

PATVIRTINTA:

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus

2020 m. rugpjūčio mėn. 13d. įsakymu Nr. DIE-568

UAB „TOP SPORT“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PAKEITIMAS IR PAPILDYMAS

Šiuo UAB „Top Sport“ nuotolinio lošimo organizavimo reglamento pakeitimu ir papildymu pakeičiami reglamento bendrosios dalies, patvirtintos 2018 m. rugpjūčio mėn. 23 d. įsakymu Nr. DI-421, 34 ir 35 punktai ir išdėstomi taip:

„34. Bendrovės organizuojami lošimai nuotolinio lošimo įrenginiais apima nuotolinius lošimus A kategorijos lošimo automatais, nuotolinius stalo lošimus, nuotolinius stalo lošimus gyvai ir nuotolinio lošimo lažybas dėl objektyviai neįvyksiančių (nuotolinio lošimo įrenginio sukurtų) šunų ir žirgų lenktynių.

35. Lošimų nuotolinio lošimo įrenginiais – nuotolinių lošimų A kategorijos lošimo automatais ir nuotoliniais stalo lošimais – taisyklės ir kita susijusi informacija yra pateikiama Reglamento Priede Nr. 2. Lošimų nuotolinio lošimo įrenginiais taisyklės taip pat yra pateikiamos Bendrovės interneto tinklapyje. Lažybų dėl objektyviai neįvyksiančių (nuotolinio lošimo įrenginio sukurtų) šunų ir žirgų lenktynių informacija, taisyklės ir kita susijusi informacija yra pateikiama UAB „Top Sport“ nuotolinio lošimo Reglamento Priedo Nr. 1 Priedėlyje Nr. 2. Nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės yra išdėstytos Reglamento priede Nr. 3.“

Bendrovė Reglamentą papildo Priedu Nr. 3, kuriame aprašomos nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės ir išdėstomos taip:

REGLAMENTO PRIEDAS NR. 3 „NUOTOLINIŲ STALO LOŠIMŲ GYVAI TAISYKLĖS“

1. Nuotolinis stalo lošimas gyvai - tai lošimas nuotolinio lošimo įrenginiu, kuomet lošimo rezultatą lemiantis įvykis yra kuriamas realiu laiku tiesiogiai krupjė (realaus žmogaus) ir naudojant nuotolinio lošimo ryšio priemones perduodamas lošėjams.

2. Mažiausią Statomą sumą vienam statymui Nuotoliniame stalo lošime gyvai nustato ir Bendrovės interneto tinklapyje skelbia Bendrovė. Bet kokių atveju Statymo suma negali būti mažesnė nei 0,01 Eur (vienas euro centas). Jeigu atskirose Nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklėse nenumatyta kitaip, didžiausia Statoma suma vienam statymui lošime nuotoliniuose stalo lošimuose gyvai yra 100 000 Eur (vienas šimtas tūkstančių eurų), maksimali galima laimėti suma - 1 000 000 Eur (vienas milijonas eurų).

3. Įvykus Nuotolinio stalo lošimo gyvai sutrikimui (krupjė klaidai, lošimo įrangos gedimui, elektros ar kitokiam sutrikimui dėl Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo kaltės) bus atliekami

veiksmai numatyti atskirose Nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklėse (pvz. pakartotinis kortos nuskaitymas ar pan.). Jei tokių veiksmų nėra numatyta minėtose taisyklėse, arba veiksmais, numatytais minėtose taisyklėse nepavykus pašalinti sutrikimų, lošimas bus sustabdytas šiame punkte nustatytam laiko tarpui ir apie tai bus iš karto informuojamas pamainos vadybininkas, krupjė paspaudus pamainos vadybininko iškvietimo mygtuką. Lošimo ekrane pasirodys pranešimas apie nagrinėjamą atitinkamą sutrikimą. Jei problemą pavyksta išspręsti ne ilgiau nei per 10 (dešimt) minučių (išskyrus, taikytinas išimtis nurodytas atskirose Nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklėse) lošimas tęsis kaip įprasta ir atlikti statymai bus užskaityti einamajam lošimui. Kitu atveju lošimas, kurio metu įvyko sutrikimas (įskaitant ir ryšio problemas iš nuotolinio stalo gyvai tiekėjo pusės) lošimas bus atšauktas ir pradiniai statymai automatiškai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime. Visais atvejais, kai lošimas anuliuojamas, apie lošimo anuliovimą bei jo priežastį paskelbia krupjė.

4. Tuo atveju, kai lošėjas praranda ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo ir iki tol, kol lošėjas neprisijungs prie lošimų serverio, lošimo ir pokalbių funkcijos veiks netinkamai arba bus visiškai neaktyvios. Iškilus ryšio problemoms (sistemos atjungimui) iš lošėjo pusės:

4.1. Statymas nebus priimamas ir nuskaitomas iš lošėjo nuotolinių lošimų sąskaitos balanso, o lošėjas nedalyvaus lošimo etape, jei atlikus statymą atitinkamame lošime įvyksta sistemos atjungimas dar nepasibaigus laikui skirtam statymams atlikti (t. y. prieš ekrane pasirodant pranešimui „Daugiau jokių statymų“).

4.2. Jei lošėjo atsijungimas įvyktų po to, kai statymas buvo atliktas ir laikas skirtas statymams atlikti pasibaigęs, statymas yra užskaitomas kaip atliktas (t. y. nuskaičiuojamas iš lošėjo nuotolinių lošimų sąskaitos balanso) ir bus tvarkomas kaip įprasta, o nuotolinių lošimų sąskaitos balanso likutis bus atnaujinamas atsižvelgiant į atitinkamo lošimo rezultatus.

5. Platesnė ir detalesnė kiekvieno lošimo informacija apie pačio statymo atlikimą, laimėjimo išmokėjimą, sutrikimus lošimo metu įvardijama kiekvienam lošimui atskirai žemiau išvardintose taisyklėse. Lošimų nuotoliniais stalo lošimais gyvai taisyklės:

5.1 Lošimas „Bakara“ („Baccarat“)

Lošimo tikslas - atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

Minimali statymo suma: 0,5 Eur

Maksimali statymo suma: 5000 Eur

Maksimalus laimėjimas: 39000 Eur

Lošimo taisyklės:

Lošime „Bakara“ („Baccarat“) yra padalijamos dvi kortų kombinacijos. Kortos yra dalinamos ant lošimo laukų - „LOŠĖJAS“ („PLAYER“) ir „BANKININKAS“ („BANKER“).

Lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

Lošimas žaidžiamas aštuoniomis kortų kaladėmis. Ištraukus dalinimo kortą, kortų kaladė bus pakeista nauja ir atliktas išmaišymas. Po sumaišymo pirmoji korta bus pašalinama ir parodoma lošėjams. Tada pašalinamas ir papildomų kortų skaičius, lygus pirmosios kortos vertei (kortų su paveikslėliais atveju pašalinama 10 kortų).

Kortų vertės

| | |
|--|------------------------|
| Tūzas | 1 |
| Kortos su paveikslėliais ir dešimtakių kortos | 0 |
| Visos kitos kortos nuo dviakės (2) iki devynakės (9) | Kortoje nurodyta vertė |

Jei kombinacijoje turima daugiau nei dešimt taškų, reikia atimti dešimt, kad būtų gauta Baccarat taško vertė: pavyzdžiui, $8 + 8 = 16$, bet bus skaičiuojama kaip 6, Karalius + 7 = 17, bet bus skaičiuojama kaip 7.

Dviejų kortų kombinacija iš dviejų devynakių yra aukščiausia kombinacija ir vadinama „Natūralia“. Antra aukščiausia kombinacija yra „Natūrali“ aštuonakė. Jei ant lošimo laukų – Lošėjo („PLAYER“) ar Bankininko („BANKER“), išdalijamos vienodos kortų kombinacijos lošimas baigiasi lygiosiomis, lošėjui, kuris statė ant Lošėjo („PLAYER“) ar Bankininko („BANKER“) laukų statymai gražinami.

Krupjė išdalins po dvi kortas ant lošimo laukų – Lošėjas („PLAYER“) ir Bankininkas („BANKER“). Jei kurios nors kombinacijos vertė yra aštuonios ar devynios (natūrali), kombinacija yra baigta ir daugiau kortų nedalijama. Trečią kortą krupjė ant Lošėjas („PLAYER“) lauko dalija tuomet, jei jo 2 turimų kortų vertė lygi 0-5. Trečios kortos Lošėjas („PLAYER“) laukas negauna, jei jo 2 turimų kortų vertė lygi 6-7-8-9. Jei Lošėjas („PLAYER“) laukas negauna trečiosios kortos, tada korta dalijama ant lošimo lauko - Bankininkas („BANKER“). Trečia korta ant lošimo lauko - Bankininkas („BANKER“) dalijama pagal taisyklės nurodytas Bankininko („BANKER“) lentelėje.

Trečiosios kortos dalinimo taisyklių lentelė:

Lošėjo („PLAYER“) lentelė:

| Lošėjo („PLAYER“) taškų suma po dviejų kortų: | Veiksmas: |
|--|---------------------------------|
| 0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 | Visada dalinama trečioji korta. |
| 6 – 7 – 8 – 9 | Trečioji korta nedalinama. |

Bankininko („BANKER“) lentelė:

| Bankininko („BANKER“) | Trečioji korta dalinama, jei | Trečioji korta nedalinama, jei |
|------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------------|
|------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------------|

| taškų suma po dviejų kortų: | Lošėjo („PLAYER“) trečiosios kortos taškų vertė yra: | Lošėjo („PLAYER“) trečiosios kortos taškų vertė yra: |
|-----------------------------|--|--|
| 0 – 1 – 2 | Visada dalinama trečioji korta. | Visada dalinama trečioji korta. |
| 3 | 0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 9 | 8 |
| 4 | 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 | 0 – 1 – 8 – 9 |
| 5 | 4 – 5 – 6 – 7 | 0 – 1 – 2 – 3 – 8 – 9 |
| 6 | 6 – 7 | 0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 8 – 9 |
| 7 – 8 – 9 | Trečioji korta nedalinama. | Trečioji korta nedalinama. |

Taisyklių išimtys:

Jeigu padalinus po pirmas dvi kortas Lošėjas („PLAYER“) ir/arba Bankininkas („BANKER“), turi taškų sumą lygią 8 (aštuoniems) arba 9 (devyniems), daugiau kortų nėra dalinama. Lošimas stabdomas ir skaičiuojamos Lošėjo („PLAYER“) ir Bankininko („BANKER“) taškų sumos bei skelbiamas dalinimo laimėtojas. Ši taisyklė yra aukščiau už visas kitas. Jei padalinus po pirmas dvi kortas, Lošėjo („PLAYER“) taškų suma yra lygi 6 (šešiams) arba 7 (septyniems), tai Bankininkas („BANKER“) gauna trečiąją kortą, jei taškų suma yra lygi 5 (penkiems) ar mažiau (0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5).

Šoniniai statymai

- Šoniniai statymai nėra būtini ir jie yra papildomi statymai atskirai nuo pagrindinio statymo. Jie gali būti statomi atskirai arba prie pagrindinio statymo. Šoniniai statymai sudaro:
 - Lošėjo pora („PLAYER PAIR“) – statymas, kad dvi pirmos lošėjo kortos sudarys porą.
 - Bankininko pora („BANKER PAIR“) – statymas, kad pirmos dvi bankininko kortos sudarys porą.
 - Didelis („BIG“) – statymas, kad lošėjui ir bankininkui iš viso bus padalintos 5–6 kortos.
 - Mažas („SMALL“) – statymas, kad lošėjui ir bankininkui iš viso bus padalytos 4 kortos.
 - Puiki pora („PERFECT PAIR“) – statymas, kad lošėjui ar bankininkui išris pirmos dvi kortos kaip bet kurios kombinacijos vienspalvė pora.
 - Bet kuri pora („EITHER PAIR“) – jei bet kurios pirmos dvi kortos kombinacijos sudaro porą.
 - Lygiosios („TIE“) – statymas, kad Lošėjo („PLAYER“) ir Bankininko („BANKER“) kai po visų Lošėjo („PLAYER“) ir Bankininko („BANKER“) kortų atvertimo, abi lošime dalyvaujančios pusės turi vienodą taškų skaitinę reikšmę.

Šoniniai statymai išmokami taip:

| | |
|-----------------------------|------|
| Lošėjo pora („PLAYER PAIR“) | 11:1 |
|-----------------------------|------|

| | |
|---------------------------------|--------|
| Bankininko pora („BANKER PAIR“) | 11:1 |
| Didelis („BIG“) | 0.54:1 |
| Mažas („SMALL“) | 1.5:1 |
| Puiki pora („PERFECT PAIR“) | 25:1 |
| Bet kuri pora („EITHER PAIR“) | 5:1 |
| Lygiosios („TIE“) | 8:1 |

Statymų instrukcijos:

Norint atlikti statymą, reikia pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurais ir spustelėti tiesiai ten, kur lošimo lauko centre yra Lošėjas („PLAYER“), Bankininkas („BANKER“) arba Lygiosios („TIE“). Pasibaigus statymams skirtam laikui, kuriam skiriamos 23 sekundės, krupjė pradės dalinti kortas. Per laiką, skirtą statymams atlikti, lošėjas gali atlikti, keisti, atsiimti statymus. Jei vykdomas lošimas jau buvo prasidėjęs, reikės palaukti, kol lošimas bus baigtas.

Klaidų tvarkymas

Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai:

Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus

nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imsis veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami.

Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

5.2 Lošimas „Juodasis Džekas“ („Blackjack“)

Lošimo tikslas yra laimėti prieš krupjė. Lošėjo arba krupjė 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.

Minimali statymo suma: 0,5 Eur

Maksimali statymo suma: 10000 Eur

Maksimalus laimėjimas iš vienos vietos: 108500 Eur

Lošimo taisyklės:

Prieš lošimą reikia pasirinkti savo vietą prie stalo spustelint ant bet kurios laisvos vietos prie stalo su ženklu „Laisva vieta“ („FREE SEAT“). Lošėjas gali užimti, kiek nori laisvų vietų iš septynių esančių laisvų vietų prie vieno stalo. Vienas lošėjas gali užimti visas septynias vietas, jei jos yra laisvos. Vietos numeruojamos nuo vieno iki septynių, o pasirinktas vietos skaičius parodomas lošimo istorijoje. Jei lošėjas nori palikti savo vietą, jis turi spustelėti virš vietos esantį mygtuką „X“. Atlikus statymą, palikti vietą gali tik pasibaigus lošimui.

Norėdamas atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurai. Lošėjas turi 23 sekundes statymui atlikti. Likęs laikas matomas lošimo ekrane. Per laiką, skirtą statymams atlikti, lošėjas gali atlikti, keisti, atsiimti statymus. Jei lošimas jau prasidėjęs, lošėjas turės palaukti, kol jis bus baigtas, kad galėtų pradėti lošti. Kai lošimas prasideda, visiems lošėjams išdalijamos po dvi kortas paveikslėliais aukšty. Lošėjas turi 13 sekundžių sekančiam veiksmui atlikti. Krupjė taip pat gauna dvi kortas, bet viena iš yra užversta.

Kortos vertė

Visos kortos įgyja savo nominalią vertę kaip nurodyta jose, išskyrus kortas su paveikslėliais (Džekas, Karalienė ir Karalius), kurių visų vertė yra po 10, ir Tūzai, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, su kuria lošėjas galės sudaryti aukštesnę kombinaciją. Jei lošėjo pirmosios dvi kortos iš viso 21 (pvz. Tūzas ir 10), jis turi „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinaciją. „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) mokamas santykiu 3:2 pagal pradinį lošėjo statymą, nebent tiek krupjė, tiek lošėjas turi „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinaciją, tokiu atveju rezultatas bus lygus ir visi statymai bus gražinami (be laimėjimo). Kiti laimėjimai bus mokami laimėjimo santykiu 1:1 „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinacija (kai padalintos pradinės dvi kortos yra Tūzas ir 10 vertės) laimi prieš 21 kortos sumą, jei jos nėra tokios pačios sudėties.

Kiekvienas lošėjas paeiliui lošia pagal savo kombinaciją, pradedant nuo lošėjo dešinėje. Siūloma keletas variantų:

- Stoti („STAND“) – lošėjas nesiima jokių tolesnių veiksmų ir pasilieka prie savo kombinacijos esančių kortų vertės.
- Imti („HIT“) – lošėjas paima kitą kortą, kad padidintų savo kombinacijos vertę. Ši parinktis gali būti naudojama kelis kartus.
- Dvigubinti („DOUBLE DOWN“) – lošėjas dvigubina sumą, kurią pastatė ant savo kombinacijos ir gauna dar vieną kortą, bet ne daugiau.
- Išskirti („SPLIT“) – jei lošėjo pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės (pvz. K,Q; Q,Q; 5,5; 9,9), jis gali išskirti jas dvigubindamas pradinį statymą ir gauti dar dvi kortas. Tai suteikia galimybę lošti dviem kombinacijomis.

Pastaba: Gavus dvi pirmąsias kortas Tūzus ir panaudojus „Išskirti“ („SPLIT“) funkciją, lošėjui bus paskirta tik dar po vieną kortą kiekvienai kombinacijai ir jis negalės traukti papildomų kortų. 21 taško surinkimas po „Išskirti“ („SPLIT“) funkcijos panaudojimo nėra „Juodasis Džekas“ kombinacija („BlackJack“), nes kortos nėra dvi pirmos išdalintos kortos, todėl mokama 1 prie 1 santykiu. Lošėjas negali „Išskirti“ („SPLIT“) funkcijos naudoti daugiau nei vieną kartą.

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

- **Draudimo statymas** - šis statymas yra pusė lošėjo statymo vertės. Jei krupjė turi „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinaciją, šis laimėjimas bus išmokamas santykiu 2:1. Jei krupjė neturi „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinacijos, draudimas prarandamas ir kombinacija žaidžiama kaip įprasta.
- **Atsisakymas** – pritaikoma, kai lošėjas gauna pusę statymo vertės ir daugiau nebežaidžia.
- **Atsisakyti draudimo** – lošėjas tęsia lošimą kaip įprasta.

Lėtas tinklo ryšys arba lėtas įrenginio veikimas gali sutrukdyti lošėjui laiku parinkti pasirinkimą. Kai nepasirenkamas joks pasirinkimas, numatytasis pasirinkimas yra „Stoti“ („STAND“) ir „ne“ draudimui“, lošėjas lošia toliau su turima kortų kombinacija.

Kai visi lošėjai atlieka savo veiksmus, krupjė atverčia antrą kortą, kuri buvo užversta. Jei dviejų kortų kombinacijos vertė yra mažesnė nei 17, krupjė turi traukti kitą kortą. Krupjė trauks kortas tol, kol jo kortų vertė bus mažiausiai 17. Kai krupjė kortų vertė yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų nebus traukiama. Lošimą laimi visi lošėjai, kurių kortų kombinacijos vertė yra arčiausiai 21 taško ir aukštesnė už krupjė kortų kombinacijos vertę. Jei lošėjo kortų kombinacija yra tokios pačios vertės kaip ir krupjė, kortų kombinacijos vertė, rezultatas lygiosios, lošėjas atgauna savo statymą. Jei krupjė pralaimi, tai yra surenka daugiau nei 21 tašką, visi lošėjai gaus laimėjimą, nebent jie patys buvo pralaimėję prieš tai (surinkę daugiau nei 21 tašką).

Tuo atveju, jei visi lošėjai atsisako toliau lošti, krupjė nedalins kortų savo kombinacijai ir atskleis užversta kortą. Tokiu atveju šis lošimas būna baigtas.

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

Lošime laikomasi šių taisyklių:

| | |
|--|---|
| Naudotų kaladžių skaičius | Aštuonios |
| Krupjė sustos ties 17 (Tūzo ir 6) | Stoti („STAND“) |
| Ar lošėjas gali padvigubinti po padalijimo? | Taip |
| Lošėjas gali dvigubinti ant | Bet kokios dviejų kortų kombinacijos |
| Lošėjas gali Išskirti („SPLIT“) | Vieną kombinaciją |
| Lošėjas gali Išskirti („SPLIT“) Tūzus | Taip |
| Visas lošėjo statymas prarastas prieš krupjė BlackJack | Taip |
| Blackjack mokėjimas | Santykiu 3 už 2 (Pvz: 3 eurai už 2 eurų statymus) |

ŠONINIAI STATYMAI

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

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

- Tobula pora - tos pačios vertės ir tos pačios spalvos pora, pvz. du Kryžių Tūzai.
- Spalvota pora - tos pačio rango ir spalvos, bet skirtingo simbolio pora; pvz. 2 iš būgnų + 2 širdžių.
- Mišri pora - to paties rango pora su skirtingais simboliais; pvz. 10 iš širdžių + 10 iš būgnų.

Kiekviena pora gauna skirtingą išmokėjimo sumą.

21 + 3 statymas suteikia jums galimybę laimėti, jei jūsų dvi pirmosios kortos ir krupjė į viršų nukreiptą korta sudaro bet kuris iš šių laimėjimo derinių (panašiai kaip pokeryje):

- Suited Trips (Trys identiškios) – identiškios trys kortos, tos pačios spalvos ir vertės; pvz. trys širdžių Karalienės.
- Straight Flush (Eilė ir spalva) – trys kortos eilės tvarka ir tos pačios spalvos; pvz. kryžių 10, Džekas ir Karalienė.

- Three of a Kind (Trys vienodos) – trys tos pačios vertės, tačiau skirtingų spalvų; pvz. bet kokie 3 neatitinkantys Karaliai.
- Straight (Eilė) – sudaro trys kortos eilės tvarka, bet skirtingų spalvų; pvz. 2 kryžiai + 3 vynai + 4 širdys.
- Flush (Spalva) – trys tokios pat spalvos kortos; pvz. 2, 6 ir 10 vynu.

Kiekvienas derinys gauna skirtingą išmokėjimo sumą.

Ante (išankstinis statymas) - kai kuriuose lošimuose lošėjas turi padėti statymą, kad gautų savo kombinaciją.

Išmokėjimai

| | | |
|--|-----------------------------------|--------|
| Paprastas „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) | Juodasis Džekas („BlackJack“) | 3 : 2 |
| | Lošėjas laimi | 1: 1 |
| | Draudimas | 2: 1 |
| Puiki pora („Perfect Pair“) | Puiki pora („Perfect Pair“) | 25: 1 |
| | Spalvota pora („Colored Pair“) | 12: 1 |
| | Maišyta pora („Mixed Pair“) | 6: 1 |
| 21 + 3 šoniniai statymai | Trys identiškios („Suited Trips“) | 100: 1 |
| | Eilė ir Spalva („Straight Flush“) | 40: 1 |
| | Trys vienodos („Three of a Kind“) | 25: 1 |
| | Eilė („Straight“) | 10: 1 |
| | Spalva („Flush“) | 5: 1 |

Klaidų tvarkymas

Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai

Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.

- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyne, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Jei pradinio dalinimo metu kortų buvo išdalinta mažiau nei prie stalo sėdi lošėjų, o krupjė dar neištraukė kitos kortos iš dalinimo aparato (neteisinga paskutinės kortos padėtis), tokiu atveju krupjė gali pats ištaisyti kortų padėtį, lošimas tęsiamas toliau.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai yra nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą. Neišsprendus problemos techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami.

Jei kortą pavyksta nuskaityti lošimas tęsiamas toliau.

Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti. Lošėjui turėjusiam „BlackJack“ kombinaciją, išmokamas pilnas laimėjimas

5.3 Lošimas „Ruletė“ („Roulette“)

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

Lošimo taisyklės:

Krupjė pasuka ratą ir paleidžia kamuoliuką. Kai kamuoliukas sustoja, krupjė paskelbia laimintį skaičių ir laimėjimai ant statymų apskaičiuojami automatiškai.

Lošimo tikslas yra tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.

Minimali statymo suma: 0,1 Eur

Maksimali statymo suma: 3000 Eur

Maksimalus laimėjimas: 43050 Eur

Kaip lošti?

Norėdamas pradėti lošti lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „**Pateikite savo statymus**“, tada pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurais, su kuriuo atliks statymą ir padėti ant atitinkamų ruletės stalo statymų laukų. Statymui atlikti lošėjas turi 23 sekundes. Per laiką, skirtą statymams atlikti, lošėjas gali atlikti, keisti, atsiimti statymus.

Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami.

Lošėjo bendras statymas bus rodomas skyriuje „**Bendras statymas**“.

Po pranešimo „**Daugiau jokių statymų**“, statymai negali būti priimami.

Kai kamuoliukas sustoja padaloje, iškritęs skaičius rodomas statistikos laukelyje ekrano viduryje. Iškritęs skaičius taip pat paryškintas ant lošimo lauko ir krupjė jį paskelbia. Jei lošėjas atlikdamas statymus atspėjo iškritusį skaičių, jis gauna laimėjimus pagal ruletės mokėjimo lentelę. Laimėjimo suma bus rodoma „**Paskutinis laimėjimas**“ srityje ir laimėjimo pranešime.

Kito statymo metu galima:

- Pakartoti tuos pačius statymus, padarytus paskutiniame lošime, spustelėdami „**Rebet (pakartoti) mygtuką**“;
- **Double (dvigubinti)** visus lošėjo statymus;
- **Undo (atšaukti)** paskutinį statymą;
- **Clear (išvalyti)** visus lošėjo statymus ant ruletės stalo lentelės.

Lošimo rūšys:

Lošiant ruletę galimos žemiau nurodytos statymo rūšys. Jos yra padalijamos į vidinius statymus, kuriuose siūloma atlikti statymus ant pavienių skaičių, kurie stalo lentelėje yra arti vienas kito. Išorinę statymo sekciją sudaro statymai ant įvairių kitų lentelės plotų.

Vidiniai statymai:

- **Vienas skaičius** - tai statymas už individualų numerį. Paprasčiausias ruletės statymas su didžiausia išmokėjimo galimybe. Laimėjimas išmokamas santykiu 35:1.
- **Du skaičiai** - tai dviejų skaičių statymas, kuris dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, apimantis 24 ir 27. Laimėjimas išmokamas santykiu 17:1.
- **Kampas** - statymas, esantis keturių skaičių kampe; pavyzdžiui, apimant 8, 9, 11 ir 12. Laimėjimas išmokamas santykiu 8:1.
- **Trys skaičiai** - tai 3 skaitmenų statymas, statomas skaičių eilutės pabaigoje; Pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15. Laimėjimas išmokamas santykiu 11:1.
- **Linija** - tai šešių skaičių statymas, atliekamas sujungus du trijų skaičių statymus; apimantis, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36. Laimėjimas išmokamas santykiu 5:1.
- **Išoriniai statymai:**

- **1-as, 2-as arba 3-ias stulpelis** - tai 12 skaičių statymas vietoje, pažymėtoje nuo 2 iki 1 stulpelių gale, apimantis visus 12 numerių atitinkamame stulpelyje. Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1
- **1-as, 2-as arba 3-ias tuzinas** - tai 12 skaičių statymas, padarytas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų 1 12, 2 12 arba 3 12. Jis apima dvylika atitinkamo tuzino skaičių (1–12, 13–14 arba 25–36). Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1
- **Šansai: raudona/juoda, lyginis/nelyginis, nuo 1 iki 18/19 iki 36** - turi savo vardą, nes kiekvienas iš jų moka 1 prie 1. Kiekvienas uždengia 18 skaičių lentelėje, kaip aprašyta toje srityje. Raudoni / Juodi statymai apima arba 18 raudonųjų, arba 18 juodųjų skaičių. Lyginiai / nelyginiai statymai apima lyginius skaičius (2, 4, 6, 8 ir t. t) arba nelyginius skaičius (1, 3, 5, 7 ir t. t). Nuo 1 iki 18/19 iki 36 statymai apima apatinius 18 arba didesnius 18 skaičių. Laimėjimas išmokamas santykiu 1:1

Nulinio langelio „zero“ neuždengia nė vieni stulpeliai, tuzinai ar šansai.

Kai lošėjas atlieka statymus, skaičiai, kurie įtraukiami į pasirinktą statymų tipą, bus paryškinti lentelėje.

Pavyzdys: Išmoka 35:1 iš "Vienas skaičius" statymo reiškia, kad kai lošėjas atlieka statymus, pavyzdžiui su 5 žetonų vienetu ant vieno numerio, tai bendras lošėjo išmokėjimas laimėjimo atveju būtų lygus 175 žetonų vienetai sumai, pridėjus pradinį 5 žetonų statymą (iš viso 180).

IŠMOKĖJIMAI

| Statymų rūšis | Padengia | Išmoka |
|---------------------|------------|--------|
| Vienas skaičius | 1 skaičius | 35: 1 |
| Padalijimas | 2 skaičiai | 17: 1 |
| gatvė | 3 skaičiai | 11: 1 |
| Kampas | 4 skaičiai | 8: 1 |
| Eilutė | 6 skaičiai | 5: 1 |
| stulpelis | 12 skaičių | 2: 1 |
| Dešimt | 12 skaičių | 2: 1 |
| raudona / juoda | 18 skaičių | 1: 1 |
| lyginis / nelyginis | 18 skaičių | 1: 1 |
| 1-18 / 19-36 | 18 skaičių | 1: 1 |

Papildomas ruletės skaičių išdėstymas „Racetrack“ statymo laukuose

„Racetrack“ statymo laukuose pažymėti skaičiai, kaip jie rodomi ant ruletės rato, o ne ant ruletės lentelės. „Rato sektorių“ ir „Kaimynų“ statymai gali būti žaidžiami naudojant tik „Racetrack“ skaičių išdėstymą. Lošiama ta pačia rulete.

Ruletės ratas yra padalintas į 4 dalis („Rato sektorius“), kurių pavadinimai nurodyti prancūzų kalba:

Voisins du Zero

Šis statymas apima nulį ir 7 skaičius kiekvienoje nulinio pusėje – nuo 22 iki 25 ant rato. Tai reiškia, kad statymas iš 15 skaičių padengiamas su 9 žetonais. Jį sudaro 2 žetonai eilėje 0/2/3, 2 žetonai kampe 25/26/28/29 ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32 / 35.

- **"Jeu 0 "** Šis statymas apima 3 nulinio laukelio kaimynus kiekvienoje rato pusėje. Padengiami 7 skaičiai su 4 žetonais, apimantis vieną žetoną 26-juose "Straight-Up" ir po vieną žetoną ant kiekvieno padalijimo: 0/3, 12/15 ir 32/35.
- **"Tiers du Cylindre"** Šis statymas padengia 12 skaičių su 6 žetonais – nuo 27 iki 33 ant rato (padengia trečdalį rato). Vienas žetonas bus dedamas ant kiekvieno padalijimo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
- **Orphelinai** - tai yra statymas, kuris apima tuos skaičius, kurių neapėmė "Voisins du Zéro" ir "Le Tiers Du Cylindre" statymai. Šis statymas padengia 8 skaičius su 4 žetonais. Į šį derinį įeina vienas žetonas ant 1 "Straight-Up" ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

Kaimynas

A Kaimynų statymas apima tam tikrą skaičių ir skaičius, esančius šalia šio skaičiaus ant ruletės rato. Lošėjas spustelėjęs/paspaudęs apskritą mygtuką "-" arba "+", gali sureguliuoti kaimynų skaičiaus sumą, kurie bus automatiškai pridedami.

Pavyzdžiui, "0 skaičius ir du kaimynai" yra 5 žetonų statymas su 1 "Straight-Up" ant 3, 26, 0, 32 ir 15.

Tinkamas sukimasis yra apibrėžtas taip: ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptčiai ir turi apsisukti bent keturis kartus aplink važiavimo taką.

Laimintis skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas tinkamu sukimu, laimintis numeris negalioja, kai ruletės sukimas paskelbtas negaliojančiu.

Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).

„No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:

- Rutuliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
- Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.

- Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptčiai.
- Ratas nustojo sukintis sukimosi metu, t.y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
- Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
- Rutuliukas išskrido iš rato.
- Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.

Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.

Svarbi informacija:

Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ar statymų išdėstymą ant ruletės stalo.

- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai gražinami, o laimėjimai išmokami pagal realiai išsuktą skaičių.