

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos

Respublikos finansų ministerijos direktoriaus

2023 m. balandžio 27 d. įsakymu Nr. DIE-242

Lošimų strateginė grupė, UAB nuotolinio lošimo organizavimo reglamentas (toliau – Reglamentas), patvirtintas Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2020 m. rugsėjo 17 d. įsakymu Nr. DIE-670 pakeičiamas / papildomas ir išdėstomas taip:

1. Reglamento priedo Nr. 1 I skyriaus „BENDROSIOS NUOTOLINIO LOŠIMO A IR B KATEGORIJOS LOŠIMO AUTOMATAIS, NUOTOLINIO STALO LOŠIMO GYVAI BEI NUOTOLINIO BINGO LOŠIMO NUOSTATOS“ 4 punktą papildomas 4.58-4.68 papunkčiais (tiekėjo „Ezugi“ lošimai), kurie išdėstomi taip:

4.58. Andar Bahar („Andar Bahar“);

4.59. 32 kortos („32 cards“);

4.60. Ruletės lošimai: Portomaso tikro kazino ruletė („Potomaso Real Casino Roulette“), Orakulo liepsnos ruletė („Oracle Blaze“), Orakulo ruletė 360 („Oracle Roulette 360“), Orakulo tikro kazino ruletė („Oracle Real Casino Roulette“), Rusiška ruletė („Ruletka Russia“), Turų ruletė („Ruekish Roulette“), Slavų ruletė („Slavyanka Roulette“), Turkiška ruletė („Türkçe Rulet“), Kumbijos ruletė („Cumbia Ruleta“), Kazino Marina ruletė („Casina Marina Roulette“), Namaste ruletė („Namaste Roulette“), Deimantinė ruletė („Diamond Roulette“), Greitoji ruletė („Speed Roulette“) ir Itališka ruletė („Italian Roulette“);

4.61. Automatinės ruletės lošimai: Automatinė Ruletė („Auto Roulette“), Greitoji automatinė ruletė („Speed auto Roulette“), Prestižinė automatinė ruletė („Prestige Auto Roulette“) ir Lumia automatinė ruletė („Lumia auto Roulette“);

4.62. Bakara lošimai: Auksinė bakara („Golden Baccarat“), Greitoji bakara-kriketo stalas („Speed Baccarat - Cricket Table“), Bakara Pro („Baccarat Pro“), Marina kazino bakara („Marina Casino Baccarat“), Salsa bakara („Salsa Baccarat“), Bakara be komisinių („Baccarat no Commision“), Bakara super 6 („Baccarat Super Six“) ir Auksinė bakara nokautas („Golden Baccarat Knock Out“)

4.63. Juodojo Džeko lošimai: Juodasis Džekas („Blackjack“), Rumba Juodasis Džekas („Rumba Blackjack“), Turų Juodasis Džekas („Turkce Blackjack“), Baltojo ruso Juodasis Džekas („White Russian“), Auksinis Juodasis Džekas („Blackjack Gold“), Itališkas Juodasis Džekas („Italian Blackjack“), Juodojo ruso Juodasis Džekas („Black Russian“), VIP Juodasis Džekas su pasidavimu („VIP Blackjack with Surrender“), VIP Juodasis Džekas („VIP Blackjack“), Turkiškas Juodasis Džekas („Turkish Blackjack“), Neribotas juodasis Džekas („Unlimited Blackjack“), Mambo neribotas juodasis Džekas („Mambo unlimited Blackjack“) ir Turkiškas neribotas Juodasis Džekas („Turkish Unlimited Blackjack“);

4.64. Kazino Hold'em („Casino Hold'em“);

4.65. Statyti ant trijų kortų („Bet on Teen Patti“) ir 20-20 trijų kortų lošimas („20-20 Teen Patti“)

4.66. Bakara drakono tigras („Baccarat Dragon Tiger“);

4.67. Laimingas 7 („Lucky 7“);

4.68. Sic Bo („Sic Bo“).

2. Reglamento priedo Nr. 1 IV skyrius „ATSKIROS NUOTOLINIO STALO LOŠIMO GYVAI TAI-SYKLĖS“ papildomas 58 - 68 punktais (tiekėjo „Ezugi“ lošimai), kurie išdėstomi taip:

Andar Bahar („Andar Bahar“)

58. Lošimo tikslas – atspėti, kuria puse („Andar“ ar „Bahar“) bus padalinta su „Džokerio“ (namų korta) privalanti sutapti korta.

Lošimų strateginė grupė, UAB
Į.k. 302442970

Buveinės ir registracijos adresas: I. Šimulionio g. 5, LT-04330, Vilnius
Licencija Nr. 0088 lažyboms organizuoti išduota 2009-12-03

Duomenys apie juridinį asmenį kaupiami Lietuvos Respublikos Juridinių asmenų registre

A/s: LT37 7300 0101 1832 4840
Bankas Swedbank, kodas 73000
Tel. 8 700 33309

info@betsafe.lt
www.betsafe.lt

Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €1000
- Didžiausias laimėjimas € 50 000

Taisyklės:

- Andar Bahar lošimo tikslas yra, kad lošėjai nuspėtų, kurioje pusėje pasirodys „Džokerio“ korta; arba Andar arba Bahar.
- Lošimo pradžioje krupjė išdalina pirmąją kortą, kuri paprastai vadinama „Džokerio“ korta. Po to krupjė dalina po vieną kortą kiekvienai pusei: iš pradžių ištraukiama korta ant Bahar, o po to vėl Andar ir Bahar ir taip toliau, kol bus ištraukta korta su ta pačia verte vienoje iš pusių.
- Lošėjas turi nuspėti, kurioje pusėje (Andar ar Bahar) korta, kurios vertė bus tokia pati kaip Džokerio korta, bus ištraukta pirmiausia. Kai ši korta ištraukiama iš abiejų pusių, lošimas baigiasi.
- Lošėjai, statę už laimėjusią pusę, laimės statymą pagal lošime pateiktą išmokėjimų lentelę (statymai už kitą pusę pralaimės). Lošiama su viena kortų kalade, kurią krupjė sumaišo prieš kiekvieną turą. Po maišymo kaladė nukeliama ir krupjė atskleidžia Džokerio kortą.

Šalutiniai statymai

- Statant ant šalutinio statymo, neprivaloma atlikti pagrindinio statymo už Andar arba Bahar.
- Šalutinis statymas leidžia lošėjui numatyti kortų, kurios bus išdalytos po Džokerio kortos, skaičių, kol Andar arba Bahar pusėje bus ištraukta korta, kurios vertė bus tokia pati kaip ir Džokerio kortos.
- Pavyzdžiui, jei lošėjas mano, kad Džokerio korta bus išdalinta su pirmomis penkiomis kortomis, jis gali atlikti šalutinį statymą 1-5 (nuo 1 iki 5) su koeficientu 3:1 (trys prieš vieną). Jei korta, kurios vertė yra tokia pati kaip ir Džokerio korta, ištraukiama su penkiomis pirmomis kortomis, lošėjas laimės 3 kartus didesnę už savo statymo sumą.

Visi laimėjimai išmokami pagal laimėjimų lentelę.

Galimi ypatingi atvejai:

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

32 kortos („32 cards“)

59. Lošimo tikslas – atspėti, kuris lošėjas laimės: 8 lošėjas, 9 lošėjas, 10 lošėjas ar 11 lošėjas.

Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,50
- Didžiausias statymas: €2 500
- Didžiausias laimėjimas € 27 500

Taisyklės:

- Lošimas lošiamas su 32 kortų kalade, kurių reikšmės nuo 6 iki 13 (Karalius). Visos lošime dalyvaujančios kortos nurodytos žemiau.

- Prie stalo yra keturi lošėjai, už kuriuos galima statyti. Kiekvienas lošėjas turi numatytus taškus:

8 lošėjas - 8 taškai
9 lošėjas - 9 taškai
10 lošėjas - 10 taškų
11 lošėjas - 11 taškų

- Norint pradėti lošimą, reikia atlikti statymus už laimėsiantį lošėją. Po to, kai paskelbiama, kad statymai nebepriimami, krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po vieną kortą.
- Kiekvieno lošėjo bendra suma yra jo numatytųjų taškų ir jo paties atverstos kortos suma. Pavyzdžiui: jei 8 lošėjas gauna kortą su 6 verte, tada bendra suma yra 14.
- Kai keturiems lošėjams atverčiama po vieną kortą ir tik vienas lošėjas turi daugiausiai taškų, tada šis lošėjas yra nugalėtojas.
- Jei du ar daugiau lošėjų turi vienodai taškų, rezultatas yra lygiosios. Tada dar viena korta bus ištraukiama tik tiems lošėjams, kurie sulošė lygiosiomis – tai aktualu tik tuo atveju, jei lygiųjų rezultatas yra aukščiausias, o jei lygiosios nėra aukščiausia kombinacija, tada jos bus ignoruojamos (nebetraukiamos kortos, kuriose lošėjai lygiuojasi, o laimi aukštesnė ranka).
- Kortų dalijimas lygiosiomis laimėjusioms rankoms bus tęsiamas tol, kol lošimas galės būti baigtas ne lygiosiomis.
- Lošėjai laimi pagal lošime pateiktą išmokėjimų lentelę. Lošimas lošiamas su viena 32 kortų, kurios sumaišomos prieš kiekvieną lošimo etapą, kaladę.

Lošime dalyvaujančios kortos:

| 32 kortų kaladė | Vertė |
|-----------------|----------|
| 6♥6♦6♥6♠ | 6 taškai |
| 7♥7♦7♥7♠ | 7 taškai |
| 8♥8♦8♥8♠ | 8 taškai |
| 9♥9♦9♥9♠ | 9 taškai |
| T♠T♦T♥T♠ | 10 taškų |
| J♠J♦J♥J♠ | 11 taškų |
| Q♠Q♦Q♥Q♠ | 12 taškų |
| K♠K♦K♥K♠ | 13 taškų |

Galimi ypatingi atvejai:

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

Ruletės lošimai: Portomaso tikro kazino ruletė („Potomaso Real Casino Roulette“), Orakulo liepsnos ruletė („Oracle Blaze“), Orakulo ruletė 360 („Oracle Roulette 360“), Orakulo tikro kazino ruletė („Oracle Real Casino Roulette“), Rusiška ruletė („Ruletka Russia“), Turku ruletė („Ruekish Roulette“), Slavų ruletė („Slavyanka Roulette“), Turkiška ruletė („Türkçe Rulet“), Kumbijos ruletė („Cumbia Ruleta“), Kazino Marina ruletė („Casina Marina Roulette“), Namaste ruletė („Namaste Roulette“), Deimantinė ruletė („Diamond Roulette“), Greitoji ruletė („Speed Roulette“) ir Itališka ruletė („Italian Roulette“)

60. Lošimų tikslas – spėti skaičių, kur besiridenantis kamuoliukas nusileis besisukančio rato viduje. Laimėjimo dydis priklauso nuo atlikto statymo tipo.

Bendroji informacija:

Lošimų strateginė grupė, UAB
Į.k. 302442970
Buveinės ir registracijos adresas: I. Šimulionio g. 5, LT-04330, Vilnius
Licencija Nr. 0088 lažyboms organizuoti išduota 2009-12-03
Duomenys apie juridinį asmenį kaupiami Lietuvos Respublikos Juridinių asmenų registre

A/s: LT37 7300 0101 1832 4840
Bankas Swedbank, kodas 73000
Tel. 8 700 33309
info@betsafe.lt
www.betsafe.lt

- Mažiausias statymas: €0,50
- Didžiausias statymas: €5 000
- Didžiausias laimėjimas € 156 000

Automatinės ruletės lošimai: Automatinė ruletė („Auto Roulette“), Greitoji automatinė ruletė („Speed auto Roulette“), Prestižinė automatinė ruletė („Prestige Auto Roulette“) ir Lumia automatinė ruletė („Lumia auto Roulette“)

61. Lošimų tikslas – spėti skaičių, kur besiridenantis kamuoliukas nusileis besisukančio rato viduje. Laimėjimo dydis priklauso nuo atlikto statymo tipo.

Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,50
- Didžiausias statymas: €5 000
- Didžiausias laimėjimas € 156 000

Taisyklės, taikomos 60 p. ir 61 p. išvardintiems ruletės lošimams:

- Norėdamas pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (-iuose).
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimintį skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.

Statymai:

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.

Vidiniai statymai:

- Tiesus – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį).
- Padalintas Statymas – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17).
- Gatvės Statymas – lošėjas deda 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.
- Kampo Statymas – lošėjas deda 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.
- Šešių Linijos Statymas – lošėjas deda 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).

Išoriniai statymai:

- Stulpelio Statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių stulpeliu. Tuzino Statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų langelių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas.

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

| STATYMO TIPAS | UŽDENGIA | IŠMOKA |
|-----------------------|------------|--------|
| Tiesus | 1 skaičius | 35:1 |
| Padalintas | 2 skaičiai | 17:1 |
| Gatvė | 3 skaičiai | 11:1 |
| Kampas | 4 skaičiai | 8:1 |
| Šešių Linija | 6 skaičiai | 5:1 |
| Stulpelis / Tuzinas | 12 skaičių | 2:1 |
| Raudona / Juoda | 18 skaičių | 1:1 |
| Lyginiai / Nelyginiai | 18 skaičių | 1:1 |

Lenktynių trasos statymai:

„**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:

- 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
- 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:

- 1 žetonas tiesiai: 26;
- 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:

- 1 žetonas tiesiai: 1;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34;

Kaimyniniai statymai:

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant Ruletės Trasą.
- Kaimyninis statymas yra 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.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Bakara lošimai: Auksinė bakara („Golden Baccarat“), Greitoji bakara-kriketo stalas („Speed Baccarat - Cricket Table“), Bakara Pro („Baccarat Pro“), Marina kazino bakara („Marina Casino Baccarat“), Salsa bakara („Salsa Baccarat“), Bakara be komisinių („Baccarat no Commission“), Bakara super 6 („Baccarat Super Six“) ir Auksinė bakara nokautas („Golden Baccarat Knock Out“)

62. Lošimų tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar Bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios.

Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,05
- Didžiausias statymas: €500
- Didžiausias laimėjimas € 12 500

Taisyklės:

- Norėdamas pradėti lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą, spustelėdamas atitinkamą žetoną ir pasirinkdamas vieną iš lošimo laukelių – Lošėją, Bankininką arba lygiąsias.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Kuomet statymui skirtas laikas baigiasi, krupjė padalina 4 pradinės kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į Lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į Bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė suteikia po papildomą kortą pagal žemiau paaiškintą „Trečiosios Kortos Taisyklę“.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią.
- Jei praėjusiam lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

Trečiosios Kortos taisyklė

- Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža kortų kombinacija) be jokių papildomų kortų:
- Kai Lošėjo ir Bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali kortų kombinacija);
- Kai Lošėjas turi 6 taškus, o Bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;
- Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.
- Jei lošėjui ir bankininkui išdalinama pradinės dviejų kortų kombinacijos, 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.

| Jeigu lošėjo dviejų kortų suma: | Veiksmai: |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| 0, 1, 2, 3, 4, 5 | Lošėjas turi imti |
| 6, 7 | Lošėjas turi imti |
| 8, 9 | Abi kortų kombinacijos turi sustoti |

Statymai:

- 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).
- Tradiciškai „Baccarat“ lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.

- Laimėjęs Lošėjo statymas išmokamas 1:1.
- Laimėjęs Bankininko statymas išmokamas 0,95:1.
- Laimėjęs lygiųjų statymas išmokamas 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už Lošėją ar Bankininką neprandami, o gražinami.

Šalutiniai statymai:

Lošėjo ir Bankininko pora

- Lošėjo poros šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos lošėjo kortų kombinacijoje sudaro porą.
- Bankininko poros statymas laimi, jei dvi pradinės kortos Bankininko kortų kombinacijoje sudaro porą. Bet kokio tipo pora laikoma tinkama tiek Lošėjo, tiek Bankininko kortų kombinacijai:
- 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., 8 vynai + 7 būgnai).
- Už laimėtą statymą ant bet kurio tipo Lošėjo ar Bankininko poros išmokama 11:1.
- Tame pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą ant Lošėjo ar Bankininko poros.

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.
- Už laimėtą bet kokios poros statymą išmokama 5:1.

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).
- Už laimėtą tobulos poros statymą išmokama 25:1.

Lošėjo ir Bankininko premija

- Lošėjas laimi Lošėjo premiją arba Bankininkas laimi Bankininko premiją šalutiniuose statymuose, kai yra natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai.
- Lošėjas laimi Lošėjo premiją arba Bankininkas laimi Bankininko premiją šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

| Įvykis | Išmoka |
|---|-----------|
| Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 9 taškais | 30:1 |
| Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 8 taškais | 10:1 |
| Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 7 taškais | 5:1 |
| Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 6 taškais | 3:1 |
| Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 5 taškais | 2:1 |
| Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 4 taškais | 1:1 |
| Natūralus laimėjimas | 1:1 |
| Natūralios lygiosios | LYGIOSIOS |

Natūrali kortų pora – situacija, kuomet Lošėjo („Player“) ir/ar Bankininko („Banker“) taškų suma, padalinus po dvi kortas, yra lygi 8 (aštuoniems) arba 9 (devyniems).

Galimi ypatingi atvejai:

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

Juodojo Džeko lošimai: Juodasis Džekas („Blackjack“), Rumba Juodasis Džekas („Rumba Blackjack“), Turkų Juodasis Džekas („Turkce Blackjack“), Baltojo ruso Juodasis Džekas („White Russian“), Auksinis Juodasis Džekas („Blackjack Gold“), Itališkas Juodasis Džekas („Italian Blackjack“), Juodojo ruso Juodasis Džekas („Black Russian“), VIP Juodasis Džekas su pasidavimu („VIP Blackjack with Surrender“), VIP Juodasis Džekas („VIP Blackjack“), Turkiškas Juodasis Džekas („Turkish Blackjack“), Neribotas juodasis Džekas („Unlimited Blackjack“), Mambo neribotas juodasis Džekas („Mambo unlimited Blackjack“) ir Turkiškas neribotas Juodasis Džekas („Turkish Unlimited Blackjack“)

63. Juodojo Džeko lošimų tikslas yra laimėti prieš krupjė. Lošėjo arba krupjė kortų kombinacija, kurios vertė yra artimesnė 21 taškui (kortų vertės sumai), yra laiminti kombinacija. Taip pat laimima, jei krupjė kombinacija viršija 21 tašką, tačiau jei lošėjo kombinacija yra daugiau nei 21 taškas, pralošiama.

Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0.05
- Didžiausias statymas: €44 000

Taisyklės:

- Norėdamas pradėti lošimą, lošėjas turi užimti vietą prie stalo, pasirinkti statymo sumą ir spustelėjus ją padėti į pažymėtą langelį. Prsidėjus statymų laikui (10 sekundžių), galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu kitas lošėjas pradėjo lošimą, lošėjui leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Pasibaigus statymo laikui, krupjė pradeda dalyti kortas, pradėdant nuo lošėjo iškart iš kairės ir kiekvienam lošėjui paeiliui, o sau – paskutiniam. Antra korta padalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam lošėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą.
- Išdalinus visas kortas, lošėjai turi pasirinkti vieną iš šių parinkčių: 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, vadovaudamasis ant stalo užrašyta taisykle: Krupjė turi traukti 16 ir sustoti ties 17. Tai reiškia, kad jei krupjė turi 16 arba mažiau, jis traukia papildomas kortas.
- Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas, prieš anksčiau paminėtus pasirinkimus, visiems dalyvavusiems lošėjams bus pasiūlytas draudimas. Pasibaigus draudimo statymų laikui, krupjė kortų kombinacija bus patikrinta dėl galimo Juodasis Džekas derinio. Jei krupjė turi šį derinį, lošimas yra baigiamas.
- Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir pradeda kito lošimo statymus.

Kortų vertė

- Juodasis Džekas lošimas lošiamas 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę.
- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ir 9 turi savo kortoje užrašytą vertę.
- 10, valeto, karalienės ir karaliaus vertė yra 10.
- Tūzo vertė gali būti 1 arba 11, pasirenkama lošėjo. Paprastai kortų kombinacija lemia, kuri vertė pasirenkama, ir tai gali pasikeisti lošimo metu, priklausomai nuo gautų papildomų kortų vertės.

Statymai:

Lošimų strateginė grupė, UAB
Į.k. 302442970
Buveinės ir registracijos adresas: I. Šimulionio g. 5, LT-04330, Vilnius
Licencija Nr. 0088 lažyboms organizuoti išduota 2009-12-03
Duomenys apie juridinį asmenį kaupiami Lietuvos Respublikos Juridinių asmenų registre

A/s: LT37 7300 0101 1832 4840
Bankas Swedbank, kodas 73000
Tel. 8 700 33309
info@betsafe.lt
www.betsafe.lt

Šalutiniai statymai

- Statymo metu lošėjas gali atlikti šalutinius statymus, bet tik po to, kai langelyje atliekamas pagrindinis statymas.
- Šalutinių statymų ir išmokų aprašymai rodomi lange „Statymo limitai“ ir „Išmokos“.
- Galimi dviejų tipų šalutiniai statymai:
- Tobulos poros (TP): šalutinis statymas atliekamas prieš išdalinant visas kortas. Tai suteikia galimybę laimėti papildomai pinigų, jeigu lošėjo dvi pirmosios kortos yra pora. Yra 3 rūšių poros:
- Tobula pora – dvi identiškos kortos (pvz., dvi širdžių karalienės);
- Spalvota pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
- Mišri pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
- Norėdamas laimėti tobulos poros statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą pagal stalo limitus specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „TP“ prieš išdalijant kortas. Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujantiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.

| Derinys | Išmoka |
|---------------|--------|
| Tobula pora | 25:1 |
| Spalvota pora | 12:1 |
| Mišri pora | 6:1 |

- 21+3 – šalutinis statymas, kuris yra pagrįstas 3 kortų kombinacija, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradinės kortas lošėjo kortų kombinacijoje, kurios sudaro 3 kortų pokerio kombinaciją:
- Trys identiškos („Suited Strips“) – trys tos pačios vertės ir ženklo kortos (pvz., trys širdžių tūzai);
- Eilė ir spalva („Straight Flush“) – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., pikų 10, valetas ir dama);
- Trys vienodos („Three of a kind“) – trys tos pačios vertės kortos (pvz., širdžių karalienė, būgnų karalienė ir gilių karalienė);
- Eilė („Straight“) – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
- Spalva („Flush“) – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., gilių 2, 6 ir karalius).
- Norėdamas laimėti 21+3 statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „21+3“ prieš išdalijant kortas, pagal stalo limitus. Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujantiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.
- Jei lošėjo kortų kombinacija apima du laiminčius derinius, bus išmokama už didesnę kombinaciją.

| Kombinacija | Išmoka |
|-----------------|--------|
| Trys identiškos | 100:1 |
| Eilė ir spalva | 40:1 |
| Trys vienodos | 25:1 |
| Eilė | 10:1 |
| Spalva | 5:1 |

Galimi ypatingi atvejai:

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

64. Lošimo tikslas – sudaryti geresnę 5 kortų kombinaciją nei krupjė, naudojant lošėjui išdalintas 2 kortas ir penkias bendras kortas.

Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,05
- Didžiausias statymas: €1 600

Taisyklės:

- Lošiama su viena 52 kortų kalade, o kaladė kiekvienam lošimui keičiama iš naujo, tada sumaišoma.
- Viename lošime vienu metu gali dalyvauti bet koks lošėjų skaičius, kiekvienas užima ne daugiau kaip vieną vietą.
- Krupjė išdalina pirmąsias kortas: dvi kortos nukreiptos į lošėją, dvi nukreiptos žemyn krupjė ir trys bendros kortos, kurias naudoja visi lošime dalyvaujantys lošėjai, kad sudarytų atitinkamas rankas.
- Lošėjas gali ATSAKYTI, atlikdamas atsakymo statymą, kuris yra lygus dvigubam lošėjo Ante statymui, arba NUSIMESTI kortas – taip baigti lošimą prarandant savo Ante statymą.
- Nusprendus tęsti lošimą, krupjė padalins dar po dvi kortas – Turn ir River.
- Galiausiai krupjė atskleidžia savo paslėptas kortas ir lyginamos rankos. Geriausia ranka laimi remiantis penkiomis iš septynių kortų.

Šalutiniai statymai

1. Premijos statymas

Lošėjas taip pat gali atlikti premijinį statymą, kuris išmokamas, kai išdalinama dviejų tūzų ar geresnė kombinacija, sudaryta tik iš lošėjo dviejų turimų kortų ir pirmų trijų bendrų kortų (tik šios penkios kortos sudaro premijos statymo kombinaciją).

Premijos statymą galima atlikti tik atlikus pradinį išankstinį statymą. Premijos statymas visada yra galiojantis, nepaisant lošėjo sprendimo atsakyti arba nusimesti.

2. Kazino Razz premija

- Casino-Razz premija yra laimima sudarius žemiausią lošėjo penkių kortų kombinaciją, dvi tuščias kortas ir pirmąsias tris bendras kortas (tik šios penkios kortos sudaro premijos statymo kombinaciją). Šalutiniai statymai laimi, kai rankos yra nuo Valeto iki 6 ir eilė nuo tūzo iki 5, tiek vienos spalvos tiek ir ne.
- Eilės ir Spalvos kombinacijos negali būti naudojamos lošiant prieš lošėją. Tūzai skaičiuojami kaip žemiausia korta.
- Premijos statymą galima atlikti tik atlikus pradinį išankstinį statymą. Premijos statymas visada yra aktyvus, nepaisant lošėjo sprendimo atsakyti arba nusimesti.

Rankų stiprumas

- Atskiros kortos reitinguojamos žemyn nuo Tūzo, kurio vertė didžiausia, per veido kortas (karalius, dama, tada valetas) ir galiausiai nuo 10 iki 2.
- Užbaigus eilę, Tūzas gali reikšti 1 arba kitą kortą virš karaliaus.
- Silpniausia Hold'em ranka yra aukščiausia korta – pokerio ranka, sudaryta iš bet kokių penkių kortų, neatitinkančių nė vieno iš žemiau nurodytų reikalavimų. Iš esmės joks kortų derinys neturi jokio ryšio su kitu deriniu: nėra nei porų, nei trigubų vienodo rango kortų ir nėra 5 iš eilės einančių kortų derinių ar spalva susijusių kortų. Lemiamas veiksnys yra aukščiausia lošėjo korta.
- Pora yra ranka, kurią sudaro dvi to paties rango kortos.
- Dvi poros – tai ranka, kurią sudaro du vienodo rango kortų rinkiniai (pavyzdžiui, du 2 ir 2 valetai).
- Trys vienodos – tai ranka, kurią sudaro trys to paties rango kortos.

- Eilė apima penkias kortas iš eilės, bet ne tos pačios spalvos.
- Spalva susideda iš penkių kortų, kurios visos yra tos pačios spalvos (tūzas, 3, 6, 10 ir dama, pavyzdžiui, visi vynai).
- Pilnas namas apima tris to paties rango kortas ir dar dvi kito rango kortas (pavyzdžiui, tris ketvertus ir dvi damas).
- Keturios vienodos apima keturias to paties rango kortas.
- Eilė ir spalva yra eilė, kurioje kortų seka yra tos pačios spalvos.
- Karališka spalva – tai eilė ir spalva, einanti nuo 10, per visas veido kortas iki tūzo.

Lošimo rezultatai

- Krupjė turi turėti ketvertų porą, ar stipresnę kombinaciją, kad galėtų dalyvauti.
- Lošėjas laimi, jei krupjė ranka atitinka reikalavimus (joje yra viskas, kas lygu arba geriau už ketvertus) ir yra mažesnė už lošėjo. Ante statymas išmokamas pagal išmokėjimų lentelę, o Atsakymo statymas – 1:1.
- Lošėjas pralaimi, jei krupjė ranka atitinka reikalavimus ir yra aukštesnė už lošėjo. Lošėjas pralaimi ir Ante statymą, ir atsakymo statymą.
- Jei lošėjo ir krupjė rankos yra vienodos, laimi tas, kurio kortos yra didžiausios. Pavyzdžiui, iš dviejų pilnų namų laimi aukščiausias trejetas. Jei lygu, laimi aukščiausia pora, o jei jos taip pat yra identiškos, laimi aukščiausia lemiančioji korta.
- Stūmimas yra lygiosios – kai lošėjas ir krupjė turi lygiai tokią pačią kombinaciją. Tokiu atveju lošėjas atgauna savo Ante ir atsakymo statymą.
- Jei krupjė neturi kvalifikuotos rankos (bent poros ketvertų), lošėjas atgaus savo atsakymo statymą ir dalį Ante pagal išmokėjimo lentelę.

Visi laimėjimai išmokami pagal laimėjimų lentelę.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Statyti ant trijų kortų („Bet on Teen Patti“) ir 20-20 trijų kortų lošimas („20-20 Teen Patti“)

65. Lošimų tikslas – statyti, kuris lošėjas turės geresnę A ir B lošėjo kombinaciją, naudojant kiekvieno lošėjo išdalytas 3 kortas.

Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,05
- Didžiausias statymas: €1 000
- Didžiausias laimėjimas € 200 000

Taisyklės:

- Lošiama su viena 52 kortų kalade (išskyrus Joker), kortos maišomos po kiekvieno lošimo. Viename lošime vienu metu gali dalyvauti bet koks lošėjų skaičius.
- Norint atlikti statymą, reikia pasirinkti žetono vertę ir spustelėti tiesiai ten, kur lentelės centre parašyta lošėjas A, lošėjas B. Kai laikmatis baigs atgalinį skaičiavimą, krupjė pradės dalinti kortas. Jei vyksta lošimas, prieš atliekant statymą reikia palaukti, kol jis bus baigtas.

Laimėjimai išmokami pagal laimėjimų lentelę.

Esant lygiosioms, statymai už lošėją A ir lošėją B yra gražinami.

Šalutiniai statymai

- Lošėjas taip pat gali atlikti statymą už vieną iš šių šalutinių statymų:
- Pora plius lošėjui A arba lošėjui B) – tikslas yra sudaryti porą ar geresnę iš lošėjo A arba lošėjo B rankos. Išmokama, kai pora arba geresnė yra sudaryta iš trijų kortų. Išmokėjimas priklauso nuo rankų stiprumo pagal lošime pateiktą išmokėjimų lentelę.
- 3+3 premija – tikslas yra sudaryti geriausią penkių kortų pokerio kombinaciją, derinant kiekvieno lošėjo tris kortas. Išmokama, kai iš šešių lentelėje išdalytų kortų sudaromos „Trys vienodos“ arba geresnės. Išmokėjimas priklauso nuo rankų stiprumo pagal lošime pateiktą išmokėjimų lentelę.
- Abu šalutiniai statymai gali būti atliekami tik atlikus pradinį pagrindinį statymą. Šalutinis statymo rezultatas nepriklauso nuo pagrindinio statymo baigties, o tai reiškia, kad galima laimėti bet kurį šalutinį statymą, net jei pralaimėtas pagrindinis statymas tame pačiame lošimo etape.

Rankų stiprumas

Laiminčios kombinacijos lošime „Statyti ant trijų kortų“:

- Karališka spalva yra vienos spalvos tūzas, karalius ir karalienė.
- Eilė ir spalva yra ranka, kurioje iš eilės yra trys tos pačios spalvos kortos. Pvz. būgnų dešimt, devyni ir aštuoni.
- Trys vienodos – tai ranka, kurioje yra trys to paties rango kortos Pvz. trys karaliai, trys devynetai ir pan.
- Eilė – tai ranka, kurioje yra trys nuoseklaus rango kortos bent dviejose skirtingose spalvose. Pvz. du, trys ir keturi ant mažiausiai dviejų skirtingų spalvų. Dvi eilės reitinguojamos lyginant aukščiausią kiekvienos kortą.
- Spalva – tai ranka, kai visos trys kortos yra tos pačios spalvos, bet ne iš eilės. Pvz. trys kortos, kurios visos yra būgnų.
- Pora yra ranka, kurioje yra dvi vieno rango kortos ir viena korta, kuri nėra šio rango. Pvz. du karaliai ir aštuonetas. Jei dvi rankos turi tą pačią porą, lyginamos lemiančiosios kortos siekiant nustatyti nugalėtoją.
- Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija iš bet kurių trijų kortų, neatitinkančių nė vieno iš aukščiau išvardytų reikalavimų. Jokia ranka nesudaroma, o rankų rangas yra pagal aukščiausią kortą.
- Atskiros kortos reitinguojamos žemyn nuo Tūzo, kurio vertė didžiausia, per veido kortas (karalius, dama, tada valetas) ir galiausiai nuo 10 iki 2.
- Užbaigus eilę, Tūzas gali reikšti 1 arba kitą kortą virš karaliaus.
- Silpniausia pokerio korta yra aukščiausia korta – pokerio korta, sudaryta iš bet kokių trijų kortų, neatitinkančių nė vieno iš aukščiau paminėtų reikalavimų.
- Lemiamas veiksnys yra aukščiausia lošėjo korta.

3+3 premijos laiminčios kortos (norint surinkti, reikia 5 kortų):

- Karališka spalva yra eilė ir spalva, kurioje dalyvauja tūzas, karalius, karalienė, valetas ir 10 tos pačios spalvos.
- Eilė ir spalva yra ranka, kurioje iš eilės yra penkios kortos, visos tos pačios spalvos, bet be tūzo.
- Keturios vienodos – tai ranka, kurioje yra visos keturios vieno rango kortos ir bet kuri kita korta. Pvz. keturios karalienės ir penketas.
- Pilnas namas yra ranka, kurioje yra trys vienodo rango kortos ir dvi atitinkančios kito rango kortos, pvz. trys valetai ir du aštuonetai.
- Spalva yra ranka, kai visos penkios kortos yra tos pačios spalvos, bet ne iš eilės. Pvz. penkios kortos, kurios visos yra širdys.
- Eilė – tai ranka, kurioje yra penkios iš eilės einančios kortos bent dviejų skirtingų spalvų. Pvz. dešimt, devyni, aštuoni, septyni, šeši dviejų ar daugiau skirtingų spalvų.
- Trys vienodos – tai ranka, kurioje yra trys to paties rango kortos ir kitos dvi kortos, kurios nėra to paties rango viena su kita.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Drakono tigras („Dragon Tiger“)

66. Lošimo tikslas – numatyti ar laimės krupjė („drakonas“) ar lošėjas („tigras“), ar bus lygiosios.

Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,05
- Didžiausias statymas: €500
- Didžiausias laimėjimas € 12 500

Taisyklės:

- Drakono tigrų lošimo metu išdalinamos dvi rankos; viena skirta Drakonui, kita – Tigrui.
- Lošėjas stato, kas laimės, ar bus lygiosios. Laimi ranka, turinti aukščiausią kortą.
- Jei Drakono ir Tigro rankos yra tos pačios vertės, lošimas baigiamas lygiosiomis.
- Drakono tigrų lošime kortų spalva neturi skirtumo.
- Lošiama aštuoniomis kortų kaladėmis. Ištraukus kaladės perskyrimo kortą, kaladė bus pakeista į naują, kuri bus išmaišyta. Viena kaladė perskirinama po maišymo ir sudeginamos trys pirmosios kortos.

Kortų vertės

Kortų vertės skaičiuojamos nuo žemiausios iki aukščiausios: Tūzas, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valetas, dama ir karalius, kai tūzas yra „1“, o karalius – „13“.

Krupjė išdalina vieną kortą „drakono“ rankai ir vieną „tigrų“ rankai.

Lošimo pabaigoje laimėjimai išmokami taip:

| | |
|-----------|------|
| Drakonas | 1:1 |
| Tigras | 1:1 |
| Lygiosios | 11:1 |

Lygiųjų atveju statymai už drakoną ir už tigrą praras 50% nuo statomos sumos.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Laimingas 7 („Lucky 7“)

67. Lošimo tikslas – numatyti ar kita išdalinta korta bus didesnė nei 7 (7 aukštyn), mažesnė nei 7 (7 žemyn) ar 7.

Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,05

Lošimų strateginė grupė, UAB
Į.k. 302442970

Buveinės ir registracijos adresas: I. Šimulionio g. 5, LT-04330, Vilnius
Licencija Nr. 0088 lažyboms organizuoti išduota 2009-12-03

Duomenys apie juridinį asmenį kaupiami Lietuvos Respublikos Juridinių asmenų registre

A/s: LT37 7300 0101 1832 4840
Bankas Swedbank, kodas 73000
Tel. 8 700 33309

info@betsafe.lt
www.betsafe.lt

- Didžiausias statymas: €5 000
- Didžiausias laimėjimas € 65 000

Taisyklės:

- Lošimas prasideda po „Padėti statymus“ laikmačio, krupjė išdalina šio lošimo etapo kortą, kiekvienam lošimo etapui išdalinama tik viena korta.
- Kai korta ištraukiama, lošimas baigiasi.
- Lošėjai, statę už laimėjusią pusę, laimės statymą pagal žemiau pateiktą išmokėjimų lentelę (kitos pusės statymai pralaimi).
- Lošiama su aštuoniomis kortų kaladėmis, kurios yra sumaišomos ir įdedamos į batą, kai tik ištraukiama perskyrimo korta, prasideda maišymo procedūra.

IŠMOKĖJIMŲ LENTELĖ

| | |
|-----------|--------|
| 7 AUKŠTYN | 1:1 |
| 7 | 10,5:1 |
| 7 ŽEMYN | 1:1 |

Jei laimėjimo korta yra 7, statymai už 7 aukštyn arba 7 žemyn praras 50% statymo sumos.

Šalutiniai statymai

- Statant ant šalutinio statymo nereikia statyti pagrindinio Laimingas 7 statymo (tačiau tai galima padaryti papildomai prie pagrindinio statymo).
- Šalutinis statymas gali būti atliekamas savarankiškai, nereikia atlikti pagrindinio statymo.

Yra dviejų tipų šalutiniai statymai:

- Raudona arba Juoda – šis statymas leidžia lošėjui spėti, ar lošimo etape išdalyta korta bus raudona ar juoda.
- Nelyginis arba lyginis – šis statymas leidžia lošėjui spėti, ar lošimo etape išdalyta korta bus nelyginė ar lyginė.

Visi laimėjimai išmokami pagal laimėjimų lentelę.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Sic Bo („Sic Bo“)

68. Lošimo tikslas – numatyti trijų kauliukų papurtymo rezultata. Galima statyti už vieno kauliuko, dviejų kauliukų, trijų kauliukų, bendrą ir daugiau baigčių.

Bendroji informacija:

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €2000
- Didžiausias laimėjimas € 360 000

Lošimų strateginė grupė, UAB
Į.k. 302442970

Buveinės ir registracijos adresas: I. Šimulionio g. 5, LT-04330, Vilnius
Licencija Nr. 0088 lažyboms organizuoti išduota 2009-12-03

Duomenys apie juridinį asmenį kaupiami Lietuvos Respublikos Juridinių asmenų registre

A/s: LT37 7300 0101 1832 4840
Bankas Swedbank, kodas 73000
Tel. 8 700 33309

info@betsafe.lt
www.betsafe.lt

Taisyklės:

- Norint pradėti lošti, reikia palaukti, kol pasirodys pranešimas „Prašome atlikti statymus“, tada pasirinkti žetono, kurį norima statyti, vertę ir padėti į atitinkamus statymo laukelius ant lošimo stalo.
- Lošėjo bendras atliktas statymas bus rodomas skiltyje „Bendras statymas“.
- Krupjė paskelbus „Statymai baigti“, statymas negali būti statomas ir joks atliktas statymas negali būti keičiamas.
- Pasibaigus statymui, visų atliktų statymų vertė išimama iš jūsų balanso.
- Kai kauliukas sustoja, laimėti skaičiai rodomi ekrano viduryje ir juostoje „Paskutiniai raundai“. Laimėjusius kauliukų skaičius taip pat skelbia krupjė, o lažybų tinklelio laimėjimo sritys yra paryškintos. Jei kuris nors iš lošėjo statymų padengs laimėjimo skaičių, lošėjas gaus laimėjimą pagal SicBo išmokėjimus. Lošėjo laimėjimo suma bus rodoma ekrano viduryje ir ją taip pat galima patikrinti istorijos puslapyje.
- Kito statymo metu galima:
- Pakartoti paskutiniame lošime atliktus statymus spustelėjus mygtuką Rebet.
- Atšaukti paskutinį veiksmą atliekant statymus.

Statymų tipai

- Ant Sic Bo stalo galima atlikti įvairius statymus ir kiekvienas statymo tipas turi savo išmoką.
- A – mažas/didelis – atliekamas statymas, kad bendras trijų kauliukų skaičius būtų mažas (4-10) arba didelis (11-17). Laimėjimai mokami 1:1, tačiau šie statymai pralaimi bet kuriam trigubam.
- B – Bendras – atliekamas statymas už bet kurią iš 14 lažybų sričių, pažymėtų 4-17. Bendra suma yra trijų kauliukų suma, neįskaitant 3 ir 18. Laimima, jei trijų kauliukų suma sudaro bendrą skaičių, dėl kurio statoma. Išmokos skiriasi priklausomai nuo bendros laimėjimo sumos.
- C – Vienas – atliekamas statymas bet kurioje iš šešių statymo sričių, pažymėtų VIENAS, DU, TRYS, KETURI, PENKI ir ŠEŠI, kurios atspindi šešias nominalias kauliuko vertes.
- Jei 1 iš 3 kauliukų rodo skaičių, už kurį atliktas statymas, išmokama 1:1
- Jei 2 iš 3 kauliukų rodo skaičių, už kurį atliktas statymas, išmokama 2:1
- Jei visi 3 kauliukai rodo skaičių, už kurį atliktas statymas, išmokama 12:1
- D – Dvigubas – atliekamas statymas bet kurioje iš šešių dvigubai pažymėtų statymų sričių. Norint laimėti, 2 iš 3 kauliukų turi rodyti tą patį skaičių. Laimėjimai mokami 11:1. Nepaisant to, ar 2 ar 3 kauliukai rodo tą patį skaičių, išmokėjimas išlieka toks pat.
- E – Trigubas – atliekamas statymas bet kurioje iš šešių trigubai pažymėtų lažybų sričių. Norint laimėti, visi 3 kauliukai turi atitikti pasirinktą skaičių. Laimėjimai išmokami santykiu 180:1.
- F – bet koks trigubas – statymas atliekamas ant šio langelio, kad vienu metu būtų padengti visi šeši skirtingi trigubi statymai. Norint laimėti, visi trys kauliukai turi rodyti tą patį skaičių. Laimėjimas išmokamas santykiu 30:1.
- G – Kombinacija – statymas atliekamas už bet kurią arba visas 15 galimų 2 kauliukų kombinacijų. Laimėjimas išmokamas santykiu 5:1.

Visi laimėjimai išmokami pagal laimėjimų lentelę.

Galimi ypatingi atvejai:

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