.

1.20.2. Jeigu lošimo rezultatai yra žinomi (tai patvirtina atlikta lošimo vaizdo įrašo peržiūra), laimėjimai lošėjams įskaitomi rankiniu būdu (laimėjimus į sistemą suveda lošimo paslaugos teikėjas, o ne lošimo įrenginys automatiškai), atsižvelgiant į lošimo rezultatą. Atlikti statymai nebus grąžinami lošėjams, kuriems, pagal jų atliktas statymo baigtis ir ruletės rato sukimo rezultatą, nepriklauso.

1.21. Jeigu krupjė atliko ruletės rato sukimą, kol lošėjams skirtas laikas atlikti statymus dar nebuvo pasibaigęs:

1.21.1. Jeigu ši klaida buvo pastebėta tol, kol rutuliukas vis dar sukosi aplink ruletės rato ašį, krupjė pašalina rutuliuką jo sukimo metu, tačiau tik iki to laiko, kol ruletės rato rutuliukas pasiekia ruletės rate esančias padalas su skaičiais/spalvomis arba jų briaunas. Atlikti statymai lieka galioti ir per likusį laiką lošėjai dar gali atlikti statymus.

1.21.2. Jeigu ši klaida buvo pastebėta, kuomet ruletės rato rutuliukas buvo įkritis į vieną iš ruletės rato vidinėje dalyje esančių padalų:

1.21.2.1. tačiau lošimo rezultatas nebuvo užskaitytas automatinės laimėjimo rezultatų sistemos, lošimų salės vadovas nutraukia lošimą, o statymai grąžinami. Tokiu atveju krupjė pradeda kitą lošimą pagal įprastas lošimo taisykles.

1.21.2.2. tačiau lošimo rezultatas buvo užskaitytas automatinės laimėjimo rezultatų sistemos, lošimas yra laikomas užbaigtu kaip neteisingas, o laimėjimai išmokami pagal įprastas taisykles.

1.22. Jeigu pašalinis objektas patenka į ruletės rato vidų prieš ruletės rate besisukančiam rutuliukui įkrentant į vieną iš padalų, krupjė nutraukia sukimą ir atlieka pakartotinį ruletės rato sukimą. Tokiu atveju atlikti statymai lieka galioti.

1.23. Jeigu pašalinis objektas patenka į ruletės rato vidų, o krupjė nespėja pašalinti ruletės rato rutuliuko prieš jam patenkant į vieną iš padalų, lošimo rezultatas yra anuliuojamas ir grąžinami statymai.

1.24. Jeigu automatinė laimėjimo rezultatų nuskaitymo sistema užskaito klaidingą rezultatą, t. y. jei laimėtas skaičius nesutampa su sistemos užfiksuotu skaičiumi, laimėjimo rezultatai bus įskaityti lošėjams, atsižvelgiant į vaizdo įrašo metu užfiksuotus rezultatus. Iš lošėjų, kuriems per klaidą buvo įskaitytas nepriklausantis laimėjimas, lošimų sąskaitos nebus išskaitomas jiems nepriklausantis laimėjimas.

1.25. 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.

1.26. 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.

## 2. „Juodasis Džekas“ („Black Jack“)

2.1. Kortų lošimo tikslas yra laimėti prieš krupjė. Ta kortų kombinacija, kurios vertė yra artimesnė 21 nei krupjė kortų kombinacijos vertė, yra laiminti kombinacija. Taip pat laimima, jei krupjė turimos kortų kombinacijos vertė viršija 21. Pralaimima, jei surenkama kortų kombinacija, kurios vertė didesnė nei 21.

2.2. Lošimo pradžioje reikia pasirinkti savo vietą prie stalo paspaudžiant ant bet kurios laisvos vietos su ženklu „Free Seat“. Vietos numeruojamos nuo vieno iki septynių, o pasirinktas vietos skaičius parodomas lošimo istorijoje. Jei norima palikti savo vietą, reikia paspausti virš vietos esantį mygtuką „X“. Lošėjas gali pasirinkti ne daugiau kaip dvi vietas prie stalo.

2.3. Norint atlikti statymą, reikia pasirinkti žetono vertę ir paspausti ant stalo priešais pasirinktą vietą. Laikas, statymo atlikimui, yra ribojamas. Lošėjui statymams atlikti, o atliktus pakeisti ir atsiimti skiriamos 23 sekundės.

2.4. Jei lošimas jau prasidėjęs, reikės palaukti, kol jis bus baigtas, kad būtų galima pradėti žaisti.

2.5. Lošimo pradžioje, visiems lošėjams paeiliui bus išdalijamos dvi atverstos kortos, krupjė taip pat gaus dvi kortas, bet viena iš jų bus užversta.

2.6. Visos kortos įgyja savo vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas kortas su paveikslėliais (Džekas, Karalienė ir Karalius), kurių visų vertė yra po 10, ir Tūzus, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė bus naudingiausia sudarant kombinaciją.

2.7. Jei pirmų dviejų kortų kombinacijos vertė yra 21 (pvz. Tūzas ir 10), laikoma, kad turima „Black Jack“ kombinacija. „Black Jack“ kombinacija (pradinės dvi kortos yra Tūzas ir 10 vertės) laimi prieš 21 kortų verčių sumą, jei jos nėra tokios pačios sudėties. Jei krupjė ir lošėjas turi „Black Jack“ kortų kombinaciją, tokiu atveju rezultatas bus lygus ir visi statymai gražinami (be laimėjimo).

2.8. Kiekvienas lošėjas paeiliui lošia pagal savo kombinaciją, pradėdant nuo lošėjo dešinėje. Kai ateis eilė žaisti, bus pasiūlyta keletas variantų:

2.8.1. „Stand“ – neįimti jokių tolesnių veiksmų ir pasilikti prie savo kombinacijoje esančių kortų vertės.

2.8.2. „Hit“ – paimti kitą kortą, kad būtų padidinta kombinacijos vertė. Ši parinktis gali būti naudojama kelis kartus.

2.8.3. „Double Down“ – padvigubinti sumą, kuri pastatyta ant kombinacijos ir gauti dar vieną kortą.

2.8.4. „Split“ – jei pirmosios dvi kortos yra tos pačios vertės, galima padalyti jas dvigubinant statymą ir gauti dar dvi kortas. Tai suteikia galimybę žaisti dviem kombinacijomis. Jei padalinamos dvi Tūzų kortos, bus paskirta tik dar viena korta kiekvienai kombinacijai ir nebus galima pasirinkti papildomų kortų. 21 surinkimas po „Split“ funkcijos nėra „Blackjack“, nes kortos nėra dvi pirmos išdalintos kortos. Negalima padalinti kombinacijų daugiau nei vieną kartą.

2.9. Jei krupjė turima atversta korta yra Tūzas, lošėjams siūlomi šie variantai:

2.9.1. Statymo draudimas – šis statymas yra pusė lošėjo statymo vertės. Jei krupjė turi „Black Jack“, šis statymas bus mokamas 2 prie 1. Jei krupjė neturi „Black Jack“, statymas prarandamas ir kombinacija lošiama kaip įprasta.

2.9.2. Pasiduoti – lošėjui išmokama pusė statymo vertės ir lošėjas nebelošia šiame lošime.

2.9.3. Atsisakyti statymo draudimo – lošimas tęsiamas kaip įprasta.

2.9.4. Lėtas tinklo ryšys arba lėtas įrenginio veikimas gali sutrukdyti lošėjui laiku atlikti pasirinkimą. Kai neatliekamas joks pasirinkimas, numatytasis pasirinkimas yra „Stand“ ir „Ne“ draudimui.

2.10. Lošėjui 2.8 ir 2.9 punktuose nurodytiems pasirinkimams atlikti skiriama 13 sekundžių.

2.11. Kai visi lošėjai atliks savo veiksmus, krupjė atvers kortą, kuri užversta. Jei krupjė kortų kombinacijos vertė yra mažesnė nei 17, krupjė trauks kitą kortą. Krupjė trauks kortas tol, kol jo kortų kombinacijos vertė bus mažiausiai 17. Kai krupjė kortų vertė yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų nebus traukiama. Lošimą laimi visi lošėjai, kurių kombinacija yra arčiau 21 nei krupjė. Jei lošėjo kombinacija yra tokios pačios vertės kaip ir krupjė, tai tokia kombinacija vadinama stūmimas / lygiosios ir lošėjas atgauna savo statymą ir nieko nelaimi. Jei krupjė pralaimi, visi lošėjai gaus laimėjimą, nebent jie patys buvo pralaimėję prieš tai.

2.12. Tuo atveju, jei visi lošėjai pasiduoda, krupjė nedalins kortų savo kombinacijai ir atvers užverstą kortą.

2.13. Ši „Black Jack“ versija yra lošiama su aštuoniomis kortų kaladėmis, padalintomis viduryje. Krupjė išmaišo kortas pasibaigus lošimui, kuriame krupjė su raudona korta, padalija kaladę (maždaug per pusę).

2.14. Šis „Black Jack“ lošimas apima du pasirenkamus šoninius statymus: „Perfect Pair“ („Puikios Poros“) ir „21 + 3“. Šoniniai statymai gali būti statomi tik kartu su pagrindiniu „Black Jack“ statymu. Šoninių statymų laimėjimai nepriklauso nuo įprasto „Black Jack“ lošimo rezultato.

2.14.1. „Puikios poros“ laimi, kai lošėjui išdalintos dvi pirmosios kortos sukuria porą. Yra trys galimi porų tipai:

2.14.1.1. „Tobula pora“ – tos pačios vertės ir tos pačios spalvos pora, pvz. du Kryžių Tūzai.

2.14.1.2. „Spalvota pora“ – tos pačios vertės ir spalvos, bet skirtingo simbolio pora; pvz. 2 iš būgnų + 2 širdžių.

2.14.1.3. „Mišri pora“ – tos pačios vertės pora su skirtingais simboliais; pvz. 10 iš širdžių + 10 iš būgnų.

2.14.2. „21 + 3“ statymas suteikia galimybę laimėti, jei dvi pirmos lošėjo kortos ir atversta krupjė korta sudaro bet kurį iš šių laimėjimo derinių (panašiai kaip pokeryje):

2.14.2.1. „Suited Trips“ – identiškos trys; pvz. 3 širdžių Karalienės.

2.14.2.2. „Straight Flush“ – trys tos pačios spalvos kortos, sudarančios eilę; pvz. kryžių 10, Džekas ir Karalienė.

2.14.2.3. „Three of a Kind“ – 3 tos pačios vertės, tačiau skirtingų spalvų kortos; pvz. bet kokie 3 skirtingi Karaliai.

2.14.2.4. „Straight“ – trise eilės tvarka, bet skirtingų spalvų; pvz. 2 kryžiai + 3 vynai + 4 širdys.

2.14.2.5. „Flush“ – trys tos pačios spalvos kortos; pvz. 2, 6 ir 10 vynų.

2.15. „Ante“ (išankstinis statymas) – kai kuriuose lošimuose būtina atlikti papildomą statymą, kad būtų padalinta papildoma korta.

2.16. Laimėjimai:

Paprastas Black Jack	Black Jack	3 : 2
	Lošėjas laimi	1: 1
	Draudimas	2: 1
„Perfect Pair“ šoninis statymas	Tobula pora	25: 1
	Spalvota pora	12: 1
	Mišri pora	6: 1
„21 + 3“ šoniniai statymai	Suited Trips	100: 1
	Straight Flush	40: 1
	Three of a Kind	25: 1
	Straight	10: 1
	Flush	5: 1

2.17. Minimalus statymas yra 5,00 €, maksimalus statymas – 10 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 100 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.

2.18. Esant bet kokiai situacijai, dėl kurios sutriko lošimo eiga, lošimų salės vadovas žodžiu apie tai informuoja lošėjus.

2.19. Nukritusi korta lošimo metu:

2.19.1. Jeigu ne daugiau nei dvi kortos nukrenta nuo lošimo stalo, tačiau lošėjas jas matė atverstas, korta (-os) turi būti gražinta (-os) ant stalo ir lošimas su jomis tęsiamas toliau.

2.19.2. Jeigu ne daugiau nei dvi kortos nukrenta nuo lošimo stalo, tačiau lošėjas nematė šių kortų, korta (-os) turi būti gražinta (-os) ant stalo ir šis lošimas yra anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami. Tolimesni lošimai vyksta įprasta eiga pagal lošimo taisykles.

2.19.3. Jeigu 3 ir daugiau kortų nukrenta nuo stalo, lošimas yra anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami.

2.20. Kortų nukritimas nuo stalo kortų maišymo metu:

2.20.1. Jeigu ne daugiau nei dvi kortos nukrenta nuo lošimo arba kortų maišymo stalo pirmojo arba antrojo kortų maišymo metu, nukritusios kortos gražinamos ant stalo, nuo kurio nukrito, ir kortų maišymas yra tęsiamas toliau.

2.20.2. Jeigu ne daugiau nei dvi kortos nukrenta nuo lošimo arba kortų maišymo stalo trečiojo maišymo metu, nukritusios kortos gražinamos ant stalo, nuo kurio nukrito, ir kortų maišymas yra pradėdamas iš pradžių.

2.20.3. Jeigu 3 ir daugiau kortų nukrenta nuo lošimo arba kortų maišymo stalo, kortų rinkinys turi būti pakeičiamas nauju.

2.21. Tuo atveju, jeigu iš kortų trauktuvo ištraukta korta yra užversta, nors turėjo būti atversta, lošimas yra anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami. Šiuo atveju lošimų salės vadovas priima vieną iš sprendimų:

2.21.1. Krupjė atverčia kortą ir ją parodo lošėjams. Lošimų salės vadovas priima sprendimą anuliuoti lošimą ir nuskenuoti užverstą kortą.

2.21.2. Kortų trauktuvas yra pakeičiamas nauju ir tolimesni lošimai tęsiami toliau.

2.22. Jeigu kortos buvo išdalintos mažesniai lošėjų skaičiui nei jų yra prie lošimo stalo pradinio kortų dalinimo metu bei krupjė neištraukė kitos kortos iš kortų trauktuvo (neteisinga paskutinė kortos pozicija), krupjė pakeičia kortos poziciją, su sąlyga, jog bus pakeista tik paskutinės kortos pozicija.

2.23. Jeigu kortų buvo išdalinta mažesniai lošėjų skaičiui nei jų yra prie lošimo stalo pradinio lošimo kortų dalinimo metu, o neteisingai išdalintų kortų skaičius yra didesnis nei 1, krupjė turi informuoti lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas pakeičia neteisingai išdalintų kortų poziciją pagal prie lošimų stalo esančių žmonių skaičių ir jų poziciją bei pratęsia lošimą.

2.24. Tuo atveju, jeigu lošimas nutrūksta dėl lošimo tiekėjo kaltės, įtakotos techninių gedimų ar sutrikimų, lošimas yra laikomas nutrūkusiu bei yra gražinami lošėjų atlikti pradiniai statymai.

2.25. Jeigu lošėjas kreipiasi į lošimo paslaugos tiekėją tiesioginės transliacijos metu, informuodamas, kad jam nebuvo suteikta galimybė atlikti tolimesnį veiksmą (pvz.: susilaikyti nuo kortos ėmimo, dvigubinti, traukti papildomą kortą), ir lošėjo turimos kortų kombinacijos vertė buvo 11 ir mažiau (lošėjo turimų kortų verčių suma), pradinis lošėjo statymas yra gražinamas.

2.26. Jeigu krupjė išdalino daugiau pirminių kortų nei yra aktyvių lošėjų su užimtomis pozicijomis prie stalo:

2.26.1. Jeigu krupjė ištraukta papildoma korta yra užversta bei nematoma lošėjams, lošimas nėra nutraukiamas, tačiau lošimo kortų pozicija yra pakoreguojama pagal atitinkamą užimtų vietų prie lošimo stalo skaičių taip, kad būtų išlaikyta kortų dalinimo tvarka:

2.26.1.1. Jeigu krupjė ištraukta papildoma korta yra paskutinioji korta ištraukta iš kortų trauktuvo ir yra užversta bei nematoma lošėjams, krupjė pakeičia kortos poziciją į teisingą savo iniciatyva.

2.26.1.2. Jeigu kortų buvo išdalinta daugiau nei prie lošimo stalo yra aktyvių lošėjų vietų skaičius, tačiau reikia keisti daugiau nei vienos kortos poziciją, lošimo kortų pozicija yra pakeičiama lošimų salės vadovo, o lošimas yra tęsiamas.

2.26.2. Jeigu krupjė ištraukta papildoma korta buvo atversta ir matoma lošėjams, krupjė apie tai turi informuoti lošimų salės vadovą, lošimas yra anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami.

2.27. Jeigu krupjė pradėjo lošimą (padalino pirmąją kortą), kol lošėjams skirtas laikas atlikti statymus dar nebuvo pasibaigęs, ir krupjė nepavyko nuskenuoti kortos 3 kartus bei:

2.27.1. nuskenuota korta buvo pati pirmoji lošimo metu ištraukta korta ir ji nebuvo atversta ar kitaip matoma lošėjams, lošimo salės vadovas turi iš naujo nuskenuoti kortą. Pavykus nuskenuoti kortą lošimas tęsiamas toliau.

2.27.2. nuskenuota korta buvo pati pirmoji lošimo metu ištraukta korta bei ji buvo matoma lošėjams, tokiu atveju nuskenuota korta padedama į pašalintų kortų laikiklį, lošimas anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami.

2.28. Krupjė turi informuoti lošimų salės vadovą, lošimas yra anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami, jeigu krupjė atvertė užverstą kortą prieš oficialiai pradėdant lošimą (lošėjai turėjo teisę priimti sprendimus dėl atliekamų statymų) ir:

2.28.1. pradinių kortų dalinimo metu buvo atversta korta, kuri turėjo būti užversta.

2.28.2. korta buvo atversta, kol lošėjai turėjo teisę priimti sprendimus dėl atliekamų statymų/papildomų kortų traukimo/susilaikymo nuo papildomos kortos dalinimo.

2.28.3. korta buvo atversta dėl neteisingos kortų pozicijos (2.26 punkte aprašytas atvejis).

2.29. Krupjė turi iš naujo nuskenuoti nuskaitomą kortą ne daugiau nei 3 kartus, o vėliau turi pakviesti lošimų salės vadovą. Jeigu lošimų salės vadovui nepavyksta nuskenuoti lošimų kortos, jis turi patikrinti kortų skaitytuvą bei pranešti techninio aptarnavimo skyriui apie galimą gedimą.

2.30. Jeigu krupjė kortų dalinimo metu pastebi, jog viena iš kortų yra sugadinta arba kitaip pažeista, pakviečia lošimų salės vadovą, kuris sugadintą arba kitaip pažeistą kortą pakeičia į naują tokia pačią kortą.

2.31. Jeigu kortų dalinimo metu buvo paveikta eilės tvarka, pagal kurią yra dalinamos kortos prie lošimo stalo esantiems aktyviems lošėjams, bei ne pagal eilės tvarką buvo nuskenuotos kortos, kas galimai paveikė lošimo rezultata, lošimų salės vadovas anuliuoja lošimą, gražina atliktus statymus ir apie tai informuoja lošėjus.

2.32. Jeigu krupjė nuskenuota korta skiriasi nuo tos, kuri yra ant stalo, ir tai gali paveikti lošimo vientisumą, lošimų salės vadovas anuliuoja lošimą, gražina atliktus statymus ir apie tai informuoja lošėjus.

2.33. Jeigu viena korta buvo nuskenuota du kartus ir tai galėjo paveikti lošimo vientisumą, lošimų salės vadovas anuliuoja lošimą, gražina statymus ir apie tai informuoja lošėjus.

2.34. Dvi sulipusios kortos:

2.34.1. Jeigu dvi kortos buvo išimtos vienu metu iš kortų trauktuvo ir antroji korta buvo nuskenuota pirma, taip sutrikdant lošimo vientisumą, lošimų salės vadovas anuliuoja lošimą, gražina statymus ir apie tai informuoja lošėjus.

2.34.2. Jeigu dvi kortos buvo išimtos vienu metu iš kortų trauktuvo ir pirmoji ištraukta korta buvo nuskenuota pirma, tokiu būdu nesutrikdant lošimo vientisumo, lošimas yra tęsiamas toliau.

2.35. Jeigu krupjė surenka lošėjams išdalintas kortas nuo stalo nepasibaigus lošimui, lošimų salės vadovas atkuria kortų pozicijas į buvusias prieš tai, remiantis užfiksuotu lošimo vaizdo įrašu, o krupjė užbaigia lošimą.

2.36. 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 lošėjų pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatą. 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.

2.37. 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.

### 3. „Bakara“ („Baccarat“)

3.1. „Bakara“ lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošimo laukų – „Lošėjas“ ar „Bankininkas“ iškris kortų kombinacija, kurios vertė artimesnė 9.

3.2. Lošėjas atlieka statymus, kuris lošimo laukas laimės ar bus lygiosios. Lošimas lošiamas su aštuoniomis kortų kaladėmis. Ištraukus dalinimo kortą, kortų trauktuvas bus pakeistas nauju ir atliktas išmaišymas. Po sumaišymo pirmoji korta pašalinama ir parodoma lošėjams. Tada pašalinamas ir papildomų kortų skaičius, lygus pirmosios kortos vertei (kortos su paveikslėliais atveju pašalinama 10 kortų).

3.3. Kortų vertės:

Tūzas	1
su paveikslėliais ir dešimtakių kortos	0
Visos kitos kortos	Kortoje nurodyta vertė

3.4. Jei kombinacijoje turima daugiau nei dešimt taškų, reikia atimti dešimt, kad būtų gauta kortų kombinacijos vertė (pavyzdžiui,  $8 + 8 = 16$ , bet skaičiuojamas kaip 6.  $Jack + 7 = 17$ , bet skaičiuojamas kaip 7).

3.5. Dviejų kortų kombinacija iš dviejų devynakių yra geriausia kombinacija ir vadinama „Natūralia“. Antra geriausia kombinacija yra „Natūrali“ aštuonakė (dviejų kortų kombinacija iš dviejų aštuonetų). Jei tiek lošėjui, tiek bankininkui išdalijamos vienodos kombinacijos, daugiau kortų nebedalinama ir lošimas baigiasi lygiosiomis.

3.6. Krupjė išdalins dvi kortas lošimo lauke „Lošėjas“ ir dvi lošimo lauke „Bankininkas“. Jei kurio nors lošimo lauko kombinacijos vertė yra aštuoni ar devyni (natūrali), kombinacija yra baigta ir daugiau kortų nedalijama. Jei lošimo lauke „Lošėjas“ esanti kortų kombinacijos vertė lygi 5 ar mažiau, minėtam laukui bus padalinta papildoma (trečia) korta. Jei nebuvo padalinta trečia korta, tada lošimo laukui „Bankininkas“ bus padalijama trečia korta pagal tas pačias aukščiau paminėtas taisykles.

3.7. Jei lošimo laukui „Lošėjas“ buvo padalinta trečia korta, tada krupjė lošimo laukui „Bankininkas“ padalins trečią kortą pagal šias taisykles:

3.7.1. Jei lošimo lauko „Lošėjas“ trečioji korta yra 2 arba 3, o lošimo lauke „Bankininkas“ esančios kortų kombinacijos vertė yra nuo 0 iki 4.



3.7.2. Jei lošimo lauko „Lošėjas“ trečioji korta yra 4 arba 5, o lošimo lauke „Bankininkas“ esančios kortų kombinacijos vertė yra nuo 0 iki 5.

3.7.3. Jei lošimo lauko „Lošėjas“ trečioji korta yra 6 arba 7, o lošimo lauke „Bankininkas“ esančios kortų kombinacijos vertė yra nuo 0 iki 6.

3.7.4. Jei lošimo lauko „Lošėjas“ trečioji korta yra 8, o lošimo lauke „Bankininkas“ esančios kortų kombinacijos vertė yra nuo 0 iki 2.

3.7.5. Jei lošimo lauko „Lošėjas“ trečioji korta yra 9, 10, su paveikslėliais arba Tūzas, lošimo lauke „Bankininkas“ esančios kortų kombinacijos vertė yra nuo 0 iki 3.

3.8. Lošimo pabaigoje laimėjimai išmokami taip:

3.8.1. Bankininkas: 0.95:1

3.8.2. Lošėjas: 1:1

3.8.3. Lygiosios: 8:1

3.9. Jeigu yra lygiosios, lošėjo atlikti statymai ant laukų „Bankininkas“ ir „Lošėjas“ yra gražinami.

3.10. Šoniniai statymai nėra būtini ir jie yra papildomi statymai atskirai nuo pagrindinio statymo; jie gali būti statomi atskirai arba prie pagrindinio statymo. Šoniniai statymai sudaro:

3.10.1. „Player Pair“ – statymas, kad dvi pirmos žaidėjo kortos sudarys porą.

3.10.2. „Banker Pair“ – statymas, kad pirmos dvi bankininko kortos sudarys porą.

3.10.3. „Big“ – statymas, kad žaidėjui ir bankininkui iš viso bus padalintos 5–6 kortos.

3.10.4. „Small“ – statymas, kad žaidėjui ir bankininkui iš viso bus padalytos 4 kortos.

3.10.5. „Perfect Pair“ – statymas, kad žaidėjui ar bankininkui išris pirmos dvi kortos kaip bet kurios kombinacijos vienspalvė pora.

3.10.6. „Either Pair“ – jei bet kurios pirmos dvi kortos kombinacijos sudaro porą.

3.11. Šoniniai statymai išmokami taip:

„Player Pair“	11:1
„Banker Pair“	11:1
„Big“	0.54:1
„Small“	1.5:1
„Perfect Pair“	25:1
„Either Pair“	5:1

3.12. Minimalus statymas yra 0,50 €, maksimalus statymas yra 5 000,00 €, maksimalus laimėjimas yra 12 500,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.

3.13. Norint atlikti statymą, reikia pasirinkti žetono vertę ir paspausti tiesiai ten, kur lentelės centre yra „Player“ („Lošėjas“), „Banker“ („Bankininkas“) arba „Tie“ („Lygiosios“). Kai lošėjams skirtas laikas atlikti statymus pasibaigs, krupjė pradės dalinti kortas. Jei vykdomas lošimas jau buvo prasidėjęs, prieš atliekant statymą, reikės palaukti, kol lošimas bus baigtas. Lošėjui statymams atlikti, o atliktus pakeisti ir atsiimti skiriama 18 sekundžių.

3.14. Esant bet kokiai situacijai, dėl kurios sutriko lošimo eiga, lošimų salės vadovas žodžiu apie tai informuoja lošėjus.

3.15. Tuo atveju, kai krupjė ištraukė daugiau kortų padėjimui į pašalintų kortų laikiklį nei buvo reikalauta po kortų sumaišymo:

3.15.1. Jeigu krupjė klaida buvo pastebėta prieš pradėdant pirmą lošimą, tačiau papildomai ištrauktos kortos dar nepadėtos į pašalintų kortų laikiklį bei jos nebuvo atverstos ir parodytos lošėjams, papildomai ištrauktos kortos dalyvauja lošime. Lošimas pradėdamas įprasta eiga.

3.15.2. Jeigu krupjė klaida buvo pastebėta prieš pradėdant pirmą lošimą, tačiau papildomai ištrauktos kortos buvo parodytos lošėjams, šios kortos turi būti sudėgintos (padėtos į pašalintų kortų laikiklį), o lošimas vykdomas įprasta eiga.

3.15.3. Jeigu krupjė klaida buvo pastebėta prieš pradėdant pirmą lošimą, tačiau papildomai traukiamos kortos jau yra padėtos į pašalintų kortų laikiklį, pašalintos kortos nėra gražinamos į lošimą, o krupjė pradeda lošimą įprasta eiga.

3.15.4. Jeigu krupjė klaida buvo pastebėta, kuomet vienas ar keli lošimai buvo sužaisti, jokie specialūs veiksmai nėra atliekami, o lošimai vykdomi įprastai.

3.16. Tuo atveju, jeigu krupjė sudegina mažiau kortų nei buvo reikalaujama po kortų padalinimo (sudegintos kortos padedamos į pašalintų kortų laikiklį):

3.16.1. Jeigu krupjė klaida buvo pastebėta prieš pradėdant pirmą lošimą ar po kelių lošimų, jokie papildomi veiksmai nėra atliekami, o lošimas vykdomi įprastai.

3.17. Jeigu kortos nebuvo sudegintos po kortų padalinimo iki pirmo lošimo pradžios, lošimų salės vadovas apie tai informuojamas ir lošimas yra tęsiamas.

3.18. Tuo atveju, jeigu lošimo metu turėjo būti sudeginta viena korta, tačiau ši buvo parodyta lošėjams, atversta korta turi būti matoma lošėjams tolimesnio lošimo metu. Sudeginta korta padedama į pašalintų kortų laikiklį.

3.19. Tuo atveju, jeigu lošimo metu turėjo būti sudeginta daugiau nei viena korta, tačiau šios buvo parodytos lošėjams, lošimų salės vadovas užverčia atverstas kortas ir lošimas tęsiamas pagal įprastas taisykles. Sudegintos kortos dedamos į pašalintų kortų laikiklį.

3.20. Nukritusi korta lošimo metu:

3.20.1. Jeigu ne daugiau kaip dvi kortos nukrenta nuo lošimo stalo, tačiau jos buvo prieš tai matomos lošėjui, korta (-os) turi būti gražinta (-os) ant stalo ir lošimas tęsiamas toliau.

3.20.2. Jeigu ne daugiau nei dvi kortos nukrenta nuo lošimo stalo, tačiau jos nebuvo matomos lošėjams, lošimo korta (-os) turi būti gražinta (-os) ant stalo ir šis lošimas yra anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami. Kiti lošimai vyksta įprasta eiga pagal lošimo taisykles.

3.20.3. Jeigu 3 ir daugiau kortų nukrenta nuo stalo, lošimas yra anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami.

3.21. Lošimo kortų nukritimas nuo stalo kortų maišymo metu:

3.21.1. Jeigu ne daugiau kaip dvi kortos nukrenta nuo lošimo arba kortų maišymo stalo pirmojo arba antrojo kortų maišymo metu, nukritusios kortos gražinamos ant stalo, nuo kurio nukrito, ir kortų maišymas yra tęsiamas toliau.

3.21.2. Jeigu ne daugiau kaip dvi kortos nukrenta nuo lošimo arba kortų maišymo stalo trečiojo maišymo metu, nukritusios kortos gražinamos ant stalo, nuo kurio nukrito, ir kortų maišymas yra pradėdamos iš pradžių.

3.21.3. Jeigu 3 ir daugiau kortų nukrenta nuo lošimo arba kortų maišymo stalo, lošimo kortų rinkinys turi būti pakeičiamas nauju.

3.22. Jeigu pirmoji lošimo korta ištraukta iš kortų trauktuvo yra atversta, lošimų salės vadovas turi būti informuotas, lošimas anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami. Lošimo korta, kuri iš kortų trauktuvo buvo ištraukta atversta, privalo būti nuskenuota.

3.23. Tuo atveju, jeigu lošimas nutrūksta dėl lošimo tiekėjo kaltės, įtakotos techninių gedimų ar sutrikimų, lošimas yra anuliuojamas bei yra gražinami lošėjų atlikti pradiniai statymai.

3.24. Tuo atveju, jeigu kortų maišymo metu ne daugiau nei dvi kortos iškrenta iš kortų kaladės, taikomos žemiau nurodytos taisyklės:

3.24.1. Jeigu ne daugiau nei dvi lošimo kortos yra atverčiamos pirmojo ir antrojo kortų maišymo etapu, kortos turi būti užverčiamos į lošėjams nematomą pusę, o jų maišymas yra pratęsiamas.

3.24.2. Jeigu ne daugiau nei dvi lošimo kortos yra atverčiamos trečiuoju kortų maišymo etapu, lošimų salės vadovas turi būti informuojamas. Atverstos kortos turi būti užverčiamos, o jų maišymas pradėdamos nuo pradžių.

3.25. Tuo atveju, jeigu 3 ir daugiau kortų yra atverčiamos kortų maišymo metu turi būti informuojamas lošimų salės vadovas bei kortų maišymas turi pradėdamos iš naujo gavus lošimų salės vadovo leidimą.

3.26. Jeigu krupjė suklysta ištraukdamas paskutinę kortą lošime ir ištraukta korta nebuvo parodyta lošėjams, ši korta turi būti panaudota kaip pirmoji korta kitame lošime.

3.27. Jeigu krupjė suklysta ištraukdamas paskutinę kortą lošime ir ištraukta korta buvo parodyta lošėjams, ši korta turi būti sudeginta, o kitas lošimas vykdomas pagal įprastas lošimo taisykles.

3.28. Krupjė nuskenuoja nenuskaitomą kortą ne daugiau nei 3 kartus. Esant tokiai situacijai, kuomet korta nenuskaitoma 3 kartus, krupjė turi pakviesti lošimų salės vadovą ir:

3.28.1. jeigu lošimas buvo pradėtas anksčiau, nei pasibaigė lošėjams skirtas laikas atlikti statymus, ir nenuskaityta korta nebuvo atversta ar kitaip matoma lošėjams (su sąlyga, kad tai yra pirmoji lošimo korta), lošimų salės vadovas nuskenuoja kortą ir lošimas yra tęsiamas.

3.28.2. jeigu lošimas buvo pradėtas anksčiau, nei pasibaigė lošėjams skirtas laikas atlikti statymus, ir nenuskaityta korta buvo pati pirmoji lošimo metu ištraukta korta bei ji buvo matoma lošėjams, tokiu atveju nenuskaityta korta padedama į pašalintų kortų laikiklį, lošimas anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami.

3.29. Tuo atveju, jeigu kortos yra nuskenuojamos teisingai, tačiau krupjė padalina kortas neteisingai:

3.29.1. Jeigu korta buvo padalinta netinkamai pozicijai („Lošėjas“ arba „Bankininkas“) ir kortos pozicijos keitimas reikalauja pakeisti pačią paskutinę padalintą kortą, krupjė pakeičia kortos poziciją vienašališkai.

3.29.2. Jeigu korta buvo padalinta netinkamai pozicijai („Lošėjas“ arba „Bankininkas“) ir lošimo kortos pozicijos keitimas reikalauja pakeisti daugiau nei vieną kortą, pastarųjų poziciją pakeičia tik lošimų salės vadovas.

3.30. Krupjė turi nuskenuoti nenuskaitomą kortą ne daugiau nei 3 kartus, o vėliau pakviesti lošimų salės vadovą. Jeigu lošimų salės vadovui nepavyksta nuskenuoti atitinkamos lošimo kortos, pastarasis turi patikrinti kortų skaitytuvą bei pranešti techninio aptarnavimo skyriui apie galimą gedimą. Kortų skenerio gedimo atveju, jis pakeičiamas nauju. Pašalinus trikdžius lošimas tęsiamas.

3.31. Jeigu krupjė nesurenka visų lošimo kortų pasibaigus lošimui ir palieka vieną ar daugiau kortų ant stalo:

3.31.1. Jeigu ši klaida yra pastebima prieš pradėdant dalinti kito lošimo kortas, lošimų salės vadovas atstato kortas į jų buvusias vietas ir nurodo krupjė jas nuimti nuo stalo ir padėti į pašalintų kortų laikiklį. Tolimesnė lošimo eiga tęsiama pagal įprastas taisykles.

3.31.2. Jeigu ši klaida yra pastebima po lošimo kortų padalinimo, lošimų salės vadovas nuima paliktas ant stalo kortas iš praėjusio lošimo ir padeda į pašalintų kortų laikiklį. Tolimesnė lošimo eiga tęsiama pagal įprastas taisykles.

3.32. Jeigu krupjė kortų dalinimo metu pastebi, jog viena iš kortų yra sugadinta arba kitaip pažeista, pastarasis pakviečia lošimų salės vadovą, kuris sugadintą arba kitaip pažeistą kortą pakeičia į naują tokią pačia kartą.

3.33. Jeigu krupjė lošimo kortų dalinimo metu pastebi, jog 3 arba daugiau kortų yra sugadintos arba kitaip pažeistos, pastarasis pakviečia lošimų salės vadovą, kuris nedelsiant pakeičia sugadintas kortas į naujas tokias pačias kortas, o lošimas yra tęsiamas.

3.34. Tuo atveju, jeigu kortų skeneris neteisingai atpažino kortą arba krupjė pastarąją nuskenavo du kartus ar dvi kortos yra sulipusios viena su kita, kas galėjo įtakoti lošimo rezultata, lošimų salės vadovas pašalina iš lošimo ir padeda į pašalintų kortų laikiklį paskutinę padalintą kortą. Lošimas toliau tęsiamas pagal įprastas taisykles.

3.34.1. Lošimų salės vadovas negali pašalinti iš lošimo pirmos kortos. Tokiu atveju lošimas yra anuliuojamas, o pradiniai lošėjų atlikti statymai yra gražinami.

3.34.2. Lošimų salės vadovas vienu metu gali pašalinti ne daugiau kaip 2 kortas, kitu atveju lošimas yra anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami.

3.35. Jeigu dėl objektyvios priežasties (pvz.: lošimo įrangos gedimas, lošimo organizavimo vietos infrastuktūros pažeidimas, krupjė sveikatos sutrikimas ir pan.) lošimo negalima pratęsti, lošimas yra anuliuojamas ir apie tai informuojami lošėjai, o pradiniai lošėjų atlikti statymai yra gražinami.

3.36. Tuo atveju, jeigu krupjė surenka lošėjams išdalintas kortas nuo stalo nepasibaigus lošimui, lošimų salės vadovas atkuria lošimo kortų pozicijas į buvusias prieš tai, remiantis užfiksuotu lošimo vaizdo įrašu, o krupjė užbaigia lošimą.

3.37. Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, lošėjo 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 lošėjų 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.

3.38. 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.

#### **4. „Neribotas Juodasis Džekas“ („Unlimited Black Jack“)**

4.1. Kortų lošimo tikslas yra laimėti prieš krupjė. Ta kortų kombinacija, kurios vertė yra artimesnė 21 nei krupjė kortų kombinacijos vertė, yra laiminti kombinacija. Taip pat laimima, jei krupjė turimos kortų kombinacijos vertė viršija 21. Pralaimima, jei surenkama kortų kombinacija, kurios vertė didesnė nei 21.

4.2. Norint atlikti statymą, reikia pasirinkti žetono vertę ir paspausti ant lošimo stalo priešais. Laikas, statymo atlikimui, yra ribojamas. Lošėjui statymams atlikti, o atliktus pakeisti ir atsiimti skiriamos 15 sekundžių.

4.3. Jei lošimas jau prasidėjęs, reikės palaukti, kol jis bus baigtas, kad būtų galima pradėti žaisti.

4.4. Lošimo pradžioje visiems lošėjams bus išdalintos bendros dvi atverstos kortos, krupjė taip pat gaus dvi kortas, bet viena iš jų bus užversta.

4.5. Visos kortos įgyja savo vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas kortas su paveikslėliais (Džekas, Karalienė ir Karalius), kurių visų vertė yra po 10, ir Tūzus, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė bus naudingiausia sudarant kombinaciją.

4.6. Jei pirmų dviejų kortų kombinacijos vertė yra 21 (pvz. Tūzas ir 10), laikoma, kad turima „Black Jack“ kombinacija. „Black Jack“ kombinacija (pradinės dvi kortos yra Tūzas ir 10 vertės) laimi prieš 21 kortų verčių sumą, jei jos nėra tokios pačios sudėties. Jei krupjė ir lošėjas turi „Black Jack“ kortų kombinaciją, tokiu atveju rezultatas bus lygus ir visi statymai gražinami (be laimėjimo).

4.7. Visi lošėjai vienu metu lošia ta pačia kortų kombinacija, tačiau sprendimus priima savarankiškai. Pvz., Jei dvi kortos yra Karalius ir 6 (iš viso 16), vienas lošėjas gali pasirinkti dvigubinti, kitas lošėjas gali pasirinkti sustoti, o kitas lošėjas gali tęsti. Krupjė dalina kortas tol, kol visi lošėjai lošia savo kombinacijomis. Galimi lošėjų pasirinkimai:

4.7.1. „Stand“ – nesiimti jokių tolesnių veiksmų ir pasilikti prie savo kombinacijoje esančių kortų vertės. Jei visi lošėjai pasirinks „Stand“, krupjė nustos dalinti kortas į bendrą kombinaciją.

4.7.2. „Hit“ – paimti kitą kortą, kad būtų padidinta kombinacijos vertė. Ši parinktis gali būti naudojama kelis kartus.

4.7.3. „Double Down“ – padvigubinti sumą, kuri pastatyta ant kombinacijos ir gauti dar vieną kortą.

4.7.4. „Split“ – jei pirmosios dvi kortos yra tos pačios vertės (2-2, 3-3, 6-6, 7-7, 8-8 arba A-A), galima padalyti jas dvigubinant statymą ir gauti dar dvi kortas. Tai suteikia galimybę žaisti dviem kombinacijomis. Jei padalinamos dvi Tūzų kortos, bus paskirta tik dar viena korta kiekvienai kombinacijai ir nebus galima pasirinkti papildomų kortų. 21 surinkimas po „Split“ funkcijos nėra „Blackjack“, nes kortos nėra dvi pirmos išdalintos kortos. Negalima padalinti kombinacijų daugiau nei vieną kartą.

4.8. Jei krupjė turima atversta korta yra Tūzas, lošėjams siūlomi šie variantai:

4.8.1. Statymo draudimas – šis statymas yra pusė lošėjo statymo vertės. Jei krupjė turi „Black Jack“, šis statymas bus mokamas santykiu 2 prie 1. Jei krupjė neturi „Black Jack“, statymas prarandamas ir kombinacija lošiama kaip įprasta.

4.8.2. Pasiduoti – lošėjui išmokama pusė statymo vertės ir lošėjas nebelošia šiame lošime.

4.8.3. Atsisakyti statymo draudimo – lošimas tęsiamas kaip įprasta.

4.8.4. Lėtas tinklo ryšys arba lėtas įrenginio veikimas gali sutrukdyti lošėjui laiku atlikti pasirinkimą. Kai neatliekamas joks pasirinkimas, numatytasis pasirinkimas yra „Stand“ ir „Ne“ draudimui.

4.9. Lošėjui 4.7 ir 4.8 punktuose nurodytiems pasirinkimams atlikti skiriama 13 sekundžių.

4.10. Kai visi lošėjai atliks savo veiksmus, krupjė atvers kortą, kuri užversta. Jei krupjė kortų kombinacijos vertė yra mažesnė nei 17, krupjė trauks kitą kortą. Krupjė trauks kortas tol, kol jo kortų kombinacijos vertė bus mažiausiai 17. Kai krupjė kortų vertė yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų nebus traukiama. Lošimą laimi visi lošėjai, kurių kombinacija yra arčiau 21 nei krupjė. Jei lošėjo kombinacija yra tokios pačios vertės kaip ir krupjė, tai tokia kombinacija vadinama stūmimas / lygiosios ir lošėjas atgauna savo statymą ir nieko nelaimi. Jei krupjė pralaimi, visi lošėjai gaus laimėjimą, nebent jie patys buvo pralaimėję prieš tai.

4.11. Tuo atveju, jei visi lošėjai pasiduoda, krupjė nedalins kortų savo kombinacijai ir atvers užverstą kortą.

4.12. Ši „Black Jack“ versija yra lošiama su aštuoniomis kortų kaladėmis, padalintomis stalo viduryje. Krupjė išmaišo kortas pasibaigus lošimui, kuriame krupjė su raudona korta, padalija kaladę (maždaug per pusę).

4.13. Šis „Black Jack“ lošimas apima du pasirenkamus šoninius statymus: „Perfect Pair“ („Puikios Poros“) ir „21 + 3“. Šoniniai statymai gali būti statomi tik kartu su pagrindiniu „Black Jack“ statymu. Šoninių statymų laimėjimai nepriklauso nuo įprasto „Black Jack“ lošimo rezultato.

4.13.1. „Puikios poros“ laimi, kai lošėjui išdalintos dvi pirmosios kortos sukuria porą. Yra trys galimi porų tipai:

4.13.1.1. „Tobula pora“ – tos pačios vertės ir tos pačios spalvos pora, pvz. du Kryžių Tūzai.

4.13.1.2. „Spalvota pora“ – tos pačios vertės ir spalvos, bet skirtingo simbolio pora; pvz. 2 iš būgnų + 2 širdžių.

4.13.1.3. „Mišri pora“ – tos pačios vertės pora su skirtingais simboliais; pvz. 10 iš širdžių + 10 iš būgnų.

4.13.2. „21 + 3“ statymas suteikia galimybę laimėti, jei dvi pirmos lošėjo kortos ir atversta krupjė korta sudaro bet kurią iš šių laimėjimo derinių (panašiai kaip pokeryje):

4.13.2.1. „Suited Trips“ – identiškos trys; pvz. 3 širdžių Karalienės.

4.13.2.2. „Straight Flush“ – trys tos pačios spalvos kortos, sudarančios eilę; pvz. kryžių 10, Džekas ir Karalienė.

4.13.2.3. „Three of a Kind“ – 3 tos pačios vertės, tačiau skirtingų spalvų kortos; pvz. bet kokie 3 skirtingi Karaliai.

4.13.2.4. „Straight“ – trise eilės tvarka, bet skirtingų spalvų; pvz. 2 kryžiai + 3 vynai + 4 širdys.

4.13.2.5. „Flush“ – trys tos pačios spalvos kortos; pvz. 2, 6 ir 10 vynų.

4.14. „Ante“ (išankstinis statymas) – kai kuriuose lošimuose būtina atlikti papildomą statymą, kad būtų padalinta papildoma korta.

4.15. Laimėjimai:

Paprastas Black Jack	Black Jack	3 : 2
	Lošėjas laimi	1: 1
	Draudimas	2: 1
„Perfect Pair“ šoninis statymas	Tobula pora	25: 1
	Spalvota pora	12: 1
	Mišri pora	6: 1
„21 + 3“ šoniniai statymai	Suited Trips	100: 1
	Straight Flush	40: 1

	Three of a Kind	25: 1
	Straight	10: 1
	Flush	5: 1

4.16. Minimalus statymas yra 5,00 €, maksimalus statymas – 10 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 100 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno lošimo stalo atskirai.

4.17. Esant bet kokiai situacijai, dėl kurios sutriko lošimo eiga, lošimų salės vadovas žodžiu apie tai informuoja lošėjus.

4.18. Nukritusi korta lošimo metu:

4.18.1. Jeigu ne daugiau nei dvi kortos nukrenta nuo lošimo stalo, tačiau lošėjas jas matė atverstas, korta (-os) turi būti gražinta ( -os) ant stalo ir lošimas su jomis tęsiamas toliau.

4.18.2. Jeigu ne daugiau nei dvi kortos nukrenta nuo lošimo stalo, tačiau lošėjas nematė šių kortų, korta (-os) turi būti gražinta ( -os) ant stalo ir šis lošimas yra anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami. Tolimesni lošimai vyksta įprasta eiga pagal lošimo taisykles.

4.18.3. Jeigu 3 ir daugiau kortų nukrenta nuo stalo, lošimas yra anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami.

4.19. Kortų nukritimas nuo stalo kortų maišymo metu:

4.19.1. Jeigu ne daugiau nei dvi kortos nukrenta nuo lošimo arba kortų maišymo stalo pirmojo arba antrojo kortų maišymo metu, nukritusios kortos gražinamos ant stalo, nuo kurio nukrito, ir kortų maišymas yra tęsiamas toliau.

4.19.2. Jeigu ne daugiau nei dvi kortos nukrenta nuo lošimo arba kortų maišymo stalo trečiojo maišymo metu, nukritusios kortos gražinamos ant stalo, nuo kurio nukrito, ir kortų maišymas yra pradedamas iš pradžių.

4.19.3. Jeigu 3 ir daugiau kortų nukrenta nuo lošimo arba kortų maišymo stalo, kortų rinkinys turi būti pakeičiamas nauju.

4.20. Tuo atveju, jeigu iš kortų trauktuvo ištraukta korta yra užversta, nors turėjo būti atversta, lošimas yra anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami. Šiuo atveju lošimų salės vadovas priima vieną iš sprendimų:

4.20.1. Krupjė atverčia kortą ir ją parodo lošėjams. Lošimų salės vadovas priima sprendimą anuliuoti lošimą ir nuskenuoti užverstą kortą.

4.20.2. Kortų trauktuvas yra pakeičiamas nauju ir tolimesni lošimai tęsiami toliau.

4.21. Tuo atveju, jeigu lošimas nutrūksta dėl lošimo tiekėjo kaltės, įtakotos techninių gedimų ar sutrikimų, lošimas yra laikomas nutrūkusiu bei yra gražinami lošėjų atlikti pradiniai statymai.

4.22. Jeigu lošėjas kreipiasi į lošimo paslaugos tiekėją tiesioginės transliacijos metu, informuodamas, kad jam nebuvo suteikta galimybė atlikti tolimesnį veiksmą (pvz.: susilaikyti nuo kortos ėmimo, dvigubinti, traukti papildomą kortą), ir lošėjo turimos kortų kombinacijos vertė buvo 11 ir mažiau (lošėjo turimų kortų verčių suma), pradinis lošėjo statymas yra gražinamas.

4.23. Jeigu krupjė pradėjo lošimą (padalino pirmąją kortą), kol lošėjams skirtas laikas atlikti statymus dar nebuvo pasibaigęs, ir krupjė nepavyko nuskenuoti kortos 3 kartus bei:

4.23.1. nuskenuota korta buvo pati pirmoji lošimo metu ištraukta korta ir ji nebuvo atversta ar kitaip matoma lošėjams, lošimo salės vadovas turi iš naujo nuskenuoti kortą. Pavykus nuskenuoti kortą lošimas tęsiamas toliau.

4.23.2. nuskenuota korta buvo pati pirmoji lošimo metu ištraukta korta bei ji buvo matoma lošėjams, tokiu atveju nuskenuota korta padedama į pašalintų kortų laikiklį, lošimas anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami.

4.24. Krupjė turi informuoti lošimų salės vadovą, lošimas yra anuliuojamas, o atlikti statymai gražinami, jeigu krupjė atvertė užverstą kortą prieš oficialiai pradedant lošimą (lošėjai turėjo teisę priimti sprendimus dėl atliekamų statymų) ir:

4.24.1. pradinių kortų dalinimo metu buvo atversta korta, kuri turėjo būti užversta.

4.24.2. korta buvo atversta, kol lošėjai turėjo teisę priimti sprendimus dėl atliekamų statymų/papildomų kortų traukimo/susilaikymo nuo papildomos kortos dalinimo..

4.25. Krupjė turi iš naujo nuskenuoti nenuskaitomą kortą ne daugiau nei 3 kartus, o vėliau turi pakviesti lošimų salės vadovą. Jeigu lošimų salės vadovui nepavyksta nuskenuoti lošimų kortos, jis turi patikrinti kortų skaitytuvą bei pranešti techninio aptarnavimo skyriui apie galimą gedimą.

4.26. Jeigu krupjė kortų dalinimo metu pastebi, jog viena iš kortų yra sugadinta arba kitaip pažeista, pakviečia lošimų salės vadovą, kuris sugadintą arba kitaip pažeistą kortą pakeičia į naują tokią pačią kortą.

4.27. Jeigu kortų dalinimo metu buvo paveikta eilės tvarka, pagal kurią yra dalinamos kortos prie lošimo stalo esantiems aktyviems lošėjams, bei ne pagal eilės tvarką buvo nuskenuotos kortos, kas galimai paveikė lošimo rezultata, lošimų salės vadovas anuliuoja lošimą, gražina atliktus statymus ir apie tai informuoja lošėjus.

4.28. Jeigu krupjė nuskenuota korta skiriasi nuo tos, kuri yra ant stalo, ir tai gali paveikti lošimo vientisumą, lošimų salės vadovas anuliuoja lošimą, gražina atliktus statymus ir apie tai informuoja lošėjus.

4.29. Jeigu viena korta buvo nuskenuota du kartus ir tai galėjo paveikti lošimo vientisumą, lošimų salės vadovas anuliuoja lošimą, gražina statymus ir apie tai informuoja lošėjus.

4.30. Dvi sulipusios kortos:

4.30.1. Jeigu dvi kortos buvo išimtos vienu metu iš kortų trauktuvo ir antroji korta buvo nuskenuota pirma, taip sutrikdant lošimo vientisumą, lošimų salės vadovas anuliuoja lošimą, gražina statymus ir apie tai informuoja lošėjus.

4.30.2. Jeigu dvi kortos buvo išimtos vienu metu iš kortų trauktuvo ir pirmoji ištraukta korta buvo nuskenuota pirma, tokiu būdu nesutrikdant lošimo vientisumo, lošimas yra tęsiamas toliau.

4.31. Jeigu krupjė surenka lošėjams išdalintas kortas nuo stalo nepasibaigus lošimui, lošimų salės vadovas atkuria kortų pozicijas į buvusias prieš tai, remiantis užfiksuotu lošimo vaizdo įrašu, o krupjė užbaigia lošimą.

4.32. 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 rezultata, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjų 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 rezultata.

4.33. 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 rezultata, neatsižvelgiant į atsijungimą.

## **5. „Kazino Hold'em“ („Casino Hold'em“)**

5.1. Lošimo tikslas – gauti geresnę 5 kortų kombinaciją nei krupjė.

5.2. Lošimas lošiamas su viena 52 kortų kalade (išskyrus „Juokdario“ kortas), o po kiekvieno lošimo kortų kaladė keičiama kita ir išmaišoma.

5.3. Vienu metu bet koks skaičius žaidėjų gali dalyvauti viename žaidime; kiekvienas lošėjas gali užimti ne daugiau kaip vieną lošimo vietą.

5.4. Minimalus statymas yra 0,10 €, maksimalus statymas yra 500,00 €, maksimalus laimėjimas – 100 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.

5.5. Lošėjas norėdamas pradėti žaisti turi sulaukti, kol ekrane pasirodys pranešimas „Pateikite savo statymus“ („Place your bets“), ir tada vadovaudamasis ekrane esančiais simboliiais pasirinkti žetono vertę ir atlikti išankstinį statymą „Ante“. Statymų atlikimo metu lošėjas gali:

5.5.1. Pakartoti tą patį statymą, atliktą paskutiniame lošime, spustelėdamas mygtuką „Rebet“.

5.5.2. Padvigubinti statymą, atliktą paskutiniame lošime, spustelėdamas mygtuką „Double“.

5.5.3. Atšaukti paskutinį veiksma, susijusį su statymų atlikimu, spustelėdamas mygtuką „Undo“.

5.5.4. Išvalyti atliktą statymą spustelėdamas mygtuką „Clear“ (šiukšliadėžės simbolis).

5.6. Lošėjui statymams atlikti, o atliktus pakeisti ir atsiimti skiriamos 14 sekundžių.

5.7. Bendras statymas bus rodomas skyriuje „Bendras statymas“ („Total Bet“).

5.8. Statymams pasibaigus, visų atliktų statymų vertė išskaičiuojama iš lošėjo lošimų sąskaitos.

5.9. Lošimo pradžioje visiems lošėjams bus išdalintos bendros dvi atverstos kortos, krupjė gaus dvi užverstas kortas, o ant stalo bus išdalintos papildomos 3 atverstos kortos.

5.10. Lošėjas matydamas savo ir ant stalo padėtas papildomas 3 kortas turi per 13 sekundžių nuspręsti, ar dalyvauti toliau lošime, ar pasitraukti ir nebedalyvauti lošime:

5.10.1. Jei lošėjas nusprendžia toliau dalyvauti lošime, tai jis turi paspausti mygtuką „Play“ ir taip atlikti papildomą statymą „Lošti“ dvigubai didesnę nei išankstinis statymas, kuris buvo atliktas lošimo pradžioje.

5.10.2. Jei lošėjas nusprendžia pasitraukti iš lošimo, tai jis turi paspausti mygtuką „Fold“ arba nieko nedaryti ir tokiu atveju praranda lošimo pradžioje atliktą statymą.

5.11. Atlikus 5.10 punkte nurodytus pasirinkimus, krupjė ant stalo papildomai padalina 2 atverstas kortas ir atverčia savo kortas.

5.12. Atvertus visas kortas palyginamos lošėjo ir krupjė turimos kortų kombinacijos. Laimi aukštesnės vertės kombinacija sudaryta iš 5 kortų naudojant 2 turimas kortas ir 5 esančias ant stalo.

5.13. Lošėjas taip pat gali atlikti premijinį statymą, kurio laimėjimas išmokamas, kai pirmame lošimo etape (kai padalinamos iš 2 lošėjo kortos ir 3 bendros stalo kortos) gaunami du tūzai ar dar geresnės kombinacijos kortos. Premijinį statymą galima atlikti tik tada, kai atliekama pagrindinis statymas.

5.14. Atskiros kortos yra rūšiuojamos nuo Tūzo, kuris turi didžiausią vertę iki veido kortų (Karalius, Karalienė ir Džekas) ir galiausiai nuo 10 iki 2.

5.15. Tūzas gali reikšti arba 1, arba aukštesnę kortą po Karaliaus.

5.16. Galimos kortų kombinacijos:

5.16.1. Silpniausia kortų kombinacija yra „Aukščiausia korta“ („High Card“) – kortų kombinacija sudaryta iš bet kurių penkių kortų ir neatitinkanti nė vieno iš žemiau išvardytų reikalavimų. (Iš esmės nė vienas kortų derinys neturi jokio ryšio su kitu: nėra nei porų, nei trigubų vienodo rango kortų, 5 kortų sekos ar su spalvos deriniu susijusių kortų. Lemiamas veiksnys yra aukščiausia žaidėjo rankos korta.)

5.16.2. „Pora“ („Pair“) – kortų kombinacija, kurią sudaro dvi to paties rango (vertės) kortos.

5.16.3. „Dvi poros“ („Two pairs“) – dviejų kortų porų, kombinacija (pavyzdžiui 2 dviakes ir 2 Džekai).

5.16.4. „Trys vienodos“ („Three of a kind“) – trijų vienodų verčių kortų derinys.

5.16.5. „Eilė“ („Straight“) – penkios viena po kitos einančios skirtingų spalvų kortos.

5.16.6. „Spalva“ („Flush“) – penkios vienodos rūšies (spalvos) kortos (tūzas, 3, 6, 10 ir Karalienė – visi kryžių simbolio).

5.16.7. „Pilnas namas“ („Full House“) – trijų vienodų verčių ir dviejų vienodų verčių kortos (poros). Pavyzdžiui, trys keturakės ir dvi Karalienės.

5.16.8. „Vienos rūšies ketvertukas“ („Four of kind“) – keturios vienos vertės kortos ir penktoji gali būti bet kokia.

5.16.9. „Spalva ir eilė kartu“ („Straight Flush“) – penkios viena po kitos einančios vienos rūšies kortos.



5.16.10. „Karališka eilė“ („Royal Flush“) – tos pačios rūšies kortos, sudėtos pagal eilę pradėdant nuo dešimtuko iki tūzo.

5.17. Laimėjimai išmokami tik tuomet, jei lošėjas turi porą iš keturakių ar aukštesnių kortų.

5.18. Išankstinis statymas išmokamas pagal išmokėjimų lentelę, o „Lošti“ statymas išmokamas santykiu 1:1.

5.19. Lošėjas pralaimi, jei krupjė kortų kombinacija yra tinkama ir yra aukštesnė už lošėjo. Pralaimėjimo atveju prarandamas išankstinis ir „Lošti“ statymas.

5.20. Jei lošėjas ir krupjė turi identišką kombinaciją, laimi tas, kurio kortos yra aukštesnės vertės. Pavyzdžiui, esant dviejų pilnų namų kombinacijoms, laimi aukščiausia trijų vienodų verčių kortos.

5.21. „Push“ situacija yra lygiosios, kai lošėjas ir krupjė turi lygiai tą pačią kombinaciją. Tokiu atveju lošėjas susigrąžina savo išankstinį ir „Lošti“ statymus.

5.22. Jei krupjė neturi tinkamos kombinacijos (bent pora keturakių), lošėjas atgaus savo statymą ir papildomai gaus laimėjimą pagal išankstinio statymo laimėjimų lentelę.

5.23. Laimėjimų lentelė:

<b>Kortų deriniai</b>	<b>Išankstinis statymas</b>	<b>Premija</b>
Karališkoji rūšis	100:1	100:1
Vienos rūšies eilė	20:1	50:1
Keturios vienodos	10:1	40:1
Pilnas Namas	3:1	30:1
Spalva	2:1	20:1
Vienos rūšies	1:1	7:1
Trys vienodos	1:1	7:1
Dvi poros	1:1	7:1
Tūzų pora	1:1	7:1
Viena pora	1:1	-
Aukšta korta	1:1	-

5.24. Jei lošimo metu bus pastebėta kokių nors lošimo eigos procedūrinių klaidų, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjas bus įspėti ekrane pasirodžiusiame pranešime, kuris praneš lošėjui, kad problema yra tikrinama. Jei pamainos vadovas gali nedelsdamas išspręsti klaidą, lošimas bus tęsiamas kaip įprasta. Jei greito sprendimo neįmanoma rasti, lošimas bus atšauktas ir pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems tame lošime.

5.25. Nukritusi korta lošimo metu:

5.25.1. Jeigu ne daugiau nei dvi kortos nukrenta nuo lošimo stalo, tačiau lošėjas jas matė atverstas, korta (-os) turi būti grąžinta (-os) ant stalo ir lošimas su jomis tęsiamas toliau.

5.25.2. Jeigu ne daugiau nei dvi kortos nukrenta nuo lošimo stalo, tačiau lošėjas nematė šių kortų, korta (-os) turi būti grąžinta (-os) ant stalo ir šis lošimas yra anuliuojamas, o atlikti statymai grąžinami. Tolimesni lošimai vyksta įprasta eiga pagal lošimo taisyklės.

5.25.3. Jeigu 3 ir daugiau kortų nukrenta nuo stalo, lošimas yra anuliuojamas, o atlikti statymai grąžinami.

5.26. Jeigu krupjė pradėjo lošimą (padalino pirmąją kortą), kol lošėjams skirtas laikas atlikti statymus dar nebuvo pasibaigęs, ir krupjė nepavyko nuskenuoti kortos 3 kartus bei:

5.26.1. nuskenuota korta buvo pati pirmoji lošimo metu ištraukta korta ir ji nebuvo atversta ar kitaip matoma lošėjams, lošimo salės vadovas turi iš naujo nuskenuoti kortą. Pavykus nuskenuoti kortą lošimas tęsiamas toliau.

5.26.2. nuskenuota korta buvo pati pirmoji lošimo metu ištraukta korta bei ji buvo matoma lošėjams, tokiu atveju nuskenuota korta padedama į pašalintų kortų laikiklį, lošimas anuliuojamas, o atlikti statymai grąžinami.

5.27. Krupjė turi iš naujo nuskenuoti nenuskaitomą kortą ne daugiau nei 3 kartus, o vėliau turi pakviesti lošimų salės vadovą. Jeigu lošimų salės vadovui nepavyksta nuskenuoti lošimų kortos, jis turi patikrinti kortų skaitytuvą bei pranešti techninio aptarnavimo skyriui apie galimą gedimą.

5.28. Jeigu krupjė kortų dalinimo metu pastebi, jog viena iš kortų yra sugadinta arba kitaip pažeista, pakviečia lošimų salės vadovą, kuris sugadintą arba kitaip pažeistą kortą pakeičia į naują tokią pačią kortą.

5.29. Jeigu kortų dalinimo metu buvo paveikta eilės tvarka, pagal kurią yra dalinamos kortos, lošimų salės vadovas anuliuoja lošimą, grąžina atliktus statymus ir apie tai informuoja lošėjus.

5.30. Jeigu krupjė nuskenuota korta skiriasi nuo tos, kuri yra ant stalo, ir tai gali paveikti lošimo vientisumą, lošimų salės vadovas anuliuoja lošimą, grąžina atliktus statymus ir apie tai informuoja lošėjus.

5.31. Jeigu viena korta buvo nuskenuota du kartus ir tai galėjo paveikti lošimo vientisumą, lošimų salės vadovas anuliuoja lošimą, grąžina statymus ir apie tai informuoja lošėjus.

5.32. Dvi sulipusios kortos:

5.32.1. Jeigu dvi kortos buvo išimtos vienu metu iš kortų trauktuvo ir antroji korta buvo nuskenuota pirma, taip sutrikdant lošimo vientisumą, lošimų salės vadovas anuliuoja lošimą, grąžina statymus ir apie tai informuoja lošėjus.

5.32.2. Jeigu dvi kortos buvo išimtos vienu metu iš kortų trauktuvo ir pirmoji ištraukta korta buvo nuskenuota pirma, tokiu būdu nesutrikdant lošimo vientisumo, lošimas yra tęsiamas toliau.

5.33. Jeigu krupjė surenka lošėjams išdalintas kortas nuo stalo nepasibaigus lošimui, lošimų salės vadovas atkuria kortų pozicijas į buvusias prieš tai, remiantis užfiksuotu lošimo vaizdo įrašu, o krupjė užbaigia lošimą.

5.34. 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 lošėjų 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.

5.35. 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.

---