

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2021 m. lapkričio 25 d. įsakymu Nr. DIE-773

UAB „Tete-a-tete“ kazino
nuotolinio lošimo reglamento Priedo Nr. 5
Priedas Nr. 3

1. „Drakonas Tigras“ („Dragon Tiger“)

1.1. „Drakonas Tigras“ lošimo tikslas – atspėti, kuriame langelyje bus padalinta aukštesnė korta – Drakono ar Tigro, arba atlikti statymą, kad Drakono ir Tigro kortos bus vienodos, t. y. lošimas baigsis lygiosiomis.

1.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

1.3. Maksimali statymo suma: 5 000,00 EUR.

1.4. Maksimali laimėjimo suma: 250 000,00 EUR.

1.5. Lošimas lošiamas su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Pagrindiniame „Drakonas Tigras“ lošime svarbi tik kiekvienos kortos skaitinė vertė; kortų rūšys (širdys, vynai, kryžiai, būgnai) neturi reikšmės. Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia: Tūzo vertė yra 1, tai mažiausia korta, po jos seka 2 ir t. t. (A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K), Karalius yra aukščiausios vertės korta, o jo skaitinė vertė yra 13.

1.6. Lošime yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: **Drakonas** laimi, **Tigras** laimi ir **Lygiųjų** statymas laimi (tai atsitinka, kai tigro ir drakono pusėje esančios kortos turi tą pačią taškų vertę). Taip pat yra **Vienodos Lygiosios**, kurių baigtis panaši kaip lygiųjų (kai kortos abiejose pusėse turi vienodą taškų vertę, bet jos taip pat turi būti sutampančios).

Statymai už priešingas baigtis, t. y.: už Drakoną ir Tigrą vienu metu, gali būti blokuojami.

1.7. Lošime taip pat yra šalutiniai statymai:

1.7.1. **Dideli ir maži**: dideli šalutiniai statymai laimi, jeigu 8 ar didesnės vertės korta išdalinama atitinkamai pusei ir pralaimi, jeigu išdalinama 6 arba mažiau. Maži šalutiniai statymai laimi, jeigu 6 ar mažesnės vertės korta išdalinama atitinkamai pusei ir pralaimi, jeigu išdalinama 8 arba daugiau.

1.7.2. **Nelyginiai ir lyginiai**: nelyginiai šalutiniai statymai laimi su tokia kortų verte: A, 3, 5, 9, J ir K. Lyginiai šalutiniai statymai laimi su tokia kortų verte: 2, 4, 6, 8, 10 ir Q.

1.7.3. **Raudoni ir juodi**: raudoni šalutiniai statymai laimi, jeigu atitinkamai pusei išdalinama raudonos spalvos korta. Juodi šalutiniai statymai laimi, jeigu atitinkamai pusei išdalinama juodos spalvos korta.

Statymai Didelis / Mažas, Nelyginis / Lyginis, Raudonas / Juodas pralaimi surinkus 7 taškus. Statymai už priešingas baigtis tame pačiame lošimo etape gali būti ribojami. Sulošus 50 lošimų su kortų dėtuve, Dideli / Maži, Nelyginiai / Lyginiai, Raudoni / Juodi statymai išjungiami.

1.8. Laimėjimų išmokėjimai:

1.8.1. Laimingas statymas už Drakoną išmokamas 1:1;

1.8.2. Laimingas statymas už Tigrą išmokamas 1:1;

1.8.3. Laimingas statymas už Lygiąsias išmokamas 11:1;

1.8.4. Laimingas statymas už Vienodas Lygiąsias išmokama 50:1.

1.8.5. Laimėjimai už laimėtus šalutinius statymus yra išmokami 1:1.

Jeigu įvyksta lygiosios, lošėjas pralošia tik pusę savo statymo už Drakoną ar Tigrą.

1.9. Norėdamas pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą spustelėdamas žetoną iš žetonų dėklo, tada spustelėti savo pasirinkimą iš šių: Drakonas, Tigras, Lygiosios arba Vienodos Lygiosios. Jums bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu (per 16 sekundžių), kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Visa lošėjo statymų suma bus rodoma laukelyje „Bendras Statymas“.

Krupjė padalins vieną kortą, kuri bus pašalinama ir tada duos 2 kortas tokia tvarka: 1 korta į drakono pusę, o 2 korta į tigro pusę. Pasibaigus statymams skirtam laikui, krupjė turės atversti 2 kortas, išdalytas drakonui ir tigrui. Kai išdalinamos ir atverčiamos visos reikalingos kortos rankai, lošimas baigtas. Pusė su aukštesnės vertės korta laimi. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Lošimo naudotojo sąsajoje laimingas statymas bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingus statymo laukelius, lošėjas laimi pagal atliktų statymų tipą. Lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo pradžia.

1.10. Kortų maišymas vyksta, kai iš dėtuvės nuimamas postilijonas (dalijanti korta) ir lošimas baigiamas. Kai dalijanti korta pasirodo lošimo metu, ji bus pašalinta, o ranka baigiama. Krupjė praneš „Paskutinė ranka dėtuvėje“. Užbaigus šią ranką, daugiau kortų nereikia dalinti, kol nebus pakeista dėtuvė ar atlikta maišymo procedūra. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant aksesuarų stalo arba jas gali maišyti krupjė prie lošimo stalo. Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti daroma šiais atvejais:

1.10.1. Stalas atidarytas po neaktyvumo laikotarpio;

1.10.2. Vaizdo srautas prie stalo nebuvo prieinamas;

1.10.3. Lošimo metu ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;

1.10.4. Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

1.11. Galimi ypatingi atvejai:

1.11.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

1.11.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

1.11.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, (pvz., pakartotinai nuskaitydamas kortas, padėdamas kortas teisingose vietose ir pan.) lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

1.11.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

1.11.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

1.11.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

1.12. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

1.12.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.

4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 6 ar 7 taškams, bet bankininko pirmosios 2 kortos lygios 0, 1, 2, 3, 4 ar 5 taškams iš viso, bankininkas gauna kortą

2.7. „Bakara“ yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: **Lošėjas laimi** (lošėjas turi didesnę sumą), **Bankininkas laimi** ir **Lygiosios** (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų). Statymai gali būti atliekami tam skirtose vietose grafinio lošimo naudotojo sąsajoje. Tradiciškai „Bakara“ lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.

Statymai už priešingas baigtis, t. y.: už lošėją ir bankininką vienu metu, gali būti blokuojami.

2.8. Lošime taip pat yra ir šalutiniai statymai:

2.8.1. **Lošėjo pora ir bankininko pora:** lošėjo poros šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos lošėjo rankoje sudaro porą, o bankininko poros statymas laimi, jei dvi pradinės kortos bankininko rankoje sudaro porą. Bet kokio tipo pora laikoma tinkama ir lošėjo, ir bankininko rankoms:

- Tobula pora – dvi identiškos kortos (pvz., du širdžių karaliai);
- Spalvota pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 5 širdys + 5 būgnai);
- Mišri Pora – dvi tų pačių ženklų ir spalvų, bet skirtingos vertės kortos (pvz., 7 vynai + 7 būgnai).

Tame pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą ant lošėjo ar bankininko poros. Galima atlikti statymus lošėjų ir bankininkų porai, prieš tai nededant pagrindinio statymo.

2.8.2. **Bet kokia pora:** bet kokios poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tos pačios vertės ar raidės kortų porą. Galima atlikti statymus bet kokiai porai, prieš tai nededant pagrindinio statymo.

2.8.3. **Tobula pora:** tobulos poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tobulą porą (tos pačios vertės ar raidės ir to paties ženklo). Galima atlikti statymus bet kokiai porai, prieš tai nededant pagrindinio statymo.

2.8.4. **Lošėjo papildomas laimėjimas ir bankininko papildomas laimėjimas:** lošėjas laimi lošėjo papildomą laimėjimą arba bankininkas laimi bankininko papildomą laimėjimą šalutiniuose statymuose, kai yra natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai. Lošėjas laimi lošėjo papildomą laimėjimą arba bankininkas laimi bankininko papildomą laimėjimą šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Ivykis	Išmoka
Laimėjimai su nenatūralia ranka 9 taškais	30:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 9 taškais	10:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 7 taškais	5:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 6 taškais	3:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 5 taškais	2:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 4 taškais	1:1
Natūralus laimėjimas	1:1
Natūralios lygiosios	LYGIOSIOS

Po 44 lošimų, šalutiniai lošėjo ir bankininko papildomo laimėjimo statymai bus išjungti.

2.9. Laimėjimų išmokėjimai:

2.9.1. Laimingas statymas lošėjui išmokamas 1:1;
2.9.2. Laimingas statymas bankininkui išmokamas 0,95:1;
2.9.3. Laimingas statymas Lygiosioms išmokamas 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o pastumiami.

2.9.4. Už laimėtą šalutinį statymą ant bet kurio tipo lošėjo ar bankininko poros išmokama 11:1;

2.9.5. Už laimėtą šalutinį bet kokios poros statymą išmokama 5:1;

2.9.6. Už laimėtą šalutinį tobulos poros statymą išmokama 25:1.

2.10. Norėdamas pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą spustelėdamas žetoną iš žetonų dėklo bei spustelėdamas savo pasirinkimą: Lošėjas, Bankininkas arba Lygiosios. Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu (per 17 sekundžių), kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Visa lošėjo statymų suma bus rodoma laukelyje „Bendras Statymas“.

Krupjė išdalins 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę. Pasibaigus statymams skirtam laikui, krupjė turės nuskaityti / atskleisti 4 pradines kortas, išdalytas lošėjui ir bankininkui, pradedant nuo lošėjo. Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal „Trečiosios Kortos Taisyklę“. Kai išdalintos visos reikalingos kortos rankai, lošimas yra baigtas. Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Lošimo naudotojo sąsajoje laimingas statymas bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingus statymo laukelius, lošėjas laimi pagal atliktų statymų tipą. Lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo pradžią. Jei praėjusiam lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

2.11. Kortų maišymas vyksta, kai iš dėtuvės nuimamas postilijonas (dalijanti korta) ir lošimas baigiamas. Kai dalijanti korta pasirodo lošimo metu, ji bus pašalinta, o ranka baigiama. Krupjė praneš „Paskutinė ranka dėtuvėje“. Užbaigus šią ranką, daugiau kortų nereikia dalinti, kol nebus pakeista dėtuvė ar atlikta maišymo procedūra. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant aksesuarų stalo arba jas gali maišyti krupjė prie lošimo stalo. Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti daroma šiais atvejais:

2.11.1. Stalas atidarytas po neaktyvumo laikotarpio;

2.11.2. Vaizdo srautas prie stalo nebuvo prieinamas;

2.11.3. Lošimo metu ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;

2.11.4. Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

2.12. Galimi ypatingi atvejai:

2.12.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

2.12.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

2.12.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, (pvz., pakartotinai nuskaitydamas kortas, padėdamas kortas teisingose vietose ir pan.) lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

2.12.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

2.12.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

2.12.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

2.13. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

2.13.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.

2.13.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

2.13.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

3. „Greitas Bakara“ („Speed Baccarat“)

3.1. „Greitas Bakara“ yra 60% greitesnis lošimas nei įprastas „Bakara“. Šio lošimo tikslas - atspėti, kuri pusė laimės (lošėjas ar bankininkas), turėdama ranką, kurios vertė bus artimiausia 9.

3.2. Minimali statymo suma: 0,20 EUR.

3.3. Maksimali statymo suma: 5 000,00 EUR.

3.4. Maksimali laimėjimo suma: 150 000,00 EUR.

3.5. Lošimas lošiamas su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Pagrindiniame „Bakara“ lošime svarbi tik kiekvienos kortos skaitinė vertė; kortų rūšys (širdys, vynai, kryžiai, būgnai) neturi reikšmės. Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia: Tūzo vertė yra 1, tai mažiausia korta, po jos seka 2 ir t. t. iki 9 (A-2-3-4-5-6-7-8-9). 10, J – Valetas, Q – Damos ir K – Karaliaus skaitinės vertės yra 0. Taškai lošėjo ir bankininko pusėse apskaičiuojami susumavus kortų vertę. Lošime „Bakara“ maksimali įmanoma taškų vertė yra 9. Jei bendra suma yra 10 ar didesnė, reikia atimti 10 taškų, o likę taškai skaičiuojami kaip „Bakara“ taškai. Pavyzdžiui:

$$5 + 5 = 10 - 10 = 0$$

$$8 + 7 = 15 - 10 = 5$$

$$J + K = 0$$

$$1 + 5 + 8 = 14 - 10 = 4$$

$$8 + Q = 8$$

$$9 + 9 = 18 - 10 = 8$$

3.6. Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža ranka) be jokių papildomų kortų:

3.6.1. Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali ranka);

3.6.2. Kai lošėjas turi 6 taškus, o bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;

3.6.3. Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.

Jei lošėjui ir bankininkui išdalinamos pradinės dviejų kortų rankos, kurių vertė 0–7, peržiūrima „Trečiosios Kortos Taisyklė“, kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

Lošėjui ranka imti:

Jeigu lošėjo dviejų kortų suma:	Veiksmai:
0, 1, 2, 3, 4, 5	Lošėjas turi imti
6, 7	Lošėjas turi sustoti
8, 9 (natūrali)	Abi rankos turi sustoti

Bankininko ranka imti (I – imti, S – sustoti):

	Trečiosios lošėjo imtos kortos vertė
--	--------------------------------------

Bankininkas turi pradines dvi kortas	Nėra trečios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 6 ar 7 taškams, bet bankininko pirmosios 2 kortos lygios 0, 1, 2, 3, 4 ar 5 taškams iš viso, bankininkas gauna kortą

3.7. „Bakara“ yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: **Lošėjas laimi** (lošėjas turi didesnę sumą), **Bankininkas laimi** ir **Lygiosios** (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų). Statymai gali būti atliekami tam skirtose vietose grafinio lošimo naudotojo sąsajoje. Tradiciškai „Bakara“ lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.

Statymai už priešingas baigtis, t. y.: už lošėją ir bankininką vienu metu, gali būti blokuojami.

3.8. Lošime taip pat yra ir šalutiniai statymai:

3.8.1. **Lošėjo pora ir bankininko pora:** lošėjo poros šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos lošėjo rankoje sudaro porą, o bankininko poros statymas laimi, jei dvi pradinės kortos bankininko rankoje sudaro porą. Bet kokio tipo pora laikoma tinkama ir lošėjo, ir bankininko rankoms:

- Tobula pora – dvi identiškios kortos (pvz., du širdžių karaliai);
- Spalvota pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 5 širdys + 5 būgnai);
- Mišri Pora – dvi tų pačių ženklų ir spalvų, bet skirtingos vertės kortos (pvz., 7 vynai + 7 būgnai).

Tame pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą ant lošėjo ar bankininko poros. Galima atlikti statymus lošėjų ir bankininkų porai, prieš tai nededant pagrindinio statymo.

3.8.2. **Bet kokia pora:** bet kokios poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tos pačios vertės ar raidės kortų porą. Galima atlikti statymus bet kokiai porai, prieš tai nededant pagrindinio statymo.

3.8.3. **Tobula pora:** tobulos poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tobulą porą (tos pačios vertės ar raidės ir to paties ženklo). Galima atlikti statymus bet kokiai porai, prieš tai nededant pagrindinio statymo.

3.8.4. **Lošėjo papildomas laimėjimas ir bankininko papildomas laimėjimas:** lošėjas laimi lošėjo papildomą laimėjimą arba bankininkas laimi bankininko papildomą laimėjimą šalutiniuose statymuose, kai yra natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai. Lošėjas laimi lošėjo papildomą laimėjimą arba bankininkas laimi bankininko papildomą laimėjimą šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Įvykis	Išmoka
Laimėjimai su nenatūralia ranka 9 taškais	30:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 9 taškais	10:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 7 taškais	5:1

Laimėjimai su nenatūralia ranka 6 taškais	3:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 5 taškais	2:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 4 taškais	1:1
Natūralus laimėjimas	1:1
Natūralios lygiosios	LYGIOSIOS

Po 44 lošimų, šalutiniai lošėjo ir bankininko papildomo laimėjimo statymai bus išjungti.

3.9. Laimėjimų išmokėjimai:

3.9.1. Laimingas statymas lošėjui išmokamas 1:1;

3.9.2. Laimingas statymas bankininkui išmokamas 0,95:1;

3.9.3. Laimingas statymas Lygiosioms išmokamas 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o pastumiami.

3.9.4. Už laimėtą šalutinį statymą ant bet kurio tipo lošėjo ar bankininko poros išmokama 11:1;

3.9.5. Už laimėtą šalutinį bet kokios poros statymą išmokama 5:1;

3.9.6. Už laimėtą šalutinį tobulos poros statymą išmokama 25:1.

3.10. Norėdamas pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą spustelėdamas žetoną iš žetonų dėklo bei spustelėdamas savo pasirinkimą: Lošėjas, Bankininkas arba Lygiosios. Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu (per 15 sekundžių), kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Visa lošėjo statymų suma bus rodoma laukelyje „Bendras Statymas“.

Krupjė išdalins 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę. Pasibaigus statymams skirtam laikui, krupjė turės nuskaityti / atskleisti 4 pradines kortas, išdalytas lošėjui ir bankininkui, pradedant nuo lošėjo. Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal „Trečiosios Kortos Taisyklę“. Kai išdalinamos visos reikalingos kortos rankai, lošimas yra baigtas. Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Lošimo naudotojo sąsajoje laimingas statymas bus paryšklinamas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingus statymo laukelius, lošėjas laimi pagal atliktų statymų tipą. Lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo pradžią. Jei praėjusiame lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

3.11. Kortų maišymas vyksta, kai iš dėtuvės nuimamas postilijonas (dalijanti korta) ir lošimas baigiamas. Kai dalijanti korta pasirodo lošimo metu, ji bus pašalinta, o ranka baigiama. Krupjė praneš „Paskutinė ranka dėtuvėje“. Užbaigus šią ranką, daugiau kortų nereikia dalinti, kol nebus pakeista dėtuvė ar atlikta maišymo procedūra. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant aksesuarų stalo arba jas gali maišyti krupjė prie lošimo stalo. Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti daroma šiais atvejais:

3.11.1. Stalas atidarytas po neaktyvumo laikotarpio;

3.11.2. Vaizdo srautas prie stalo nebuvo prieinamas;

3.11.3. Lošimo metu ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;

3.11.4. Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

3.12. Galimi ypatingi atvejai:

3.12.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

3.12.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

3.12.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, (pvz., pakartotinai nuskaitydamas kortas, padėdamas kortas teisingose vietose ir pan.) lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant

neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

3.12.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

3.12.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

3.12.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

3.13. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

3.13.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.

3.13.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

3.13.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

4. „Juodasis Džekas“ („Blackjack“)

4.1. „Juodasis Džekas“ lošimo tikslas – priartėti prie 21 taško greičiau nei krupjė, pasiimant papildomas kortas, jei reikia, bet neviršijant 21 (per daug). Bet kuri ranka, viršijanti 21, automatiškai pralaimi krupjė, neatsižvelgiant į paties krupjė ranką. Iš pradinių dviejų kortų surinkta 21 taškų kombinacija vadinama „Juoduoju Džeku“.

4.2. Minimali statymo suma, priklausomai nuo pasirinkto stalo, gali svyruoti: 5,00 – 100,00 EUR.

4.3. Maksimali statymo suma, priklausomai nuo pasirinkto stalo, gali svyruoti: 1 000,00 – 5 000,00 EUR.

4.4. Maksimali laimėjimo suma: 500 000,00 EUR.

4.5. „Juodasis Džekas“ lošiamas su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę. Bendra kortų, esančių lošėjo rankoje, vertė vadinama „rankos taškais“ ir lemia, ar laimi lošėjo, ar krupjė ranka:

4.5.1. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ir 9 kortos vertinamos atitinkamai kortoje užrašyta vertė;

4.5.2. 10, Valetas, Karalienė ir Karaliaus vertės yra 10;

4.5.3. Tūzo vertė gali būti 1 arba 11, priklausomai kaip pasirenka lošėjas. Paprastai, kuri vertė pasirenkama, nulemia kortų derinys, ir ši vertė lošimo metu gali pasikeisti, priklausomai nuo papildomai gautų kortų.

Derinių pavyzdžiai:

7♣ + 4♦ = 11

5♣ + 10♠ = 15

K♥ + Q♣ = 20

A♣ + 5♥ = 6 arba 16

A♥ + 10♠ = BJ

Bet koks Tūzo + 10, J, Q arba K derinys yra geriausias lošimo derinys ir vadinamas „Juoduoju Džeku“. Turint tokį derinį, lošėjui papildomų kortų imti nereikia. Derinys su Tūzu ir bet kokios vertės korta

nuo 2 iki 9 vadinama „minkšta ranka“, nes Tūzas šiame derinyje gali būti 1 arba 11. Pavyzdžiui: A♣ + 5♥ = 6 arba 16. 21 su dviem kortomis („Juodasis Džekas“) laimi prieš 21 su atskirtais tūzais ir 21 su 3 ar daugiau kortomis.

Kortų ženklai pagrindiniame lošime nėra svarbūs.

4.6. Lošime yra **Draudimas**. Tai specialus statymas, kurį lošėjas gali atlikti, jei krupjė pirmoji korta yra Tūzas, kad apdraustų ranką nuo galimo krupjė „Juodojo Džeko“. Šiam draudimui reikalinga lygiai pusė pradinio statymo langelyje ir jis laimi 2:1 koeficientu, jei krupjė antrosios kortos vertė yra dešimt. Lošėjas draudimą gali nusipirkti per papildomą statymo laiką. Jei per numatytą laiką lošėjas draudimo nenusiperka, sistema automatiškai neapdraudžia lošėjo rankos. Draudimo pirkimo laikui pasibaigus, krupjė paskelbs, turi „Juodąjį Džeką“ ar ne. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, lošimas pereis į rezultatų etapą. Apdraustoms rankoms išmokamas laimėjimas. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas bus tęsiamas įprastai. Tuo atveju, jei lošėjas pralaimėjo draudimo statymus, vis tiek gali laimėti lošimą su savo ranka.

4.7. Po to, kai visi lošėjai ir krupjė atlieka savo ėjimus, apskaičiuojami rezultatai kiekvienai lošimo daliai. Visos rankos su daugiau taškų už krupjė laimi. Jei krupjė turi „Per daug“, laimi visi stalo lošėjai, išskyrus tuos, kurie pasiekė „Per daug“ anksčiau už krupjė. Rankų taškai, didesni nei 21, automatiškai pralaimi ir pažymimi piktograma „Per Daug“. Ši piktograma nebus taikoma krupjė rankai. Rankos su žemesniais nei krupjė taškais pralaimi lošimą, o krupjė laimi. Praradus rankas šalia jų bus rodoma piktograma „Nėra Laimėjimo“. Lošėjas, turintis „Juodąjį Džeką“ savo rankoje, automatiškai laimi, nebent krupjė taip pat turi „Juodąjį Džeką“. Tada lošimas vadinamas lygiosiomis ir tai reiškia, kad lošėjas nepralaimi, o jo statymas yra gražinamas į jo balansą.

4.8. „Juodojo Džeko“ užnugario statymo funkcija leidžia atlikti statymus prie kitų stalo lošėjų rankų. Lošėjai, lošiantys su pagrindiniu statymu kėdėje, priims sprendimus. Jeigu šie lošėjai laimės, laimės ir lošėjas atlikęs užnugario statymą. Jei šie lošėjai pralaimės, pralaimės ir lošėjas atlikęs užnugario statymą. Bet kuris lošėjas gali statyti iš bet kokio lošėjo užnugario neribotą kiekį kartų. Lošėjo užnugario statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, jei pagrindinis lošėjas galiausiai nedalyvauja lošimo etape. Atmesti statymai gražinami į lošėjo balansą. Lošėjas, užimantis vietą su pagrindiniu statymu, gali išjungti galimybę statyti už jo „Užnugario statymas“ nuostatose, esančiose nustatymų lange. Jei lošėjas, kuriam statote iš užnugario, nusprendžia dvigubai mažinti, o lošėjas, statantis užnugaryje, pažymėjo parinktį „Padvigubinti mano statymą, kai pagrindinis Lošėjas Padvigubina“, trečioji korta bus duodama šio lošėjo rankai kaip ėmimo parinktis, tačiau jis negalės pasiimti jokių papildomų kortų. Jei lošėjas, iš už kurio stato statymą kitas lošėjas, nusprendžia atskirti ir lošėjas pažymėjo parinktį „Dvigubinti mano statymą, kad padengčiau abi rankas, kai pagrindinis lošėjas Atskiria“, lošėjo statymas bus taikomas tik pirmajai daliai.

4.9. Lošime taip pat yra šalutiniai statymai, kuriuos galima atlikti tik po to, kai atliekamas pagrindinis statymas:

4.9.1. **Tobulos poros** šalutinis statymas atliekamas prieš išdalinant visas kortas. Tai suteikia galimybę laimėti papildomai pinigų, jeigu lošėjo dvi pirmosios kortos yra pora. Yra 3 rūšių poros:

4.9.1.1. **Tobula pora** – dvi identiškios kortos (pvz.: dvi širdžių karalienės);

4.9.1.2. **Spalvota pora** – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz.: 2 širdys + 2 būgnai);

4.9.1.3. **Mišri pora** – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz.: 2 širdys + 2 būgnai).

Laimingos Tobulos poros rankos krupjė ranka nepaveikia.

4.9.2. **Dvidešimt vienas plus trys (21+3)** yra šalutinis statymas, kuriame sulieti du kazino kortų lošimai į vieną („Juodasis Džekas“ ir pokeris). Jis pagrįstas 3 kortų deriniu, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradines kortas lošėjo rankoje, kurios sudaro 3 kortų pokerio kombinaciją. Kiekvieno tipo rankų vertė yra tokia:

- 4.9.2.1. **Vienodų trejetas** – trys tos pačios vertės ir ženklų kortos (pvz.: trys širdžių tūzai);
- 4.9.2.2. **Eilė ir spalva** – trys kortos iš eilės ir to paties ženklų (pvz.: 10, valetas ir vynu dama);
- 4.9.2.3. **Trys vienos rūšies** – trys tos pačios vertės kortos (pvz.: širdžių karalienė, būgnų karalienė ir kryžių karalienė);
- 4.9.2.4. **Eilė** – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklų (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
- 4.9.2.5. **Spalva** – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklų kortos (pvz., 2, 6 ir gilių karalius).
Jei lošėjo derinys apima du laimingus derinius, išmokėta bus tik viena didesnė išmoka.
Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.

4.10. Laimėjimų išmokėjimai:

- 4.10.1. Visos laimėjusios rankos, kurių taškų suma yra aukštesnė nei krupjė, išmokamos 1:1;
- 4.10.2. Visos laimėjusios rankos su „Juodoju Džeku“ išmokamos 3:2;
- 4.10.3. Laimingi draudimo statymai su „Juodoju Džeku“ išmokami 2:1;
- 4.10.4. Lygiųjų atveju, statymas gražinamas į lošėjo balansą;
- 4.10.5. Tobula pora išmoka 25:1;
- 4.10.6. Spalvota pora išmoka 12:1;
- 4.10.7. Mišri pora išmoka 6:1;
- 4.10.8. Vienodų trejetas išmoka 100:1;
- 4.10.9. Eilė ir spalva išmoka 40:1;
- 4.10.10. Trys vienos rūšies išmoka 30:1;
- 4.10.11. Eilė išmoka 10:1;
- 4.10.12. Spalva išmoka 5:1.

4.11. Norėdamas pradėti lošimą, lošėjas turi užimti vietą prie stalo (jei yra kelių vietų parinkti, paspausdamas kelių vietų piktogramą lošėjas gali užimti daugiau nei vieną vietą), pasirinkti statymo sumą ir spustelėdamas ją padėti į pažymėtą langelį. Prasidėjus statymų laikui (10 sekundžių), galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu kitas lošėjas pradėjo lošimą, lošėjui bus leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Visas lošėjas statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“. Statymai gali būti dedami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“.

Pasibaigus statymo laikui, krupjė pradės dalyti kortas, pradedant nuo lošėjo iškart iš kairės ir kiekvienam lošėjui paeiliui, o sau – paskutiniam. Antra karta išdalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam lošėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą. Išdalinus visas kortas, lošėjai turi pasirinkti savo rankose esančias parinktis (prašyti papildomos kortos, likti su turimu deriniu, dvigubinti arba padalinti), pradedant nuo pirmojo lošėjo krupjė kairėje iki paskutinio pagal laikrodžio rodyklę. Po to, kai visi lošėjai priima sprendimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą ir išdalija papildomas kortas, vadovaudamasis ant stalo užrašyta taisykle: Krupjė turi traukti 16 ir sustoti ties 17. Tai reiškia, kad jei krupjė turi 16 arba mažiau, jis trauks papildomas kortas.

Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas, visiems lošėjams, prieš pirmiau minėtas parinktis, bus pasiūlytas Draudimas. Pasibaigus draudimo statymų laikui, krupjė ranka bus patikrinta dėl galimo „Juodojo Džeko“ derinio. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, lošimas pereis į rezultatų etapą. Jeigu nėra „Juodojo Džeko“, lošimas pereis į „Juodojo Džeko“ parinkčių etapą.

Kai krupjė baigs dalinti kortas savo rankai pagal pirmiau pateiktą taisyklę, lošimas pereis į rezultatų etapą, kuomet krupjė ranka bus lyginama su kiekvieno lošėjo, dalyvaujančio lošime, rankomis, ir bus nustatomas laimėtojas (-ai). Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir atidaro kito lošimo statymus.

4.12. Parinktys:

4.12.1. Parinktis **Stoti** reiškia pereiti į kitą lošimo etapą – Rezultatas – neprašant papildomos kortos ir neinvestuojant daugiau lėšų. Jei lošėjas nepasirenka jokios parinktys tam skirtu laiku, ši parinktis bus parenkama automatiškai.



4.12.2. Parinktis **Prašyti** reiškia bandymą pagerinti rankos taškus pridėdant dar vieną kortą prie dviejų turimų. Pasirinkus Prašyti, krupjė pridės vieną naują kortą iš dalytuvės į lošėjo ranką. Ši parinktis gali būti pasirenkama keletą kartų, kol lošėjas nusprendžia pasirinkti Stoti arba lošėjo rankos taškai bus lygiai 21. Jeigu lošėjas pasiekia 22 ar daugiau (per daug), jis automatiškai pralaimi savo rankos statymą.



4.12.3. **Dvigubinti** yra vienkartinis ėjimas, kuris reiškia, kad lošėjas padvigubina savo statymą mainais už tai, kad jam būtų duota viena papildoma korta. Padvigubinus, rankai nebus siūlomi jokios kitos parinktys, o lošimas arba pereis prie kito lošėjo, arba savo ėjimą pradės krupjė.



4.12.4. Parinktis **Atskirti** bus siūloma, jeigu lošėjo dvi pradinės kortos yra tokios pačios vertės, įskaitant dvi 10 taškų kortas. Pasirinkus Atskirti statymą, lošėjo statymas bus lygus lošėjo pagrindiniam statymui ir jo pradinės kortos bus atskirtos į dvi atskiras rankas. Krupjė automatiškai duos kiekvienai naujai rankai po antrą kortą. Tada lošėjas gali prašyti arba stoti vienai ar abiem savo rankom.



Jeigu lošėjas atskiria Tūzus, kiekvienas Tūzas gauna tik vieną papildomą kortą. Jeigu lošėjas gauna dešimties taškų vertą kortą, gali atskirti Tūzą ir tada jis bus skaičiuojamas kaip 21 taškas, ne „Juodasis Džekas“.

4.12.5. Funkcijoje **Ankstyvieji sprendimai** lošėjas gali pasirinkti savo rankos parinktį nelaukiant savo eilės ir krupjė veiks pagal lošėjo pasirinkimą, kai ateis jo rankos eilė.

4.13. „Juodojo Džeko“ užnugario statymo funkcija leidžia atlikti statymus prie kitų stalo lošėjų rankų. Lošėjai, lošiantys su pagrindiniu statymu kėdėje, priims sprendimus. Jeigu šie lošėjai laimės, laimės ir lošėjas atlikęs užnugario statymą. Jei šie lošėjai pralaimės, pralaimės ir lošėjas atlikęs užnugario statymą. Bet kuris lošėjas gali statyti iš bet kokio lošėjo užnugario neribotą kiekį kartų. Lošėjo užnugario statymas gali būti atmetas pasibaigus statymo laikui, jei pagrindinis lošėjas galiausiai nedalyvauja lošimo etape. Atmesti statymai grąžinami į lošėjo balansą. Lošėjas, užimantis vietą su pagrindiniu statymu, gali išjungti galimybę statyti už jo „Užnugario statymas“ nuostatose, esančiose nustatymų lange. Jei lošėjas, kuriam statote iš užnugario, nusprendžia dvigubai mažinti, o lošėjas, statantis užnugaryje, pažymėjo parinktį „Padvigubinti mano statymą, kai pagrindinis Lošėjas Padvigubina“, trečioji korta bus duodama šio lošėjo rankai kaip ėmimo parinktis, tačiau jis negalės pasiimti jokių papildomų kortų. Jei lošėjas, iš už kurio stato statymą kitas lošėjas, nusprendžia atskirti ir lošėjas pažymėjo parinktį „Dvigubinti mano statymą, kad padengčiau abi rankas, kai pagrindinis lošėjas Atskiria“, lošėjo statymas bus taikomas tik pirmajai daliai.

4.14. Kortų maišymas vyksta, kai iš dėtuvės nuimamas postilijonas (dalijanti korta) ir lošimas baigiamas. Kai dalijanti korta pasirodo lošimo metu, ji bus pašalinta, o ranka baigiama. Krupjė praneš „Paskutinė ranka dėtuvėje“. Užbaigus šią ranką, daugiau kortų nereikia dalinti, kol nebus pakeista dėtuvė ar atlikta maišymo procedūra. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant aksesuarų stalo arba jas gali maišyti krupjė prie lošimo stalo. Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti daroma šiais atvejais:

- 4.14.1. Stalas atidarytas po neaktyvumo laikotarpio;
- 4.14.2. Vaizdo srautas prie stalo nebuvo prieinamas;
- 4.14.3. Lošimo metu ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;
- 4.14.4. Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

4.15. Galimi ypatingi atvejai:

4.15.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

4.15.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

4.15.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, (pvz., pakartotinai nuskaitydamas kortas, padėdamas kortas teisingose vietose ir pan.) lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

4.15.4. Jei lošimas dėl kokių nors priežasčių turi būti atšauktas ir lošėjas laiko rankoje išduotą „Juodąjį Džeką“, laimėjimas į lošėjo lošimų sąskaitą bus įskaitomas per 5 darbo dienas, jei krupjė atvira korta nėra tūzas ar 10 vertės korta.

4.15.5. Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas bus įskaitomas per 5 darbo dienas.

4.15.6. Jeigu Lošimo metu ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos, turi vykti kortų keitimo procedūra.

4.15.7. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus lažybų laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

4.15.8. Jei lošėjas yra vienintelis prie stalo, jis pradės naują lošimo etapą į langelį padėdamas galiojantį pagrindinį statymą. Jei lošėjo statymas yra mažesnis už leistiną mažiausią statymo limitą, nurodytą Statymų Limitų ir Išmokų lange, jis bus rodomas kaip neaktyvūs žetonai, o lošėjas bus apie savo statymą informuotas mažu pranešimu virš savo statymo, naujas lošimas pradedamas nebus.

4.15.9. Kai statymo laikas baigiasi, visi minimalaus statymo neatitikę statymai bus atmesti.

4.15.10. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, lošėjas apie tai bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

4.16. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

4.16.1. Jei lošėjas buvo atjungtas nuo „Juodojo Džeko“ stalo ir atliko galiojantį statymą, šis statymas galios, o krupjė išdalins kortas jo rankai. Jei lošėjas laiku vėl prisijungs prie stalo, vis tiek galės pasirinkti parinktį savo rankai. Kitu atveju jo rankai automatiškai bus parenkama parinktis „Stoti“.

4.16.2. Jei lošėjas buvo atjungtas nuo „Juodojo Džeko“ stalo kuomet buvo siūlomas Draudimas, jo rankai automatiškai Draudimas nebus pritaikytas.

4.16.3. Jei lošėjas teisingai atliko šalutinius statymus ir įvyksta atsijungimas, jo pagrindinis statymas kartu su šalutiniais statymais išliks, krupjė išdalins kortas jo rankai, o visi laimėjimai iš šalutinių statymų bus automatiškai apskaičiuoti ir pervesti į lošėjo balansą lošimui pasibaigus.

4.16.4. Jei lošėjas atjungiamas atlikus Užnugario Statymą, jo dalyvavimas lošimo etape priklauso nuo to, ar pagrindinis lošėjas dalyvaus šiame lošimo etape. Jei taip, jo statymas bus vykdomas, o sprendimai bus taikomi atsižvelgiant į jo „Užnugario statymo“ nuostatas. Kitu atveju jo statymas bus atmetas, o užnugario statymas grįš į lošėjo balansą.

4.16.5. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

5. „Vienas Juodasis Džekas“ („ONE Black Jack“)

5.1. „Vienas Juodasis Džekas“ lošimo tikslas – priartėti prie 21 taško greičiau nei krupjė, pasiimant papildomas kortas, jei reikia, bet neviršijant 21 (per daug). Bet kuri ranka, viršijanti 21, automatiškai pralaimi krupjė, neatsižvelgiant į paties krupjė ranką. Iš pradinių dviejų kortų surinkta 21 taškų kombinacija vadinama „Juoduoju Džeku“.

5.2. Minimali statymo suma: 1,00 EUR.

5.3. Maksimali statymo suma: 5 000,00 EUR.

5.4. Maksimali laimėjimo suma: 500 000,00 EUR.

5.5. „Vienas Juodasis Džekas“ lošiamas su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę. Bendra kortų, esančių lošėjo rankoje, vertė vadinama „rankos taškais“ ir lemia, ar laimi lošėjo, ar krupjė ranka:

5.5.1. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ir 9 kortos vertinamos atitinkamai kortoje užrašyta vertė;

5.5.2. 10, Valeto, Karalienės ir Karaliaus vertės yra 10;

5.5.3. Tūzo vertė gali būti 1 arba 11, priklausomai kaip pasirenka lošėjas. Paprastai, kuri vertė pasirenkama, nulemia kortų derinys, ir ši vertė lošimo metu gali pasikeisti, priklausomai nuo papildomai gautų kortų.

Derinių pavyzdžiai:


$$7 \spadesuit + 4 \heartsuit = 11$$

$$5 \clubsuit + 10 \spadesuit = 15$$

$$K \heartsuit + Q \clubsuit = 20$$

$$A \clubsuit + 5 \heartsuit = 6 \text{ arba } 16$$

$$A \heartsuit + 10 \spadesuit = \text{BJ}$$

Bet koks Tūzo + 10, J, Q arba K derinys yra geriausias lošimo derinys ir vadinamas „Juoduoju Džeku“. Turint tokį derinį, lošėjui papildomų kortų imti nereikia. Derinys su Tūzu ir bet kokios vertės korta nuo 2 iki 9 vadinama „minkšta ranka“, nes Tūzas šiame derinyje gali būti 1 arba 11. Pavyzdžiui: A  +

5♥ = 6 arba 16. 21 su dviem kortomis („Juodasis Džekas“) laimi prieš 21 su atskirtais tūzais ir 21 su 3 ar daugiau kortomis.

Kortų ženklai pagrindiniame lošime nėra svarbūs.

5.6. Lošime yra **Draudimas**. Tai specialus statymas, kurį lošėjas gali atlikti, jei krupjė pirmoji korta yra Tūzas, kad apdraustų ranką nuo galimo krupjė „Juodojo Džeko“. Šiam draudimui reikalinga lygiai pusė pradinio statymo langelyje ir jis laimi 2:1 koeficientu, jei krupjė antrosios kortos vertė yra dešimt. Lošėjas draudimą gali nusipirkti per papildomą statymo laiką. Jei per numatytą laiką lošėjas draudimo nenusiperka, sistema automatiškai neapdraudžia lošėjo rankos. Draudimo pirkimo laikui pasibaigus, krupjė paskelbs, turi „Juodąjį Džeką“ ar ne. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, lošimas pereis į rezultatų etapą. Apdraustoms rankoms yra išmokamas laimėjimas. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas bus tęsiamas įprastai. Tuo atveju, jei lošėjas pralaimėjo draudimo statymus, vis tiek gali laimėti lošimą su savo ranka.

5.7. Po to, kai visi lošėjai ir krupjė atlieka savo ėjimus (per 12 sekundžių), apskaičiuojami rezultatai kiekvienai lošimo daliai. Visos rankos su daugiau taškų už krupjė laimi. Jei krupjė turi „Per daug“, laimi visi stalo lošėjai, išskyrus tuos, kurie pasiekė „Per daug“ anksčiau už krupjė. Rankų taškai, didesni nei 21, automatiškai pralaimi ir pažymimi piktograma „Pralaimėjimas“. Rankos su žemesniais nei krupjė taškais pralaimi lošimą, o krupjė laimi. Praradus rankas šalia jų bus rodoma piktograma „Nėra Laimėjimo“. Lošėjas, turintis „Juodąjį Džeką“ savo rankoje, automatiškai laimi, nebent krupjė taip pat turi „Juodąjį Džeką“. Tada lošimas vadinamas lygiosiomis ir tai reiškia, kad lošėjas nepralaimi, o jo statymas yra gražinamas į jo balansą. Dvi rankos su vienodu taškų skaičiumi kaip krupjė, vadinamos LYGIŪJŪ rankomis. Tai reiškia, kad lošėjas nelaimi ar nepraranda pinigų iš tos rankos, o jo statymas gražinamas į balansą. Rankų taškai, susidedantys iš šešių kortų, kurių bendra vertė yra 21 ar mažesnė, automatiškai laimės pagal „6 kortų Čarlio“ taisyklę. Jeigu pasirenkama parinktis Atskirti, rankos bus skaičiuojamos atskirai.

5.8. Lošime taip pat yra šalutiniai statymai, kuriuos galima atlikti tik po to, kai atliekamas pagrindinis statymas:

5.8.1. **Tobulos poros** šalutinis statymas atliekamas prieš išdalinant visas kortas. Tai suteikia galimybę laimėti papildomai pinigų, jeigu lošėjo dvi pirmosios kortos yra pora. Yra 3 rūšių poros:

5.8.1.1. **Tobula pora** – dvi identiškos kortos (pvz.: dvi širdžių karalienės);

5.8.1.2. **Spalvota pora** – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz.: 2 širdys + 2 būgnai);

5.8.1.3. **Mišri pora** – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz.: 2 širdys + 2 būgnai).

Laimingos Tobulos poros rankos krupjė ranka nepaveikia.

5.8.2. **Dvidešimt vienas plus trys (21+3)** yra šalutinis statymas, kuriame sulieti du kazino kortų lošimai į vieną („Juodasis Džekas“ ir pokeris). Jis pagrįstas 3 kortų deriniu, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradines kortas lošėjo rankoje, kurios sudaro 3 kortų pokerio kombinaciją. Kiekvieno tipo rankų vertė yra tokia:

5.8.2.1. **Vienodų trejetas** – trys tos pačios vertės ir ženklo kortos (pvz.: trys širdžių tūzai);

5.8.2.2. **Eilė ir spalva** – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz.: 10, valetas ir vynu dama);

5.8.2.3. **Trys vienos rūšies** – trys tos pačios vertės kortos (pvz.: širdžių karalienė, būgnų karalienė ir kryžių karalienė);

5.8.2.4. **Eilė** – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);

5.8.2.5. **Spalva** – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir gilių karalius).

Jei lošėjo derinys apima du laimingus derinius, išmokėta bus tik viena didesnioji išmoka.

5.8.3. **Pašėlęs 7** – šalutinis statymas, kuris atliekamas įvertinus pirmąsias tris lošėjo kortas. Jei pirmoji korta yra 7, lošėjas laimi išmoką 5:1. Jeigu antroji korta taip pat yra 7, išmoka yra didesnė. Jeigu lošėjas prašo arba atskiria ranką, o trečioji korta yra taip pat 7, išmoka išauga dar daugiau. Didžiausia išmoka 2000:1 išmokama, jei vienodi septynetai:

5.8.3.1. **Vienodi 7-7-7** – trys 7 – tai yra vienodo ženkle (pvz., trys širdžių 7);

5.8.3.2. **Nevienodi 7-7-7** – trys 7 – tai yra nevienodo ženkle (pvz., širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7);

5.8.3.3. **Vienodi 7-7** – du 7 – tai yra vienodo ženkle (pvz., du širdžių 7);

5.8.3.4. **Nevienodi 7-7** – du 7 – tai yra nevienodo ženkle (pvz., kryžių 7 ir būgnų 7);

5.8.3.5. **7** – bet kokio ženkle 7 (pvz., kryžių 7).

Taip pat yra du Pašėlusio 7 aspektai: 1. Atskiriant 7, jei antra korta dalijama pirmai rankai yra 7, ji bus laikoma trečia korta; 2. Jei krupjė pasižiūri ir jis turi „Juodąjį Džeką“, lošėjas negalės paprašyti 3 kortos savo rankai, kad surinktų galimą 7-7-7.

5.8.4. **Pralaimėjimo papildomas laimėjimas** yra šalutinis statymas, kuriame tiesiogiai statoma, kad krupjė neišvengiamai viršys 21. Nesvarbu, ar tai bus trys, penkios ar daugiau kortų, šis statymas laimės, kai krupjė turės per daug savo rankoje. Išmokos skiriasi priklausomai nuo to, kiek kortų prireikė, kad krupjė pralaimėtų, maksimali išmoka yra 250:1. Yra 6 skirtingos baigtys, kai lošėjas gali laimėti šį šalutinį statymą:

5.8.4.1. **Pralaimėjimas su 8+ kortomis** – krupjė pralaimi po 8 ar daugiau kortų savo rankoje;

5.8.4.2. **Pralaimėjimas su 7 kortomis** – krupjė pralaimi po 7 kortų savo rankoje;

5.8.4.3. **Pralaimėjimas su 6 kortomis** – krupjė pralaimi po 6 kortų savo rankoje;

5.8.4.4. **Pralaimėjimas su 5 kortomis** – krupjė pralaimi po 5 kortų savo rankoje;

5.8.4.5. **Pralaimėjimas su 4 kortomis** – krupjė pralaimi po 4 kortų savo rankoje;

5.8.4.6. **Pralaimėjimas su 3 kortomis** – krupjė pralaimi po 3 kortų savo rankoje;

Norėdamas laimėti Pralaimėjimo papildomo laimėjimo šalutinį statymą, lošėjas turi dėti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėti Nesėkmės bonusas prieš išdalijant kortas pagal stalo limitus.

5.9. Laimėjimų išmokėjimai:

5.9.1. Visos laimėjusios rankos, kurių taškų suma yra aukštesnė nei krupjė, išmokamos 1:1;

5.9.2. Visos laimėjusios rankos su „Juoduoju Džeku“ išmokamos 3:2;

5.9.3. Laimingi draudimo statymai su „Juoduoju Džeku“ išmokami 2:1;

5.9.4. Lygiųjų atveju, statymas gražinamas į lošėjo balansą;

5.9.5. Tobula pora išmoka 25:1;

5.9.6. Spalvota pora išmoka 12:1;

5.9.7. Mišri pora išmoka 6:1;

5.9.8. Vienodų trejetas išmoka 100:1;

5.9.9. Eilė ir spalva išmoka 40:1;

5.9.10. Trys vienos rūšies išmoka 30:1;

5.9.11. Eilė išmoka 10:1;

5.9.12. Spalva išmoka 5:1.

5.9.13. Pralaimėjimas su 8+ kortomis išmoka 250:1;

5.9.14. Pralaimėjimas su 7+ kortomis išmoka 100:1;

5.9.15. Pralaimėjimas su 6+ kortomis išmoka 50:1;

5.9.16. Pralaimėjimas su 5+ kortomis išmoka 9:1;

5.9.17. Pralaimėjimas su 4+ kortomis išmoka 2:1;

5.9.18. Pralaimėjimas su 3+ kortomis išmoka 1:1.

5.10. Norėdamas pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą ir spustelėdamas ją padėti į pažymėtą langelį. Prasidėjus statymų laikui, galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu lošimas jau pradėtas, lošėjui bus leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Visas lošėjas statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“. Statymai gali būti dedami statymui skirtu metu (per 12 sekundžių), kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“.

Pasibaigus statymo laikui, krupjė pradės dalyti kortas, pradedant nuo lošėjo iškart iš kairės ir kiekvienam lošėjui paeiliui, o sau – paskutiniam. Antra karta išdalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam lošėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą. Išdalinus visas kortas, lošėjai turi pasirinkti savo rankose esančias parinktis (prašyti papildomos kortos, likti su turimu deriniu, dvigubinti arba padalinti. Po to, kai visi lošėjai priima sprendimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą ir išdalija papildomas kortas.

Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas, visiems lošėjams, prieš pirmiau minėtas parinktis, bus pasiūlytas Draudimas. Pasibaigus draudimo statymų laikui, krupjė ranka bus patikrinta dėl galimo „Juodojo Džeko“ derinio. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, lošimas pereis į rezultatų etapą. Jeigu nėra „Juodojo Džeko“, lošimas pereis į „Juodojo Džeko“ parinkčių etapą.

Kai krupjė baigs dalinti kortas savo rankai pagal pirmiau pateiktą taisyklę, lošimas pereis į rezultatų etapą, kuomet krupjė ranka bus lyginama su kiekvieno lošėjo, dalyvaujančio lošime, rankomis, ir bus nustatomas laimėtojas (-ai). Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir atidaro kito lošimo statymus.

5.11. Parinkty:

5.11.1. Parinktis **Stoti** reiškia pereiti į kitą lošimo etapą – Rezultatas – neprašant papildomos kortos ir neinvestuojant daugiau lėšų. Jei lošėjas nepasirenka jokios parinkties tam skirtu laiku, ši parinktis bus parenkama automatiškai.



5.11.2. Parinktis **Prašyti** reiškia bandymą pagerinti rankos taškus pridėdamas dar vieną kortą prie dviejų turimų. Pasirinkus Prašyti, krupjė pridės vieną naują kortą iš dalytuvės į lošėjo ranką. Ši parinktis gali būti pasirenkama keletą kartų, kol lošėjas nusprendžia pasirinkti Stoti arba lošėjo rankos taškai bus lygiai 21. Jeigu lošėjas pasiekia 22 ar daugiau (per daug), jis automatiškai pralaimi savo rankos statymą.



5.11.3. **Dvigubinti** yra vienkartinis ėjimas, kuris reiškia, kad lošėjas padvigubina savo statymą mainais už tai, kad jam būtų duota viena papildoma korta. Padvigubinus, rankai nebus siūlomi jokios kitos parinkty, o lošimas arba pereis prie kito lošėjo, arba savo ėjimą pradės krupjė.



5.11.4. Parinktis **Atskirti** bus siūloma, jeigu lošėjo dvi pradinės kortos yra tokios pačios vertės, įskaitant dvi 10 taškų kortas. Pasirinkus Atskirti statymą, lošėjo statymas bus lygus lošėjo pagrindiniam statymui ir jo pradinės kortos bus atskirtos į dvi atskiras rankas. Krupjė automatiškai duos kiekvienai naujai rankai po antrą kortą. Tada lošėjas gali prašyti arba stoti vienai ar abiem savo rankom.



Jeigu lošėjas atskiria Tūzus, kiekvienas Tūzas gauna tik vieną papildomą kortą. Jeigu lošėjas gauna dešimties taškų vertą kortą, gali atskirti Tūzą ir tada jis bus skaičiuojamas kaip 21 taškas, ne „Juodasis Džekas“.

5.12. Kortų maišymas vyksta, kai iš dėtuvės nuimamas postilijonas (dalijanti korta) ir lošimas baigiamas. Kai dalijanti korta pasirodo lošimo metu, ji bus pašalinta, o ranka baigiama. Krupjė praneš „Paskutinė ranka dėtuvėje“. Užbaigus šią ranką, daugiau kortų nereikia dalinti, kol nebus pakeista dėtuvė ar atlikta maišymo procedūra. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant aksesuarų stalo arba jas gali maišyti krupjė prie lošimo stalo. Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti daroma šiais atvejais:

- 5.12.1. Stalas atidarytas po neaktyvumo laikotarpio;
- 5.12.2. Vaizdo srautas prie stalo nebuvo prieinamas;
- 5.12.3. Lošimo metu ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;
- 5.12.4. Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

5.13. Galimi ypatingi atvejai:

5.13.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Paiminos Vadovui.

5.13.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas paiminos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

5.13.3. Jeigu Paiminos Vadovas iškart išspręs problemą, (pvz., pakartotinai nuskaitydamas kortas, padėdamas kortas teisingose vietose ir pan.) lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

5.13.4. Jei lošimas dėl kokių nors priežasčių turi būti atšauktas ir lošėjas laiko rankoje išduotą „Juodąjį Džeką“, laimėjimas į lošimo sąskaitą jam bus įskaitomas per 5 darbo dienas, jei krupjė atvira korta nėra tūzas ar 10 vertės korta.

5.13.5. Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas bus įskaitomas per 5 darbo dienas.

5.13.6. Jeigu Lošimo metu ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos, turi vykti kortų keitimo procedūra.

5.13.7. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus lažybų laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

5.13.8. Jei lošėjas yra vienintelis prie stalo, jis pradės naują lošimo etapą į langelį padėdamas galiojantį pagrindinį statymą. Jei lošėjo statymas yra mažesnis už leistiną mažiausią statymo limitą, nurodytą Statymų Limitų ir Išmokų lange, jis bus rodomas kaip neaktyvūs žetonai, o lošėjas bus apie savo statymą informuotas mažu pranešimu virš savo statymo, naujas lošimas pradėdamas nebus.

5.13.9. Kai statymo laikas baigiasi, visi minimalaus statymo neatitikę statymai bus atmesti.

5.13.10. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, lošėjas apie tai bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

5.14. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

5.14.1. Jei lošėjas buvo atjungtas nuo „Vieno Juodojo Džeko“ stalo ir atliko galiojantį statymą, šis statymas galios, o krupjė išdalins kortas jo rankai. Jei lošėjas laiku vėl prisijungs prie stalo, vis tiek galės pasirinkti parinktį savo rankai. Kitu atveju jo rankai automatiškai bus parenkama parinktis „Stoti“.

5.14.2. Jei lošėjas buvo atjungtas nuo „Vieno Juodojo Džeko“ stalo kuomet buvo siūlomas Draudimas, jo rankai automatiškai Draudimas nebus pritaikytas.

5.14.3. Jei lošėjas teisingai atliko šalutinius statymus ir įvyksta atsijungimas, jo pagrindinis statymas kartu su šalutiniais statymais išliks, krupjė išdalins kortas jo rankai, o visi laimėjimai iš šalutinių statymų bus automatiškai apskaičiuoti ir pervesti į lošėjo balansą lošimui pasibaigus.

5.14.4. Jei lošėjas atjungiamas atlikus Užnugario Statymą, jo dalyvavimas lošimo etape priklauso nuo to, ar pagrindinis lošėjas dalyvaus šiame lošimo etape. Jei taip, jo statymas bus vykdomas, o sprendimai bus taikomi atsižvelgiant į jo „Užnugario statymo“ nuostatas. Kitu atveju jo statymas bus atmestas, o užnugario statymas grįš į lošėjo balansą.

5.14.5. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

6. „Mega Sik Bo“ („Mega Sic Bo“)

6.1. „Mega Sik Bo“ lošiamas trimis kauliukais. Lošimo tikslas yra atspėti išridentų kauliukų rezultata. Rezultatas pagrįstas visais taškais ir kombinacijomis. „Mega Sik Bo“ išdėstyme yra 52 statymo pozicijos ir lošėjai gali uždengti vieną ar daugiau vienu metu. Kiekviename lošime atsitiktinai bus pasirinktos kelios lažybų parinktys ir jų standartiniai koeficientai bus pakeisti „Mega Daugikliais“ prieš išridenant kauliukus ir sužinant rezultata, suteikiantį galimybę laimėti x1 000 savo statymo kai kuriose pozicijose. Jei statymo derinys yra tarp „Mega laimingų kombinacijų“, lošėjas pasieks „Mega laimėjimą“.

6.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

6.3. Maksimali statymo suma: 5 000,00 EUR.

6.4. Maksimali laimėjimo suma: 1 000 000,00 EUR.

6.5. „Mega Sik Bo“ lošime yra 52 lažybų variantai ir kiekvienas statymo tipas turi savo išmoką. Žemiau visi statymų tipai paaiškinami tokia tvarka, kokia jie yra statymo išdėstyme nuo viršaus iki apačios:

6.5.1. **Maži/Dideli** reiškia, kad trijų kauliukų skaitinė vertė yra maža (4–10) arba didelė (11–17). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks trigubas (žr. toliau);

6.5.2. **Nelyginiai/Lyginiai** reiškia, kad trijų kauliukų skaitinė vertė yra nelyginė (5,7,9,11,13,15,17) arba lyginė (4,6,8,10,12,14,16). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks trigubas (žr. toliau);

6.5.3. **Dvigubi** yra derinys, kai tas pats skaičius išridentas dviejuose iš trijų kauliukų po jų išmetimo. Yra šeši dvigubi statymai, nuo 1 iki 6 (pvz., du 3). Atkreiptinas dėmesys, kad išmoka dėl dvigubos nesikeičia, jei visi trys kauliukai rodo tą pačią vertę;

6.5.4. **Spec. Trigubi** yra derinys, kai tas pats skaičius išridentas visuose trijuose kauliukuose po jų išmetimo. Yra šešios statymų sritys, kuriose galima statyti už konkretų trejetą nuo 1 iki 6 (pvz., trys 5);

6.5.5. **Trigubi** yra statymų srityje centre ir turėtų būti pasirinktas, jei lošėjas nori lažintis, kad bet kuris iš skaičių nuo 1 iki 6 pasirodys ant visų trijų kauliukų. Vienu ėjimu lošėjas stato ant visų tipų trejetų;

6.5.6. **Iš Viso Trys Kauliukai** naudoja 14 statymo sričių, pažymėtų nuo 4 iki 17. Jie nurodo visas galimas visų trijų kauliukų skaitines sumas, išskyrus 3 ir 18. Išmokos skiriasi atsižvelgiant į laimėtą sumą;

6.5.7. **Du Kauliukų Deriniai** reiškia 15 galimų 2 kauliukų derinių, leidžiančių statyti už bet kurias dvi specifines, bet skirtingas skaitines reikšmes, esančias ant kauliukų (pvz., 1 ir 4). Visų kombinacijų išmokėjimo koeficientas yra 5:1.;

6.5.8. **Vienas** naudoja šešias statymo zonas apatinėje maketo dalyje, pažymėtas „Vienas“, „Du“, „Trys“, „Keturi“, „Penki“ ir „Šeši“, kurios reiškia šešias nominalias kauliuko vertes. Išmoka skiriasi priklausomai nuo to, ar pasirinkta vertė pasirodo viename, dviejuose ar visuose trijuose kauliukuose.

6.6. Laimėjimų išmokėjimas:

6.6.1. Maži/Dideli išmoka santykiu 1:1;

6.6.2. Nelyginiai/Lyginiai išmoka santykiu 1:1;

6.6.3. Dvigubi išmoka santykiu 8-87:1;

6.6.4. Spec. Trigubi išmoka santykiu 150-999:1;

6.6.5. Trigubi išmoka santykiu 30-87:1;

6.6.6. Iš Viso Trys Kauliukai išmoka:

6.6.6.1. iš viso 4 arba 17 santykiu 50-499:1;

6.6.6.2. iš viso 5 arba 16 santykiu 20-249:1;

6.6.6.3. iš viso 6 arba 15 santykiu 15-149:1;

6.6.6.4. iš viso 7 arba 14 santykiu 12-29:1;

6.6.6.5. iš viso 8 arba 13 santykiu 8-24:1;

6.6.6.6. iš viso 9 arba 12 santykius 6-24:1;

6.6.6.7. iš viso 10 arba 11 santykius 6-24:1;

6.6.7. Dviejų Kauliukų Kombinacija išmoka santykiu 5-24:1;

6.6.8. Vienas išmoka:

6.6.8.1. vienas kauliukas santykiu 1:1;

6.6.8.2. du kauliukai 2-19:1;

6.6.8.3. trys kauliukai 3-87:1.

6.7. Lošime „Mega Sik Bo“ statymai turi būti atliekami ant maketo, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos.

Lose if Any Triples 1:1		8:1			150:1			30:1			150:1			8:1			Lose if Any Triples 1:1	
Small	Odd				Any Triple									Even	Big			
4-10																		
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17					
50:1	20:1	15:1	12:1	8:1	6:1	6:1	6:1	6:1	8:1	12:1	15:1	20:1	50:1					
5:1																Two dice		
	One		Two		Three		Four		Five		Six							
1:1 on One Dice				2:1 on Two Dice				3:1 on Three Dice										

Norėdamas pradėti lošimą, lošėjas turi palaukti kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono, kurį nori statyti, vertę ir padėti jį pasirinktame išdėstymo laukelyje. Visas lošėjo statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“. Statymai gali būti atliekami statymams skirtu laiku (per 20 sekundžių), kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Kauliukai bus sukami purtyklės viduje ir po to, kai visi trys kauliukai išridenami, lošimo rezultatas nustatomas suskaičiavus skaitines vertes, kurios yra kiekvieno kauliuko viršuje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimėjusius derinius, lošėjas gauna gražą pagal tų laimėjimo derinių koeficientus. Jei lošėjo statymas atsiduria laimingame derinyje su „Mega Daugikliu“, statymas bus atitinkamai padaugintas ir lošėjas pasieks „Maiga laimėjimą“! Visa lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime ir į ją bus įtrauktas lošėjo pradinis statymas.

6.8. Lošimo rezultatas galioja tik tada, kai visi trys kauliukai nusileidžia tiesiai ant purtyklės dugno. Galimi „neišsiritenimo“ atvejai, kai:

6.8.1. vienas ar keli kauliukai atsiremia į stiklinį purtyklės kupolą;

6.8.2. vienas ar keli kauliukai atsiremia vienas į kitą;

6.8.3. vienas kauliukas užlipa ant kito kauliuko viršaus.

Įvykus „neišsiritenimui“, kauliuko ridenimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras, o statymai lieka galioti iki tinkamo ridenimo.

6.9. Galimi ypatingi atvejai:

6.9.1. iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

6.9.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

6.9.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

6.9.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

6.9.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

6.9.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

6.10. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

6.10.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.

6.10.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

6.10.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

7. „Ruletė gyvai“ („Live Roulette“)

7.1. „Ruletė gyvai“ lošiama sukant mažą kamuoliuką apvaliame rate su 37 skaičių skyreliais. Kai kamuoliukas sustoja viename iš jų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ant kurio kamuoliukas sustos ruletės rate.

7.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

7.3. Maksimali statymo suma: 5 000,00 EUR.

7.4. Maksimali laimėjimo suma: 175 000,00 EUR.

7.5. Lošėjas gali atlikti daugybės rūšių statymus ant ruletės stalo. Kiekvienas statymo tipas apima tam tikrą skaičių diapazoną, kiekvienas tipas turi savo išmokų koeficientus. Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Užvedus pelę ant lažybų stalo, bus paryškinti skaičiai, kurie būtų įtraukti, jei statysite šioje vietoje. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau:

7.5.1. **Tiesiai** – lošėjas turi dėti žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį). Uždengiamas 1 skaičius;

7.5.2. **Padalintas Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17). Uždengiami 2 skaičiai;

7.5.3. **Gatvės Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gatvės statymais. Uždengiami 3 skaičiai;

7.5.4. **Kampo Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas kampo statymu. Uždengiami 4 skaičiai;

7.5.5. **Šešių Linijos Statymas** – lošėjas turi dėti savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių-linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9). Uždengiami 6 skaičiai;

7.5.6. **Stulpelio Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių stulpeliu. Uždengiama 12 skaičių;

7.5.7. **Tuzino Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kurios uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas. Uždengiama 12 skaičių;

7.5.8. **Lyginių Šansai** – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute. Uždengiama 18 skaičių.

7.6. Statymai Rato sektoriuose yra kompleksiniai statymai, atliekami naudojant ruletės Trasą, kurioje vaizduojami skaičiai kaip jie išdėstyti ruletės rate, o ne ant ruletės stalo.



Vieno nulio ruletės ratas yra padalintas į 3 pagrindinius sektorius, kurie atitinka stalo sritis. Tradiciniai šių sektorių pavadinimai yra „Voisins du Zero“ su poskyriu „0 Game“, skyrius „Tiers Du Cylindre“ ir „Orphelins“.

„**Voisins Du Zero**“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:

7.6.1. 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;

7.6.2. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;

7.6.3. 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

„**0 Game**“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:

7.6.4. 1 žetonas tiesiai: 26;

7.6.5. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

„**Tiers Du Cylindre**“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „Trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

„**Orphelins**“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:

7.6.6. 1 žetonas tiesiai: 1;

7.6.7. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

7.7. Kaimyniniai statymai yra statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant Ruletės Trasą. Tai 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletės trasoje. Pasirinktų Kaimyninių skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

7.8. Lošime taip pat yra specialieji statymai. Norėdamas atlikti bet kurį iš šių specialiųjų statymų, lošėjas turi atidaryti Specialiųjų statymų langą, paspausdami mygtuką „Specialieji statymai“. Spustelėjęs/bakstelėjęs bet kurį iš specialiųjų statymų, vienu judesiu lošėjas padengs keletą skaičių su pasirinktu žetono verte. Ruletės lošime lošėjas gali rasti šiuos specialius statymus: „Final en Plein“, „Finales a Cheval“ ir „Pilnai užpildytas“ („Full Complete“).

7.8.1. „**Final en Plein**“ yra prancūzų kalbos terminas, nurodantis statymą „tiesiai“ ant visų skaičių, kurie baigiasi pasirinktu skaitmeniu. Šiuos statymus taip pat galima vadinti finaliniais. Spustelėjęs bet kurį iš skaičių „Finale en Plain“ skiltyje, ruletės lentelėje žetonai bus dedami taip:

7.8.1.1. „Finale En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;

7.8.1.2. „Finale En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;

7.8.1.3. „Finale En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;

7.8.1.4. „Finale En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;

7.8.1.5. „Finale En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;

7.8.1.6. „Finale En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;

7.8.1.7. „Finale En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;

7.8.1.8. „Finale En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;

7.8.1.9. „Finale En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;

7.8.1.10. „Finale En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

7.8.2. „**Finales a Cheval**“ taip pat yra Prancūzijos įkvėptas statymas, paremtas dalijimu, kaip parodyta žemiau:

7.8.2.1. „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;

- 7.8.2.2. „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;
- 7.8.2.3. „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;
- 7.8.2.4. „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;
- 7.8.2.5. „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir 34 tiesiai;
- 7.8.2.6. „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir 35 tiesiai;
- 7.8.2.7. „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir 36 tiesiai;
- 7.8.2.8. „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;
- 7.8.2.9. „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;
- 7.8.2.10. „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

7.8.3. „**Pilnai užpildytas**“ („**Full Complete**“) statymas yra didžiausias uždengimo statymas, į kurį įeina visi galimi vidiniai statymai už atskirą skaičių. 1 žetonas tiesiai, 2 žetonai ant kiekvieno padalijimo, 3 žetonai ant gatvės, 4 žetonai kiekviename kampe ir 6 žetonai kiekvienoje iš šešių linijų:

- 7.8.3.1. „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;
- 7.8.3.2. „Full Complete“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;
- 7.8.3.3. „Full Complete“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;
- 7.8.3.4. „Full Complete“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;
- 7.8.3.5. „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;
- 7.8.3.6. „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;
- 7.8.3.7. „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;
- 7.8.3.8. „Full Complete“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;
- 7.8.3.9. „Full Complete“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;
- 7.8.3.10. „Full Complete“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

7.9. Laimingas skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: *Ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimo kryptimi ir turi suktis bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojamus nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas į rato vėžę prieš įkrisdamas, kad sukimas būtų laikomas galiojančiu.* Jeigu sukimas nebuvo toks, kaip apibrėžta, situacija vadinama „Sukimo Nėra“. Situacijos „Sukimo Nėra“ paskelbiamos, kai:

- 7.9.1. Kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
- 7.9.2. Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
- 7.9.3. Ratas sukimosi metu sustojo;
- 7.9.4. Kamuoliukas įstrigo, nesvarbu, ar dėl skirtuko, kamuoliuko stotelės ar skaičių takelio;
- 7.9.5. Kamuoliukas iššoko iš rato (kamuoliukas iššoko);
- 7.9.6. Kamuoliukas prieš sukimą išsprūdo/iškrito;
- 7.9.7. Rate sukimosi metu atsidūrė pašalinis objektas.

Jeigu „Sukimo nėra“, rutuliuko sukimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras. Statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

- 7.10. Laimėjimų išmokėjimas:
 - 7.10.1. Tiesiai išmoka santykiu 35:1;
 - 7.10.2. Padalintas išmoka santykiu 17:1;
 - 7.10.3. Gatvė išmoka santykiu 11:1;

- 7.10.4. Kampas išmoka santykiu 8:1;
- 7.10.5. Šešių linija išmoka santykiu 5:1;
- 7.10.6. Stulpelis/Tuzinas išmoka santykiu 2:1;
- 7.10.7. Raudona/Juoda išmoka santykiu 1:1;
- 7.10.8. Lyginiai/Nelyginiai išmoka santykiu 1:1;
- 7.10.9. 1-18/19-36 išmoka santykiu 1:1.

7.11. Ruletėje statymai turi būti atliekami statymo metu ant stalo, vadinamo Ruletės Maketu, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos. Norėdamas pradėti lošimą, lošėjas turi palaukti kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, kokią sumą norėtų statyti šiame lošime, ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose). Visas lošėjo statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“. Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu (per 18 sekundžių), kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles, aprašytas šiame skyriuje. Kai kamuoliukas sustoja skaičiaus skyrelyje, laimingas skaičius bus paryškintas lošimo sąsajoje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, lošėjas gaus laimėjimą pagal ruletės išmokų lentelę.

7.12. Galimi ypatingi atvejai:

7.12.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

7.12.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

7.12.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

7.12.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

7.12.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

7.12.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

7.13. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

7.13.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.

7.13.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultata, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

7.13.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

8. „Automatinė ruletė“ („Auto Roulette“)

8.1. „Automatinė ruletė“ lošiama sukant mažą kamuoliuką apvaliame rate su 37 skaičių skyreliais. Kai kamuoliukas sustoja viename iš jų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ant kurio kamuoliukas sustos ruletės rate. Automatinė ruletė transliuojama realiu laiku iš tiesioginės studijos, tačiau joje nėra krupjė. Statymo metu mašina automatiškai išleidžia kamuoliuką į ratą.

8.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

8.3. Maksimali statymo suma: 5 000,00 EUR.

8.4. Maksimali laimėjimo suma: 175 000,00 EUR.

8.5. Lošėjas gali atlikti daugybės rūšių statymus ant ruletės stalo. Kiekvienas statymo tipas apima tam tikrą skaičių diapazoną, kiekvienas tipas turi savo išmokų koeficientus. Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Užvedus pelę ant lažybų stalo, bus paryškinti skaičiai, kurie būtų įtraukti, jei statysite šioje vietoje. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau:

8.5.1. **Tiesiai** – lošėjas turi dėti žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį). Uždengiamas 1 skaičius;

8.5.2. **Padalintas Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17). Uždengiami 2 skaičiai;

8.5.3. **Gatvės Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gatvės statymais. Uždengiami 3 skaičiai;

8.5.4. **Kampo Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas kampo statymu. Uždengiami 4 skaičiai;

8.5.5. **Šešių Linijos Statymas** – lošėjas turi dėti savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių-linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9). Uždengiami 6 skaičiai;

8.5.6. **Stulpelio Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių stulpeliu. Uždengiama 12 skaičių;

8.5.7. **Tuzino Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kurios uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas. Uždengiama 12 skaičių;

8.5.8. **Lyginių Šansai** – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute. Uždengiama 18 skaičių.

8.6. Statymai Rato sektoriuose yra kompleksiniai statymai, atliekami naudojant ruletės Trasą, kurioje vaizduojami skaičiai kaip jie išdėstyti ruletės rate, o ne ant ruletės stalo.



Vieno nulio ruletės ratas yra padalintas į 3 pagrindinius sektorius, kurie atitinka stalo sritis. Tradiciniai šių sektorių pavadinimai yra „Voisins du Zero“ su poskyriu „0 Game“, skyrius „Tiers Du Cylindre“ ir „Orphelins“.

„**Voisins Du Zero**“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:

8.6.1. 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;

8.6.2. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;

8.6.3. 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

„**0 Game**“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:

8.6.4. 1 žetonas tiesiai: 26;

8.6.5. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

„**Tiers Du Cylindre**“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „Trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

„**Orphelins**“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:

8.6.6. 1 žetonas tiesiai: 1;

8.6.7. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

8.7. Kaimyniniai statymai yra statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant Ruletės Trasą. Tai 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletės trasoje. Pasirinktų Kaimyninių skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

8.8. Lošime taip pat yra specialieji statymai. Norėdamas atlikti bet kurį iš šių specialių statymų, lošėjas turi atidaryti Specialiųjų statymų langą, paspausdami mygtuką „Specialieji statymai“. Spustelėjęs/bakstelėjęs bet kurį iš specialiųjų statymų, vienu judesiu lošėjas padengs keletą skaičių su pasirinkta žetono verte. Ruletės lošime lošėjas gali rasti šiuos specialius statymus: „Final en Plein“, „Finales a Cheval“ ir „Pilnai užpildytas“ („Full Complete“).

8.8.1. „**Final en Plein**“ yra prancūzų kalbos terminas, nurodantis statymą „tiesiai“ ant visų skaičių, kurie baigiasi pasirinktu skaitmeniu. Šiuos statymus taip pat galima vadinti finaliniais. Spustelėjęs bet kurį iš skaičių „Finale en Plain“ skiltyje, ruletės lentelėje žetonai bus dedami taip:

8.8.1.1. „Finale En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;

8.8.1.2. „Finale En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;

8.8.1.3. „Finale En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;

8.8.1.4. „Finale En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;

8.8.1.5. „Finale En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;

8.8.1.6. „Finale En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;

8.8.1.7. „Finale En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;

8.8.1.8. „Finale En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;

8.8.1.9. „Finale En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;

8.8.1.10. „Finale En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

8.8.2. „**Finales a Cheval**“ taip pat yra Prancūzijos įkvėptas statymas, paremtas dalijimu, kaip parodyta žemiau:

8.8.2.1. „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;

8.8.2.2. „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;

8.8.2.3. „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;

8.8.2.4. „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;

- 8.8.2.5. „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir 34 tiesiai;
- 8.8.2.6. „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir 35 tiesiai;
- 8.8.2.7. „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir 36 tiesiai;
- 8.8.2.8. „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;
- 8.8.2.9. „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;
- 8.8.2.10. „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

8.8.3. „Pilnai užpildytas“ („Full Complete“) statymas yra didžiausias uždengimo statymas, į kurį įeina visi galimi vidiniai statymai už atskirą skaičių. 1 žetonas tiesiai, 2 žetonai ant kiekvieno padalijimo, 3 žetonai ant gatvės, 4 žetonai kiekviename kampe ir 6 žetonai kiekvienoje iš šešių linijų:

- 8.8.3.1. „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;
- 8.8.3.2. „Full Complete“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;
- 8.8.3.3. „Full Complete“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;
- 8.8.3.4. „Full Complete“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;
- 8.8.3.5. „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;
- 8.8.3.6. „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;
- 8.8.3.7. „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;
- 8.8.3.8. „Full Complete“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;
- 8.8.3.9. „Full Complete“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;
- 8.8.3.10. „Full Complete“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

8.9. Laimingas skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: *Ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimo kryptimi ir turi sukintis bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojamus nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas į rato vėžę prieš įkrisdamas, kad sukimas būtų laikomas galiojančiu.* Jeigu sukimas nebuvo toks, kaip apibrėžta, situacija vadinama „Sukimo Nėra“. Situacijos „Sukimo Nėra“ paskelbiamos, kai:

- 8.9.1. Kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
- 8.9.2. Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
- 8.9.3. Ratas sukimosi metu sustojo;
- 8.9.4. Kamuoliukas įstrigo, nesvarbu, ar dėl skirtuko, kamuoliuko stotelės ar skaičių takelio;
- 8.9.5. Kamuoliukas iššoko iš rato (kamuoliukas iššoko);
- 8.9.6. Kamuoliukas prieš sukimą išsprūdo/iškrito;
- 8.9.7. Rate sukimosi metu atsidūrė pašalinis objektas.

Jeigu „Sukimo nėra“, rutuliuko sukimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras. Statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

8.10. Laimėjimų išmokėjimas:

- 8.10.1. Tiesiai išmoka santykiu 35:1;
- 8.10.2. Padalintas išmoka santykiu 17:1;
- 8.10.3. Gatvė išmoka santykiu 11:1;
- 8.10.4. Kampas išmoka santykiu 8:1;
- 8.10.5. Šešių linija išmoka santykiu 5:1;
- 8.10.6. Stulpelis/Tuzinas išmoka santykiu 2:1;

- 8.10.7. Raudona/Juoda išmoka santykiu 1:1;
- 8.10.8. Lyginiai/Nelyginiai išmoka santykiu 1:1;
- 8.10.9. 1-18/19-36 išmoka santykiu 1:1.

8.11. Ruletėje statymai turi būti atliekami statymo metu ant stalo, vadinamo Ruletės Maketu, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos. Norėdamas pradėti lošimą, lošėjas turi palaukti kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, kokią sumą norėtų statyti šiame lošime, ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose). Visas lošėjo statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“. Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu (per 15 sekundžių), kol paskelbiama: „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles, aprašytas šiame skyriuje. Kai kamuoliukas sustoja skaičiaus skyrelyje, laimingas skaičius bus paryškintas lošimo sąsajoje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, lošėjas gaus laimėjimą pagal ruletės išmokų lentelę.

8.12. Galimi ypatingi atvejai:

8.12.1. iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

8.12.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

8.12.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

8.12.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

8.12.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

8.12.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

8.13. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

8.13.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.

8.13.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultata, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

8.13.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

9. „Greita ruletė“ („Speed Roulette“)

9.1. „Greita ruletė“ lošiama sukant mažą kamuoliuką apvaliame rate su 37 skaičių skyreliais. Kai kamuoliukas sustoja viename iš jų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ant kurio kamuoliukas sustos ruletės rate. „Greita ruletė“ yra 60% greitesnis lošimas nei įprasta ruletė, o lošėjas gali atlikti statymus net ir tada, kai kamuoliukas jau sukasi rate.

9.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

9.3. Maksimali statymo suma: 2 000,00 EUR.

9.4. Maksimali laimėjimo suma: 120 000,00 EUR.

9.5. Lošėjas gali atlikti daugybės rūšių statymus ant ruletės stalo. Kiekvienas statymo tipas apima tam tikrą skaičių diapazoną, kiekvienas tipas turi savo išmokų koeficientus. Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Užvedus pelę ant lažybų stalo, bus paryškinti skaičiai, kurie būtų įtraukti, jei statysite šioje vietoje. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau:

9.5.1. **Tiesiai** – lošėjas turi dėti žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį). Uždengiamas 1 skaičius;

9.5.2. **Padalintas Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17). Uždengiami 2 skaičiai;

9.5.3. **Gatvės Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gatvės statymais. Uždengiami 3 skaičiai;

9.5.4. **Kampo Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas kampo statymu. Uždengiami 4 skaičiai;

9.5.5. **Šešių Linijos Statymas** – lošėjas turi dėti savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių-linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9). Uždengiami 6 skaičiai;

9.5.6. **Stulpelio Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių stulpeliu. Uždengiama 12 skaičių;

9.5.7. **Tuzino Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kurios uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas. Uždengiama 12 skaičių;

9.5.8. **Lyginių Šansai** – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute. Uždengiama 18 skaičių.

9.6. Statymai Rato sektoriuose yra kompleksiniai statymai, atliekami naudojant ruletės Trasą, kurioje vaizduojami skaičiai kaip jie išdėstyti ruletės rate, o ne ant ruletės stalo.



Vieno nulio ruletės ratas yra padalintas į 3 pagrindinius sektorius, kurie atitinka stalo sritis. Tradiciniai šių sektorių pavadinimai yra „Voisins du Zero“ su poskyriu „0 Game“, skyrius „Tiers Du Cylindre“ ir „Orphelins“.

„Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:

9.6.1. 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;

9.6.2. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;

9.6.3. 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

„0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:

9.6.4. 1 žetonas tiesiai: 26;

9.6.5. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

„Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „Trecdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

„Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:

9.6.6. 1 žetonas tiesiai: 1;

9.6.7. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

9.7. Kaimyniniai statymai yra statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant Ruletės Trasą. Tai 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletės trasoje. Pasirinktų Kaimyninių skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

9.8. Lošime taip pat yra specialieji statymai. Norėdamas atlikti bet kurį iš šių specialių statymų, lošėjas turi atidaryti Specialiųjų statymų langą, paspausdami mygtuką „Specialieji statymai“. Spustelėjęs/bakstelėjęs bet kurį iš specialiųjų statymų, vienu judesiu lošėjas padengs keletą skaičių su pasirinkta žetono verte. Ruletės lošime lošėjas gali rasti šiuos specialius statymus: „Final en Plein“, „Finales a Cheval“ ir „Pilnai užpildytas“ („Full Complete“):

9.8.1. „Final en Plein“ yra prancūzų kalbos terminas, nurodantis statymą „tiesiai“ ant visų skaičių, kurie baigiasi pasirinktu skaitmeniu. Šiuos statymus taip pat galima vadinti finaliniais. Spustelėjęs bet kurį iš skaičių „Finale en Plain“ skiltyje, ruletės lentelėje žetonai bus dedami taip:

9.8.1.1. „Finale En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;

9.8.1.2. „Finale En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;

9.8.1.3. „Finale En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;

9.8.1.4. „Finale En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;

9.8.1.5. „Finale En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;

9.8.1.6. „Finale En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;

9.8.1.7. „Finale En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;

9.8.1.8. „Finale En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;

9.8.1.9. „Finale En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;

9.8.1.10. „Finale En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

9.8.2. „Finales a Cheval“ taip pat yra Prancūzijos įkvėptas statymas, paremtas dalijimu, kaip parodyta žemiau:

9.8.2.1. „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;

9.8.2.2. „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;

9.8.2.3. „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;

9.8.2.4. „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;

9.8.2.5. „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir 34 tiesiai;

9.8.2.6. „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir 35 tiesiai;

9.8.2.7. „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir 36 tiesiai;

9.8.2.8. „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;

9.8.2.9. „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;

9.8.2.10. „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

9.8.3. „Pilnai užpildytas“ („Full Complete“) statymas yra didžiausias uždengimo statymas, į kurį įeina visi galimi vidiniai statymai už atskirą skaičių. 1 žetonas tiesiai, 2 žetonai ant kiekvieno padalijimo, 3 žetonai ant gatvės, 4 žetonai kiekviename kampe ir 6 žetonai kiekvienoje iš šešių linijų:

9.8.3.1. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;

9.8.3.2. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;

9.8.3.3. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;

9.8.3.4. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;

9.8.3.5. „Pilnai užpildytas“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;

9.8.3.6. „Pilnai užpildytas“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;

9.8.3.7. „Pilnai užpildytas“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;

9.8.3.8. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;

9.8.3.9. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;

9.8.3.10. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

9.9. Laimingas skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: *Ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimo kryptimi ir turi sukintis bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojamus nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas į rato vėžę prieš įkrisdamas, kad sukimas būtų laikomas galiojančiu.* Jeigu sukimas nebuvo toks, kaip apibrėžta, situacija vadinama „Sukimo Nėra“. Situacijos „Sukimo Nėra“ paskelbiamos, kai:

9.9.1. Kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;

9.9.2. Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ratas;

9.9.3. Ratas sukimosi metu sustojo;

9.9.4. Kamuoliukas įstrigo, nesvarbu, ar dėl skirtuko, kamuoliuko stotelės ar skaičių takelio;

9.9.5. Kamuoliukas iššoko iš rato (kamuoliukas iššoko);

9.9.6. Kamuoliukas prieš sukimą išsprūdo/iškrito;

9.9.7. Rate sukimosi metu atsidūrė pašalinis objektas.

Jeigu „Sukimo nėra“, rutuliuko sukimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras. Statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

9.10. Laimėjimų išmokėjimas:

9.10.1. Tiesiai išmoka santykiu 35:1;

9.10.2. Padalintas išmoka santykiu 17:1;

9.10.3. Gatvė išmoka santykiu 11:1;

9.10.4. Kampas išmoka santykiu 8:1;

9.10.5. Šešių linija išmoka santykiu 5:1;

9.10.6. Stulpelis/Tuzinas išmoka santykiu 2:1;

9.10.7. Raudona/Juoda išmoka santykiu 1:1;

9.10.8. Lyginiai/Nelyginiai išmoka santykiu 1:1;

9.10.9. 1-18/19-36 išmoka santykiu 1:1.

9.11. Ruletėje statymai turi būti atliekami statymo metu ant stalo, vadinamo Ruletės Maketu, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos. Norėdamas pradėti lošimą, lošėjas turi palaukti kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, kokią sumą norėtų statyti šiame lošime, ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose). Visas lošėjo statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“. Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu (per 14 sekundžių), kol paskelbiama: „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles, aprašytas šiame skyriuje. Kai kamuoliukas sustoja skaičiaus skyrelyje, laimingas skaičius bus paryškintas lošimo sąsajoje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, lošėjas gaus laimėjimą pagal ruletės išmokų lentelę.

9.12. Galimi ypatingi atvejai:

9.12.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

9.12.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

9.12.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

9.12.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

9.12.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

9.12.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

9.13. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

9.13.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.

9.13.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

9.13.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

10. „Mega Ruletė“ („Mega Roulette“)

10.1. „Mega ruletė“ lošiama sukant mažą kamuoliuką apvaliame rate su 37 skaičių skyreliais. Kai kamuoliukas sustoja viename iš jų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ant kurio kamuoliukas sustos ruletės rate. Kiekviename naujame lošime pasirodo nuo vieno iki penkių „Mega laimingų skaičių“, suteikiančių galimybę laimėti iki 500 kartų didesnę statymo sumą statant tiesiai ant skaičiaus. Visi kiti statymų tipai ir išmokos yra tokie patys kaip standartinėje ruletėje. Pasibaigus statymo laikui, „Mega Laimingi Skaičiai“ bus pasirinkti atsitiktinai, padidinant jūsų šansus laimėti daug.

10.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

10.3. Maksimali statymo suma: 5 000,00 EUR.

10.4. Maksimali laimėjimo suma: 1 000 000,00 EUR.

10.5. Lošėjas gali atlikti daugybės rūšių statymus ant ruletės stalo. Kiekvienas statymo tipas apima tam tikrą skaičių diapazoną, kiekvienas tipas turi savo išmokų koeficientus. Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Užvedus pelę ant lažybų stalo, bus paryškinti skaičiai, kurie būtų įtraukti, jei statysite šioje vietoje. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau:

10.5.1. **Tiesiai** – lošėjas turi dėti žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį). Uždengiamas 1 skaičius;

10.5.2. **Padalintas Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17). Uždengiami 2 skaičiai;

10.5.3. **Gate Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gate statymas uždengia tris skaičius (pvz., gate 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gate statymais. Uždengiami 3 skaičiai;

10.5.4. **Kampo Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas kampo statymu. Uždengiami 4 skaičiai;

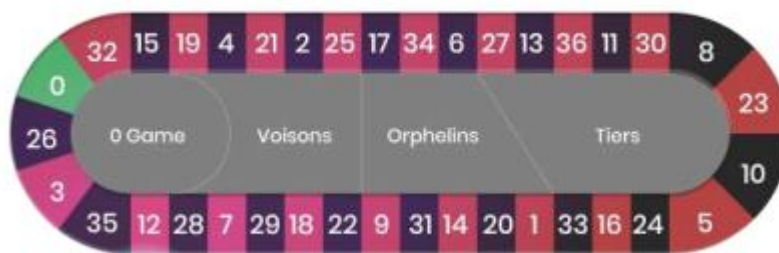
10.5.5. **Šešių Linijos Statymas** – lošėjas turi dėti savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių-linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9). Uždengiami 6 skaičiai;

10.5.6. **Stulpelio Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių stulpeliu. Uždengiama 12 skaičių;

10.5.7. **Tuzino Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kurios uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas. Uždengiama 12 skaičių;

10.5.8. **Lyginių Šansai** – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute. Uždengiama 18 skaičių.

10.6. Statymai Rato sektoriuose yra kompleksiniai statymai, atliekami naudojant ruletės Trasą, kurioje vaizduojami skaičiai kaip jie išdėstyti ruletės rate, o ne ant ruletės stalo.



Vieno nulio ruletės ratas yra padalintas į 3 pagrindinius sektorius, kurie atitinka stalo sritis. Tradiciniai šių sektorių pavadinimai yra „Voisins du Zero“ su poskyriu „0 Game“, skyrius „Tiers Du Cylindre“ ir „Orphelins“.

„Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:

10.6.1. 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;

10.6.2. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;

10.6.3. 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

„0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:

10.6.4. 1 žetonas tiesiai: 26;

10.6.5. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

„Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „Trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

„Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:

10.6.6. 1 žetonas tiesiai: 1;

10.6.7. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

10.7. Kaimyniniai statymai yra statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant Ruletės Trasą. Tai 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletės trasoje. Pasirinktų Kaimyninių skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

10.8. Lošime taip pat yra specialieji statymai. Norėdamas atlikti bet kurį iš šių specialių statymų, lošėjas turi atidaryti Specialiųjų statymų langą, paspausdami mygtuką „Specialieji statymai“. Spustelėjęs/bakstelėjęs bet kurį iš specialiųjų statymų, vienu judesiu lošėjas padengs keletą skaičių su pasirinkta žetono verte. „Mega ruletės“ lošime lošėjas gali rasti šiuos specialiuosius statymus:

10.8.1. **Mega Statymai** – grupė statymų, sukurtų specialiai „Mega ruletei“. Tai suteikia lošėjams galimybę dėti žetonus ant kelių tiesių statymų vienu paspaudimu, leidžiančiu greičiau atlikti statymus ir taip padidinti savo sėkmę „Mega laimėjimo“. Mega statymai skirstomi į 4 kategorijas:

10.8.1.1. **Mega šansai** – vienu paspaudimu uždengia 18 skaičių lentelėje, atitinkančiame indikatorius mygtuką: Raudona/juoda, lyginiai/nelyginiai ir (1–18)/(19–35). Skirtingai nuo tradicinių ruletės statymų, Mega šansai leidžia uždengti visus 18 skaičių tiesiai, po vieną žetoną ant kiekvieno skaičiaus.

10.8.1.2. **Mega tuzinai** - spustelėjus/palietus vieną iš statymų vietų Mega tuzinų srityje, bus uždengti 12 pasirinkto tuzino skaičių. Skirtingai nuo tradicinių ruletės statymų, Mega tuzinai leidžia uždengti visus 12 skaičių tiesiai, po vieną žetoną ant kiekvieno skaičiaus.

10.8.1.3. **Mega stulpeliai** - spustelėjus/palietus vieną iš statymų vietų šioje srityje, bus uždengti 12 pasirinkto stulpelio skaičių. Skirtingai nuo tradicinių ruletės stulpelių statymų, Mega stulpeliai leidžia uždengti visus 12 skaičių tiesiai, po vieną žetoną ant kiekvieno skaičiaus.

Spustelėjus/bakstelėjus mygtuką STATYTI ANT VISŲ galima statymo metu apimti visus 37 lentelės skaičius vienu judesiu. Statymai bus atlikti su lošėjo pasirinkta žetonų verte.

10.8.2. **Klasikinės Ruletės Specialių Statymų** skyrius įtraukia šiuos specialius statymus: „Final en Plein“, „Finales a Cheval“ ir „Full Complete“:

10.8.2.1. **„Final en Plein“** yra prancūzų kalbos terminas, nurodantis statymą „tiesiai“ ant visų skaičių, kurie baigiasi pasirinktu skaitmeniu. Šiuos statymus taip pat galima vadinti finaliniais. Spustelėjus bet kurį iš skaičių „Finale en Plain“ skiltyje, ruletės lentelėje žetonai bus dedami taip:

10.8.2.1.1. „Finale En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;

10.8.2.1.2. „Finale En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;

10.8.2.1.3. „Finale En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;

- 10.8.2.1.4. „Finale En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;
- 10.8.2.1.5. „Finale En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;
- 10.8.2.1.6. „Finale En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;
- 10.8.2.1.7. „Finale En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;
- 10.8.2.1.8. „Finale En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;
- 10.8.2.1.9. „Finale En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;
- 10.8.2.1.10. „Finale En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

10.8.2.2. **„Finales a Cheval“** taip pat yra Prancūzijos įkvėptas statymas, paremtas dalijimu, kaip parodyta žemiau:

- 10.8.2.2.1. „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;
- 10.8.2.2.2. „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;
- 10.8.2.2.3. „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;
- 10.8.2.2.4. „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;
- 10.8.2.2.5. „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir 34 tiesiai;
- 10.8.2.2.6. „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir 35 tiesiai;
- 10.8.2.2.7. „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir 36 tiesiai;
- 10.8.2.2.8. „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;
- 10.8.2.2.9. „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;
- 10.8.2.2.10. „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

10.8.2.3. **„Pilnai užpildytas“ („Full Complete“)** statymas yra didžiausias uždengimo statymas, į kurį įeina visi galimi vidiniai statymai už atskirą skaičių. 1 žetonas tiesiai, 2 žetonai ant kiekvieno padalijimo, 3 žetonai ant gatvės, 4 žetonai kiekviename kampe ir 6 žetonai kiekvienoje iš šešių linijų:

- 10.8.2.3.1. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;
- 10.8.2.3.2. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;
- 10.8.2.3.3. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;
- 10.8.2.3.4. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;
- 10.8.2.3.5. „Pilnai užpildytas“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;
- 10.8.2.3.6. „Pilnai užpildytas“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;
- 10.8.2.3.7. „Pilnai užpildytas“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;
- 10.8.2.3.8. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;
- 10.8.2.3.9. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;
- 10.8.2.3.10. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

10.9. Laimingas skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: Ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimo kryptimi ir turi sukintis bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojamus nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas į rato vėžę prieš įkrisdamas, kad sukimas būtų laikomas galiojančiu. Jeigu sukimas nebuvo toks, kaip apibrėžta, situacija vadinama „Sukimo Nėra“. Situacijos „Sukimo Nėra“ paskelbiamos, kai:

10.9.1. Kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;

10.9.2. Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ratas;

10.9.3. Ratas sukimosi metu sustojo;

10.9.4. Kamuoliukas įstrigo, nesvarbu, ar dėl skirtuko, kamuoliuko stotelės ar skaičių takelio;

10.9.5. Kamuoliukas iššoko iš rato (kamuoliukas iššoko);

10.9.6. Kamuoliukas prieš sukimą išsprūdo/iškrito;

10.9.7. Rate sukimosi metu atsidūrė pašalinis objektas.

Jeigu „Sukimo nėra“, rutuliuko sukimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras. Statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

10.10. Laimėjimų išmokėjimas:

10.10.1. Tiesiai išmoka santykiu 29-499:1;

10.10.2. Padalintas išmoka santykiu 17:1;

10.10.3. Gatvė išmoka santykiu 11:1;

10.10.4. Kampas išmoka santykiu 8:1;

10.10.5. Šešių linija išmoka santykiu 5:1;

10.10.6. Stulpelis/Tuzinas išmoka santykiu 2:1;

10.10.7. Raudona/Juoda išmoka santykiu 1:1;

10.10.8. Lyginiai/Nelyginiai išmoka santykiu 1:1;

10.10.9. 1-18/19-36 išmoka santykiu 1:1.

10.11. Ruletėje statymai turi būti atliekami statymo metu ant stalo, vadinamo Ruletės Maketu, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos. Norėdamas pradėti lošimą, lošėjas turi palaukti kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, kokią sumą norėtų statyti šiame lošime, ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose). Visas lošėjo statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“. Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu (per 20 sekundžių), kol paskelbiama: „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Kamuoliuką suka automatiniis ratas. Pasibaigus statymų laikui, bus atsitiktinai parinkti 1–5 „Mega Laimingi Skaičiai“ su įspūdingais „Mega Daugikliais“, kurie svyruoja nuo x50x iki x500. Kai kamuoliukas sustoja skaičiaus skyrelyje, laimingas skaičius bus paryškintas lošimo sąsajoje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, lošėjas gauna laimėjimą pagal ruletės išmokų lentelę. Jei laimingas skaičius yra tarp atsitiktinai parinktų „Mega Laimingų Skaičių“ ir yra uždengtas tiesiu statymu, lošėjas laimi „Mega laimėjimą“.

10.12. Galimi ypatingi atvejai:

10.12.1. iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

10.12.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

10.12.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

10.12.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

10.12.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

10.12.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

10.13. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

10.13.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.

10.13.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

10.13.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

11. „Mega ratas“ („Mega Wheel“)

11.1. „Mega rato“ lošimo tikslas yra teisingai atspėti skaičiaus segmentą, ant kurio rodyklė rato viršuje sustos. Lošime yra „super“ dydžio, vertikaliai pritvirtintas ratas, padalytas į 54 spalvotus segmentus, kuriuose yra skirtingi skaičiai (simboliai): 1, 2, 5, 8, 10, 15, 20, 30 ir 40. Kiekvienas skaičius nurodo atitinkamą išmoką. Kiekviename naujame lošime vienas skaičius bus atsitiktinai pasirinktas kaip „Mega laimingas skaičius“, suteikiantis galimybę laimėti iki x500 lošėjo statymo sumos vietoje įprastos išmokos. „Mega laimingas skaičius“ bus pasirinktas atsitiktinai, prieš ratui sustojant ir nustatant lošimo rezultatą. Jeigu lošėjo skaičius tapo „Mega laimingu skaičiumi“, lošėjas gauna „Mega laimėjimą“.

11.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

11.3. Maksimali statymo suma: 1 000,00 EUR.

11.4. Maksimalus laimėjimas 499 000,00 EUR.

11.5. Lošėjas gali statyti ant bet kurio iš devynių simbolių (1, 2, 5, 8, 10, 15, 20, 30 arba 40), jeigu galvoja, kad ant jų ratas sustos. Lošėjo statymas:

11.5.1. laimės, jeigu rodyklė atsidurs segmento viduje su lošėjo pasirinktu skaičiumi;

11.5.2. pralaimės, jeigu rodyklė atsidurs segmento viduje ne su lošėjo pasirinktu skaičiumi.

Lošėjas gali uždengti visus devynis statymų tipus tame pačiame lošime.

11.6. Laimingas skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: *Ratas turi įveikti bent du pilnus sukimus, skaičiuojamus nuo segmento, kuriame rodyklė sustojo praėjusiame lošime.* Jeigu sukimas nebuvo toks, kaip apibrėžta, situacija vadinama „Sukimo Nėra“. „Sukimo Nėra“ paskelbiama, kai:

11.6.1. ratas neapsisuko du pilnus kartus;

11.6.2. rodyklė sustojo ant kaištuko tarp 2 segmentų;

11.6.3. yra bet koks fizinis kišimasis į sukimąsi;

11.6.4. lošimo vedėjas nepakeitė rato sukimosi krypties;

11.6.5. atsirado bet koks mechaninis gedimas, turintis įtakos ratui ar jo atraminei konstrukcijai.

Jeigu „Sukimo Nėra“, lošimo vedėjas turi sukti ratą iš naujo pagal standartines procedūras. Statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

11.7. Laimėjimų išmokėjimai:

11.7.1. Simbolis 1 išmoka santykiu 1-99:1;

11.7.2. Simbolis 2 išmoka santykiu 2-199:1;

- 11.7.3. Simbolis 5 išmoka santykiu 5-249:1;
- 11.7.4. Simbolis 8 išmoka santykiu 8-249:1;
- 11.7.5. Simbolis 10 išmoka santykiu 10-249:1;
- 11.7.6. Simbolis 15 išmoka santykiu 15-499:1;
- 11.7.7. Simbolis 20 išmoka santykiu 20-499:1;
- 11.7.8. Simbolis 30 išmoka santykiu 30-499:1;
- 11.7.9. Simbolis 40 išmoka santykiu 40-499:1.

Laimėję statymai bus išmokami pagal laimėjimo skaičiaus koeficientą, kuris gali svyruoti nuo minimalios vertės (skaičiaus, rodomo rato segmente ir statymų lentelėje) iki didžiausios vertės, kuri priklauso nuo atsitiktinio „Mega daugiklio“. Laimėtas lošėjo statymas gražinamas kartu su laimėjimu.

11.8. Lošime „Mega ratas“ statymai turi būti atliekami statymams skirtu metu ant „Mega rato“ lentelės, kurioje rodomos visos devynios galimos statymo pozicijos. Norėdami pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, kokią sumą norėtų statyti šiame sukime ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose) lentelėje. Visas lošėjo statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“. Statymai gali būti atliekami statymams skirtu metu (per 15 sekundžių), kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Lošimo vedėjas pasuks ratą pagal lošimo taisykles. Kai ratas sustoja ir žymeklis yra segmente tarp dviejų kaiščių, lošimo rezultatas nustatomas ir paryškinamas lošimo sąsajoje. Jeigu statymai uždengę laimingą skaičių, lošėjas gaus laimėjimo išmoką pagal laimingo simbolio vertę. Jei lošėjo statymas atsiduria laimingame derinyje su „Mega daugikliu“, statymas bus atitinkamai padaugintas ir lošėjas pasieksite „Mega laimėjimą“. Visa lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime ir į ją bus įtrauktas lošėjo pradinis statymas.

11.9. Galimi ypatingi atvejai:

11.9.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

11.9.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

11.9.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

11.9.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

11.9.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

11.9.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

11.10. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

11.10.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.

11.10.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

11.10.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.
