

PATVIRTINTA:

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus

2022 m. liepos mėn. 14 d. įsakymu Nr. DIE-471

## **UAB „TOP SPORT“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PAPILDYMAS**

*Bendrovė Reglamento Priedą Nr. 3, kuriame aprašytos nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės papildo punktais nuo 5.58 iki 5.75 imtinai. Minėtose taisyklėse aprašomi tiekėjo „Evolution“ 6 (šeši) (nuo 5.58 iki 5.63) ir tiekėjo „Ezugi“ 12 (dvylika) (nuo 5.64 iki 5.75) lošimų.*

*Lošimų aprašymai išdėstomi taip:*

### **5.58 „Prancūziška Automatinė Ruletė“ („Auto French Roulette“)**

Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Prancūziškos ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

**Minimali statymo suma – 5 €**

**Maksimali statymo suma – 1 000 €**

**Maksimalus laimėjimas – 1 000 000 €**

### **Lošimo taisyklės:**

- Atlikti statymus galima per 17 sekundžių. Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošimas laimimas, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.
- Prie ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

#### **➤ Vidiniai statymai**

- Tiesioginis – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Dalijimas – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

### ➤ *Išoriniai statymai*

- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Raudona / juoda – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas deda žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- 1–18/19–36 – lošėjas deda žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

### *Kaimynų statymai*

Paspaudus mygtuką KAIMYNU STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



### *„Tiers du Cylindre“*

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

### *„Orphelins a Cheval“*

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

### „Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

### „Jeu Zero“

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

### Specialūs statymai:

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

### „Finale en Plein“

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 1“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną

- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

### „Finale a Cheval“

„Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną:

- „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

### Visi statymai

- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.
- Pavyzdžiui, Viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jų visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant Eilės statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 kampo statymo ir 6 žetonai ant Linijos statymo 31/32/33/34/35/36.

### Laimintieji skaičiai:

LAIMINČIŲJŲ SKAIČIŲ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 ▲

Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

VIDINIAI STATYMAI		IŠORINIAI STATYMAI	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	35:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	lyginis/ nelyginis	1:1
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

Pagal „La Partage“ taisyklę pusė pinigų gražinama lygių galimybių statymuose (lyginis/nelyginis, raudona/juoda, 1-18/19-36), jei kamuoliukas atsistoja ties nuliu.

### **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.
- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
  - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
  - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
  - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
  - Sukimo metu kamuoliukas sustojo;
  - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
  - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

### **Svarbi informacija:**

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

### **5.59 „Automatinė Ruletė“ („Auto Roulette“)**

Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

**Minimali statymo suma – 0.10 €**

**Maksimali statymo suma – 5 000 €**

**Maksimalus laimėjimas – 1 000 000 €**

## ***Lošimo taisyklės:***

- Atlikti statymus galima per 17 sekundžių. Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošimas laimimas, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.
- Prie ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

### **➤ *Vidiniai statymai***

- Tiesioginis – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Dalijimas – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

### **➤ *Išoriniai statymai***

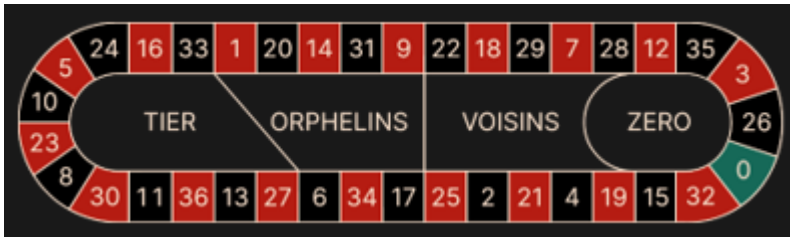
- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Raudona / juoda – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas deda žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- 1–18/19–36 – lošėjas deda žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutinius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

## ***Kaimynų statymai***

Paspaudus mygtuką KAIMYNU STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



### „Tiers du Cylindre“

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

### „Orphelins a Cheval“

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

### „Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

### „Jeu Zero“

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3

- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

### ***Specialūs statymai:***

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

#### ***„Finale en Plein“***

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

#### ***„Finale a Cheval“***

„Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną:

- „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną



- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

### Visi statymai

- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.
- Pavyzdžiui, Viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant Eilės statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 kampo statymo ir 6 žetonai ant Linijos statymo 31/32/33/34/35/36.

### Laimintieji skaičiai:

LAIMINČIŲJŲ SKAIČIŲ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.



Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

VIDINIAI STATYMAI		IŠORINIAI STATYMAI	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	35:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	lyginis/ nelyginis	1:1
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

### 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.
- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
  - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
  - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
  - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
  - Sukimo metu kamuoliukas sustojo;

- Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
- Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

### **Svarbi informacija:**

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

## **5.60 „Žaibuojanti Ruletė“ („Lightning Roulette“)**

Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

**Minimali statymo suma – 0,20 €**

**Maksimali statymo suma – 5 000 €**

**Maksimalus laimėjimas – 1 000 000 €**

### **Lošimo taisyklės:**

- Pasibaigus statymų laikui (18 sekundžių) parenkamas vienas ar daugiau „laimingųjų skaičių“ su „laimingosiomis išmokomis“ ir kamuoliukas sukamas ruletės rate. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų.
- Lošėjas laimi, jei buvo atlikęs statymą, apimančią konkretų laimintį skaičių. Jei laimintysis skaičius yra tarp atsitiktinai parinktų „laimingųjų skaičių“ ir jį apima lošėjo Tiesioginis statymas, lošėjui išmokama „laimingoji išmoka“.
- Prie Ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

### **Statymai:**

#### ➤ **Vidiniai statymai**

- Tiesioginis – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Dalijimas – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

#### ➤ **Išoriniai statymai**

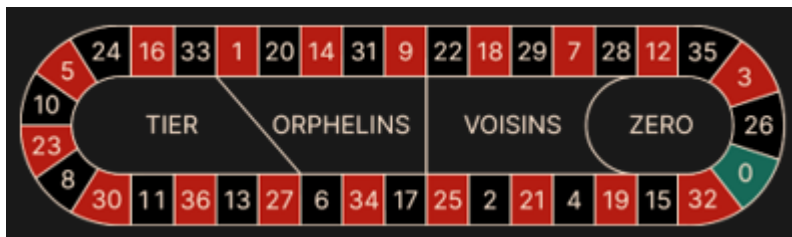
- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Raudona / juoda – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas deda žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- 1–18/19–36 – lošėjas deda žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

### ***Kaimynų statymai***

Paspaudus mygtuką KAIMYNU STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



### ***„Tiers du Cylindre“***

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

### ***„Orphelins a Cheval“***

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)

- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

### „Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

### „Jeu Zero“

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

### Specialūs statymai:

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

### „Finale en Plein“

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną

- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

### „Finale a Cheval“

„Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną:

- „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

### Išmokėjimai:

#### Vidiniai statymai

Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	29-499:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

#### Išoriniai statymai

Statymo tipas	Išmoka
Stlpelis	2:1
Tuzinas	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1-18 / 19-36	1:1

#### 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.
- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
  - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
  - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
  - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
  - Sukimo metu kamuoliukas sustojo;
  - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
  - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

### ***Svarbi informacija:***

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

### ***5.61 „Greita Automatinė Ruletė“ („Speed Auto Roulette“)***

Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

***Minimali statymo suma – 0,10 €***

***Maksimali statymo suma – 5 000 €***

***Maksimalus laimėjimas – 1 000 000 €***

### ***Lošimo taisyklės:***

- Atlikti statymus galima per 17 sekundžių. Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošimas laimimas, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.
- Prie ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

#### **➤ *Vidiniai statymai***

- Tiesioginis – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Dalijimas – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

### ➤ *Išoriniai statymai*

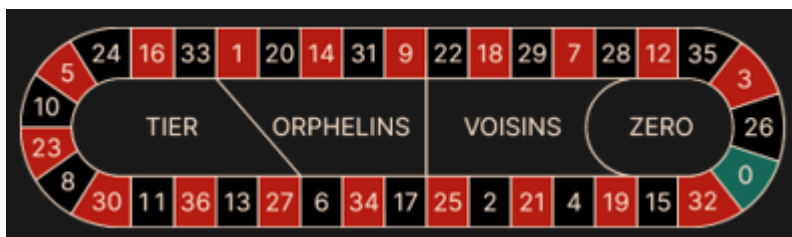
- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Raudona / juoda – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas deda žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- 1–18/19–36 – lošėjas deda žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

### *Kaimynų statymai*

Paspaudus mygtuką KAIMYŪ STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



### *„Tiers du Cylindre“*

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11

- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

### **„Orphelins a Cheval“**

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

### **„Voisins du Zero“**

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

### **„Jeu Zero“**

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

### **Specialūs statymai:**

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.



### **„Finale en Plein“**

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

### **„Finale a Cheval“**

„Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną:

- „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

### **Visi statymai**

- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.
- Pavyzdžiui, Viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant Eilės statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 kampo statymo ir 6 žetonai ant Linijos statymo 31/32/33/34/35/36.

### **Laimintieji skaičiai:**

LAIMINČIŲJŲ SKAIČIŲ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.

Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

VIDINIAI STATYMAI		IŠORINIAI STATYMAI	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	35:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	lyginis/ nelyginis	1:1
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

### 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.
- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
  - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
  - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
  - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
  - Sukimo metu kamuoliukas sustojo;
  - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
  - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

### Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

### 5.62 „Super Andar Bahar“ („Super Andar Bahar“)

Lošimo tikslas – spėti ir atlikti statymą už tai, ar korta su atitinkama verte vėliau bus išdalinta Andar (viduje) arba Bahar (išorėje).

**Minimali statymo suma – 0,10 €**

**Maksimali statymo suma – 5 000 €**

**Maksimalus laimėjimas – 1 000 000 €**

**Lošimo taisyklės:**

- Lošimas lošiamas viena 52 kortų kalade. Lošimas pradedamas padalinant vieną pradinę kortą, vadinamą Džokeriu (kartais vadinama „namų korta“).
- Galima pasirinkti, kurioje pusėje (Andar ar Bahar) atlikti statymą, taip pat atlikti šoninius statymus ir kiek kortų bus išdalinta prieš pasirodant atitinkančiai kortai. Taip pat galima atlikti statymus iki kol Džokeris dar nėra išdalintas.
- Pasibaigus statymo laikui (10 sekundžių), nuo 1 iki 5 daugiklių bus parenkami atsitiktinai ir pridunami prie šalutinių statymų. Didesnį išmoką galima gauti, jei statymas bus atliktas laimėjusioje statymo vietoje su daugikliu.
- Kiekvieno lošimo metu pirmoji korta išdalinama Andar, antra korta – Bahar, o dalijimo tvarka kinta iki Andar arba Bahar pusėje išdalinama ta pati kortos vertė kaip ir Džokeris. Kai tik kuriai nors pusei Džokeriui išdalinama atitinkamos vertės korta, ta pusė laimi ir lošimas baigiasi.
- Kortos išmaišomos po kiekvieno lošimo.

**Papildomi Statymai**

- Lošėjas gali pasirinkti atlikti tik šoninius statymus, numatydamas, kiek kortų iš viso bus išdalinta po Džokerio. Kiekvienas šoninis statymas yra penkių kartotinis, išskyrus paskutinį, kuris yra diapazone nuo 46 iki 49, t. y. didžiausias kortų kiekis, kurį galima ištraukti.
- Daugikliai taikomi tik šoniniams statymams.

**Išmokėjimai**

STATYMAS	IŠMOKA
Andar	0,9:1
Bahar	1:1
Kortelės 1–5	2–9:1
Kortelės 6–10	3–14:1
Kortelės 11–15	4–19:1
Kortelės 16–20	5–29:1
Kortelės 21–25	8–39:1
Kortelės 26–30	12–59:1
Kortelės 31–35	20–99:1
Kortelės 36–40	40–199:1
Kortelės 41–45	110–499:1
Kortelės 46–49	800–3999:1

**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.

#### **Svarbi informacija:**

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

### **5.63 „XXX Ekstremali Žaibuojanti Ruletė“ („XXXtreme Lightning Roulette“)**

Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

**Minimali statymo suma – 0,20 €**

**Maksimali statymo suma – 5 000 €**

**Maksimalus laimėjimas – 1 000 000 €**

#### **Lošimo taisyklės:**

- Pasibaigus statymų laikui (19 sekundžių) parenkamas vienas ar daugiau „žaibiškų skaičių“ su „žaibiškomis išmokomis“ ir kamuoliukas sukamas ruletės rate. Po kiek laiko, kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų padalų.
- Lošėjas laimi, jei buvo atlikęs statymą, apimantį konkretų laimintį skaičių. Jei laimintysis skaičius yra tarp atsitiktinai parinktų „žaibiškųjų skaičių“ ir jį apima lošėjo tiesioginis statymas, lošėjui išmokama padidinta išmoka.

#### **Statymai:**

##### **➤ Vidiniai statymai**

- Tiesioginis – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Dalijimas – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

##### **➤ Išoriniai statymai**

- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.

- Tuzino statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Raudona / juoda – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas deda žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- 1–18/19–36 – lošėjas deda žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

### ***Kaimynų statymai***

Paspaudus mygtuką KAIMYŅŲ STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



### ***„Tiers du Cylindre“***

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

### ***„Orphelins a Cheval“***

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20

- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

### **„Voisins du Zero“**

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

### **„Jeu Zero“**

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

### **Specialūs statymai:**

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

### **„Finale en Plein“**

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 1“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

## „Finale a Cheval“

„Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną:

- „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

### Visi statymai

- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.
- Pavyzdžiui, Viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant Eilės statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 kampo statymo ir 6 žetonai ant Linijos statymo 31/32/33/34/35/36.

### Laimintieji skaičiai:

LAIMINČIŲJŲ SKAIČIŲ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 ▲

Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

### Išmokėjimai:

#### Vidiniai statymai

Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	19-1999:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1

Kampas	8:1
Linija	5:1

### *Išoriniai statymai*

<b>Statymo tipas</b>	<b>Išmoka</b>
Stulpelis	2:1
Tuzinas	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1-18 / 19-36	1:1

### *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.
- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
  - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
  - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
  - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
  - Sukimo metu kamuoliukas sustojo;
  - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
  - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

### *Svarbi informacija:*

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

### **5.64 „32 Kortos“ („32 Cards“)**

Lošimo tikslas – spėti, kas laimės – „lošėjas 8“ („Player 8“), „lošėjas 9“ („Player 9“), „lošėjas 10“ („Player 10“) ar „lošėjas 11“ („Player 11“).

**Minimali statymo suma – 0,50 €**

**Maksimali statymo suma – 2 500 €**

**Maksimalus laimėjimas – 27 500 €**



### **Lošimo taisyklės:**

- Lošiama su 32 kortų kaladę, kurioje yra vertės nuo 6 iki 13.
- Lošimo tikslas yra nuspėti, kurio lošėjo kortų rankos vertė bus aukščiausia.
- Kiekvienas lošėjas lošimo pradžioj turi fiksuotus taškus:
  - „Lošėjas 8“ – 8 taškai;
  - „Lošėjas 9“ – 9 taškai;
  - „Lošėjas 10“ – 10 taškų;
  - „Lošėjas 11“ – 11 taškų.
- Lošimas pradedamas atlikus norimus statymus. Statymui atkikti yra skiriamos 17 sekundžių, po kurių krupjė paskelbia, kad daugiau statymų atkikti nebegalima. Krupjė padalina po vieną kortą kiekvienam „lošėjo“ laukeliui. Bendra „lošėjo“ kortų rankos vertė yra jo fiksuotas taškas sudėtas su gauta kortos verte. Pavyzdžiui, jei „lošėjo 8“ laukelyje atsiranda korta, kurios vertė yra 6, bendra „lošėjo 8“ kortų rankos vertė bus 14.
- Laimintis „lošėjas“ gali būti paskelbtas po pirmosios atvertos kortos, jei jos vertė yra potencialiai aukščiausia.
- Jei atvertus kortas du „lošėjai“ turi tokią pat kortų kombinaciją, jiems padalinama papildoma korta. Šis veiksmas taikomas tik tada, kai lygiųjų rezultatas yra aukščiausia kortų kombinacija. Kortos abiem „lošėjams“ bus dalinamos iki tol, kol tik vienas „lošėjas“ turės aukščiausią kortų vertę.
- Kortos maišomos po kiekvieno lošimo.

### **Kortų vertės**

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

### **Išmokėjimai**

„Lošėjas 8“	11:1
„Lošėjas 9“	4.5:1
„Lošėjas 10“	2.2:1
„Lošėjas 11“	1:1

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t.y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

### **5.65 „Andar Bahar“ („Andar Bahar“)**

Lošimo tikslas – spėti, ar džokerio („Joker“) korta bus ištraukta ant Andar („Andar“) ar Bahar („Bahar“) laukelio.

**Minimali statymo suma – 0,10 €**

**Maksimali statymo suma – 1 000 €**

**Maksimalus laimėjimas 50 000 €**

#### **Lošimo taisyklės:**

- Lošimas pradedamas, krupjė padalina pirmąją kortą, paprastai vadinamą džokeriu. Po to krupjė dalina po vieną kortą iš abiejų pusių: pirmiausiai korta padedama Bahar pusėje, o paskui – Andar pusėje. Toks kortų dalinimas tęsiamas, kol padedama tos pačios vertės korta ant vienos iš pusių.
- Lošėjas turi spėti, kurioje pusėje bus ištraukta pirma korta, turinti tokią pat vertę.
- Kortos yra maišomos prieš kiekvieną lošimą.

#### **Statymai**

- Lošimui prasidėjus išmetama džokerio korta.
- Norint atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti žetono vert ir padėti jį Andar, Bahar arba šoninių statymų vietose. Statymui atlikti yra skiriama 14 sekundžių.
- Statymų laikui pasibaigus, krupjė pradeda dalinti kortas.

#### **Šoniniai statymai**

- Šoniniai statymai gali būti atlikti ir be pagrindinių statymų ant Andar arba Bahar.
- Šoniniai statymai leidžia lošėjui nuspėti kortų skaičių, kuris padalinamas po džokerio kortos.

- Pavyzdžiui, jei lošėjas mano, kad džokerio korta bus padalinta per pirmąsias penkias kortas, tada jis gali atlikti šoninį statymą santykiu 1-5 (nuo 1 iki 5), jei koeficientas 3:1 (trys prieš vieną). Jei korta, turinti tokią pačią vertę, kaip džokerio korta, ištraukiama per pirmąsias 5 kortas, lošėjas laimi 3 kartus didesnę sumą už jo statymą sumą.

Nuo 1 iki 5	X3,5
Nuo 6 iki 10	X4,5
Nuo 11 iki 15	X5,5
Nuo 16 iki 25	X4,5
Nuo 26 iki 30	X15
Nuo 31 iki 35	X25
Nuo 36 iki 40	X50
41 ar daugiau	X120

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t.y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuluojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

### ***5.66 „Automatinė Ruletė“ („Auto Roulette“)***

Lošimo tikslas – nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje.

***Minimali statymo suma – 0,50 €***

***Maksimali statymo suma – 5 000 €***

***Maksimalus laimėjimas – 156 000 €***

### ***Lošimo taisyklės:***

- 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.

- Statymams atlikti yra skiriama 18 sekundžių. Statymų laikui pasibaigus, ruletės ratas pasukamas ir kamuoliukas skrieja tol, kol sustoja ties numeruota ruletės padala.
- Norėdamas pradėti lošti lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „**Pateikite savo statymus**“, tada pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurai, su kuriuo atliks statymą ir padėti ant atitinkamų ruletės stalo statymų laukų.
- Jei lošėjas atlikdamas statymus atspėjo iškritusį skaičių, jis gauna laimėjimus pagal ruletės mokėjimo lentelę. Laimėjimo suma bus rodoma „Paskutinis laimėjimas“ srityje ir laimėjimo pranešime.

### *Statymai:*

#### *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, apimantis 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, 13-24 arba 25-36. Jis apima dvyliką atitinkamo tuzino skaičių (1–12, 13–24 arba 25–36). Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1
- **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

#### *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 lošiami 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 nulio 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 / 3 5.

### ***„Jeu 0“***

Šis statymas apima 3 nulinio laukelio kaimynus kiekvienoje rato pusėje. Padengiami 7 skaičiai su 4 žetonais, apimantis vieną žetoną 26-iuose "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.

### ***„Orphelins a Cheval“***

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***

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.

### ***Išmokėjimai:***

<b>Statymo tipas</b>	<b>Išmoka</b>
Vienas skaičius	35:1
Padalijimas	17:1
Gatvė	11:1
Kampas	8:1
Eilutė	5:1
Stulpelis	2:1
Dešimt	2:1
Raudona / juoda	1:1

Lyginis / nelyginis	1:1
1-18 / 19-36	1:1

### **Gali ypatingi atvejai:**

- 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.
- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t.y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuluojamas, o atlikti statymai yra gražinami.

### **5.67 „Bakara Drakonas Tigras“ („Baccarat Dragon Tiger“)**

Lošimo tikslas – spėti, kas laimės – Drakonas („Dragon“), Tigras („Tiger“) ar lygiosios („tie“).

**Minimali statymo suma – 0,50 €**

**Maksimali statymo suma – 5 000 €**

**Maksimalus laimėjimas – 125 000 €**

#### **Lošimo taisyklės:**

- Lošimo pradžioje krupjė padalina dvi kortų kombinacijas: vieną Drakono pusei, kitą – Tigro.
- Laiminti kortų kombinacija yra ta, kuri turi aukščiausios vertės kortas. Jei Drakono ir Tigro kortų kombinacijos yra vienodos, įvyksta lygiosios.
- Lošiama su aštuoniomis kortų kaladėmis.
- Norint atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti ant Drakono, Tigro arba lygiųjų srities. Statymams atlikti yra skiriamos 25 sekundės. Pasibaigus statymams skirtam laikui, krupjė dalina kortas.

#### **Kortų vertės**

- Kortų vertės yra nuo žemiausios iki aukščiausios: Tūzas, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Džekas, Karalienė, Karalius. Tūzo vertė yra 1, o Karaliaus – 13.
- Pasibaigus lošimui, laimėjimai išmokami taip:

Drakonas	1:1
Tigras	1:1
Lygiosios	8:1

- Jei įvyksta lygiosios, statymai už Drakoną ir Tigrą paranda 50 % sumokėtos sumos.

***Galimi ypatingi atvejai:***

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t.y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuluojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

**5.68 „Bakara Nokautas“ („Baccarat Knock Out“)**

Lošimo tikslas – spėti, kas laimės – Lošėjas („Player“), Bankininkas („Banker“) ar lygiosios („tie“).

***Minimali statymo suma – 1 €***

***Maksimali statymo suma – 1 000 €***

***Maksimalus laimėjimas – 100 000 €***

***Lošimo taisyklės:***

- Lošime krupjė padalina 2 kortų kombinacijas – vieną Lošėjui, kitą Bankininkui.
- Laiminti kombinacija skelbiama ta, kuri yra arčiausiai 9.
- Lošimas lošiamas aštuoniomis kortų kaladėmis.
- Norint atlikti statymą reikia pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti ant norimo statymo – Bankininkas, Lošėjas arba Lygiosios. Statymams atlikti yra skiriama 18 sekundžių. Pasibaigus statymui skirtam laikui, krupjė pradeda dalinti kortas.

***Kortų vertės***

- Dviejų kortų kombinacija iš dviejų 9 yra geriausia kombinacija, kuri vadinama – „natūralia“. Antra geriausia kombinacija yra „natūrali“ aštuonakė. Jei tiek Lošėjui, tiek Bankininkui padalijamos vienodos kortų kombinacijos, lošimas baigiamas lygiosiomis ir gražinami statymai tiek Bankininkui, tiek Lošėjui.
- Krupjė padalina dvi kortas Lošėjo kortų kombinacijai ir dvi – Bankininko kortų kombinacijai. Jei kurios nors kombinacijos vertė yra aštuonios ar devynios (natūrali), kombinacija yra baigta ir daugiau kortų nedalijama. Priešingu atveju Lošėjui bus išmesta kita korta, kurios kombinacijos suma bus lygi penkioms imtinai.

Bankininkas	0,95:1
Lošėjas	1:1
Lygiosios	8:1

- Esant lygiosioms, Bankininko ir Lošėjo statymai yra gražinami.

### **Statymai:**

#### ***Išankstinis („Ante“)***

- Atlikus visus statymus, viena korta duodama Lošėjo kombinacijai.
- Lošimo laukelyje atsiranda „Ante“ statymas, kuriame galioja tokie pasirinkimai, kaip lošti („play“) arba pasiduoti („fold“).

#### ***Natūralus Lošėjas arba Bankininkas***

- Šį statymą galima atlikti prieš krupjė išdalijant kortas.
- Statymas laimi, jei laiminti kombinacija turi natūralų rezultatą (pirmosios dvi kortos yra 8 arba 9).

Bendra laimėjimų suma 1, 2, 3 arba 4	7,5:1
Bendra laimėjimų suma 5 arba 6	4:1
Bendra laimėjimų suma 7	4,5:1
Bendra laimėjimų suma 8	3:1
Bendra laimėjimų suma 9	2,5:1

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.



- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t.y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

### **5.69 „Bakara – Jokių Komisinių“ („Baccarat No Commission“)**

Lošimo tikslas – spėti, kas laimės – Lošėjas („Player“), Bankininkas („Banker“) ar lygiosios („tie“).

**Minimali statymo suma – 1 €**

**Maksimali statymo suma – 5 000 €**

**Maksimalus laimėjimas – 125 000 €**

#### **Lošimo taisyklės:**

- Norint atlikti statymą reikia pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti ant norimo statymo – Bankininkas, Lošėjas arba Lygiosios. Statymams atlikti yra skiriama 18 sekundžių. Pasibaigus statymui skirtam laikui, krupjė pradeda dalinti kortas.
- Krupjė dalina kortas dviems kombinacijoms – Bankininko ir Lošėjo. Laiminti kombinacija yra ta, kuri arčiausiai devynių vertę.
- Lošimas lošiamas aštuoniomis kortų kaladėmis Ištraukus specialią perskirstymo kortą, kortų dėžė yra pakeičiama nauja ir atliekamas sumaišymas. Po sumaišymo pirmoji korta pašalinama ir parodoma lošėjams.
- Jei kortų kombinacijoje yra daugiau, nei 10 taškų, reikia atimti 10, kad gautųsi Bakara taško vertė (pavyzdžiui,  $8+8=16$ , bet skaičiuojamas, kaip 6).
- Dviejų kortų kombinacija iš dviejų 9 yra geriausia kombinacija, kuri vadinama – „natūralia“. Antra geriausia kombinacija yra „natūrali“ aštuonakė. Jei tiek Lošėjui, tiek Bankininkui padalijamos vienodos kortų kombinacijos, lošimas baigiamas lygiosiomis ir grąžinami statymai tiek Bankininkui, tiek Lošėjui.
- Krupjė padalina dvi kortas Lošėjo kortų kombinacijai ir dvi – Bankininko kortų kombinacijai. Jei kurios nors kombinacijos vertė yra aštuonios ar devynios (natūrali), kombinacija yra baigta ir daugiau kortų nedalijama. Priešingu atveju Lošėjui bus išmesta kita korta, kurios kombinacijos suma bus lygi penkioms imtinai.

#### **Išmokėjimai**

Lošėjas	1:1
Bankininkas	1:1
Bankininkas laimi su 6	0,5:1
Lygiosios	8:1

### **Statymai:**

#### **Šoniniai statymai**

- Šoniniai statymai yra papildomi statymai šalia pagrindinio statymo. Šoniniai statymai sudaro:
  - Lošėjo pora („Player Pair“) – statymas, kad dvi pirmosios Lošėjo kortos sudarys porą.
  - Bankininko pora („Banker Pair“) – statymas, kad dvi pirmosios Bankininko kortos sudarys porą.
  - Didelis („Big“) – statymas, kad Lošėjui ir Bankininkui viso bus padalintos 5-6 kortos.
  - Mažas („Small“) – statymas, kad Lošėjui ir Bankininkui viso bus padalintos 4 kortos.
  - Tobula pora („Perfect Pair“) – statymas, kad Lošėjui ir Bankininkui pirmosios dvi kortos iškris, kaip bet kurios kombinacijos vienspalvė pora.
  - Bet kuri pora („Either Pair“) – statymas, kad bet kurios pirmosios dvi kortų kombinacijos sudaro porą.

Lošėjo pora	11:1
Bankininko pora	11:1
Didelis	0,54:1
Mažas	1,5:1
Tobula pora	25:1
Bet kuri pora	5:1

#### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai gražinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t.y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra gražinami.

### **5.70 „Bakara Super Šeši“ („Baccarat Super Six“)**

Lošimo tikslas – spėti, kas laimės – Lošėjas („Player“), Bankininkas („Banker“) ar lygiosios („tie“).

**Minimali statymo suma – 1 €**

**Maksimali statymo suma – 1 000 €**

**Maksimalus laimėjimas – 80 000 €**

#### **Lošimo taisyklės:**

- Krupjė dalina kortas dviem kombinacijoms – Bankininko ir Lošėjo. Laiminti kombinacija yra ta, kuri arčiausiai devynių vertę.
- Lošimas lošiamas aštuoniomis kortų kaladėmis ištraukus specialią perskirstymo kortą, kortų dėžė yra pakeičiama nauja ir atliekamas sumaišymas. Po sumaišymo pirmoji korta pašalinama ir parodoma lošėjams.
- Jei kortų kombinacijoje yra daugiau, nei 10 taškų, reikia atimti 10, kad gautųsi Bakara taško vertė (pavyzdžiui,  $8+8=16$ , bet skaičiuojamas, kaip 6).
- Dviejų kortų kombinacija iš dviejų 9 yra geriausia kombinacija, kuri vadinama – „natūralia“. Antra geriausia kombinacija yra „natūrali“ aštuonakė. Jei tiek Lošėjui, tiek Bankininkui padalijamos vienodos kortų kombinacijos, lošimas baigiamas lygiosiomis ir grąžinami statymai tiek Bankininkui, tiek Lošėjui.
- Krupjė padalina dvi kortas Lošėjo kortų kombinacijai ir dvi – Bankininko kortų kombinacijai. Jei kurios nors kombinacijos vertė yra aštuonios ar devynios (natūrali), kombinacija yra baigta ir daugiau kortų nedalijama.
- Priešingu atveju Lošėjui bus išmesta kita korta, kurios kombinacijos suma bus lygi penkioms imtinai. Jei Lošėjo kortų kombinacijai reikėjo trečiosios kortos, tuomet laikomasi šių taisyklių.

#### **Lošėjo taisyklės**

- Jei Lošėjo kortų kombinacijoje yra 6 arba 7, trečioji korta nėra suteikiama.
- Jei Lošėjo balas yra 5 ar mažiau, suteikiama trečioji korta.

#### **Bankininko taisyklės**

- Jei Lošėjui nebuvo paskirta trečioji korta, krupjė išmeta korta, jei jo balas yra mažesnis už 5.
- Jei Lošėjui buvo paskirta trečioji korta, trečiosios Lošėjo kortos ir krupjė kombinacijos vertė stabilizuosis.
- Jei Lošėjas gauna trečią kortą pagal žemiau pateiktą lentelę:
  - Jei Lošėjas gavo 2 arba 3 taškus, Bankininkas gauna kortą, tik jei jis turi 0-4 taškus;
  - Jei Lošėjas gavo 4 arba 5 taškus, Bankininkas gauna papildomą kortą, jei jis turi surinkęs 0-5 taškus;

- Jei Lošėjas gavo 6 arba 7 taškus, Bankininkas gauna papildomą kortą, jei jis turi 0-6 taškus;
- Jei Lošėjas gavo 8 taškus, Bankininkas gauna papildomą kortą, jei jis turi 0-2 taškus;
- Jei Lošėjas gavo tūzą, karalių, damą, valetą, dešimtuką ar devintuką, Bankininkas gauna trečią kortą, jei jo taškų suma yra 0-3.

Lošėjas	1:1
Bankininkas	1:1
Bankininkas laimi su 6	0,5:1
Lygiosios	8:1

- Lygiųjų atveju, Bankininko ir Lošėjo statymai yra gražinami.

### **Statymai:**

- Norint atlikti statymą reikia pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti ant norimo statymo – Bankininkas, Lošėjas arba Lygiosios.
- Statymams atlikti yra skiriama 18 sekundžių. Pasibaigus statymui skirtam laikui, krupjė pradeda dalinti kortas.

### **Šoniniai statymai**

- Super 6 („Super 6“) statymas nepriklauso nuo pagrindinio statymo ir nėra reikalavimas, jis gali būti pasirinktas nepriklausomai nuo bet kokio pagrindinio statymo arba kaip pagrindinio statymo priedas.
- Super 6 statymas leidžia lažintis dėl galimybės, kad Bankininkas laimės turėdamas 6 kortelės vertes. Laimėjus Super 6 papildomą statymą sumokama 12:1 + statymo suma.

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t.y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuluojamas, o atlikti statymai yra gražinami.

### 5.71 „Statymas Ant Trijų Kortų“ („Bet On Teen Patti“)

Lošimo tikslas – spėti, kieno kortų kombinacija bus geresnė – Lošėjo A („Player A“) ar Lošėjo B („Player B“).

**Minimali statymo suma – 1 €**

**Maksimali statymo suma – 1 000 €**

**Maksimalus laimėjimas – 200 000 €**

#### Lošimo taisyklės:

- Lošimas lošiamas 52 kortų kalade (neskaitant Džokerių), kuri maišoma po kiekvieno lošimo.
- Prieš prasidedant lošimui reikia pasirinkti norimo vertės žetoną ir spustelėti ant vieno iš Lošėjų laukų. Statymams atlikti skiriama 12 sekundžių. Statymų laikui pasibaigus krupjė pradeda dalinti kortas.
- Pakartotinio statymo („rebet“) mygtukas atkartoja paskutinį atliktą statymą. Paspaudus šį mygtuką, jis bus pakeistas dvigubu („double“) mygtuku.
- Dvigubas mygtukas leidžia padvigubinti pakartotinio statymo sumą, jei naujai statymo vertei atlikti yra pakankamas lošėjo sąskaitos likutis.
- Grįžti atgal („Undo“) mygtukas, rodomas už pakartotinio sukimo mygtuko, atšaukia paskutinį atliktą veiksmą.
- Lygiųjų atveju, Lošėjo A ir Lošėjo B statymai yra gražinami.

#### Statymai:

##### Šoniniai statymai

- Lošėjo A ir Lošėjo B plus poros („Player A Pair Plus“/“Player B Pair Plus“) – statymas, kad kortų pora bus geresnė, už Lošėjo A arba Lošėjo B kortų kombinaciją. Už statymą išmokama, kai kortų pora yra sudaryta iš maksimaliai 3 kortų.
- 3+3 premija („3+3 Bonus“) – statymas, kad abiejų Lošėjų kortų kombinacijos sudarys geriausią 5 kortų kombinaciją.
- Šoniniai statymai galimi tik tada, kai atliekamas pagrindinis statymas. Šoninio statymo rezultatas nepriklauso nuo pagrindinio statymo rezultato, todėl jei lošėjas pralošia pagrindinį statymą, gali laimėti šoninį.

Lošėjas A	0,95:1
Lošėjas B	0,95:1
Pora Plus (A arba B)	
Karališka spalva	100:1
Eilė ir spalva	40:1

Trys vienodos	30:1
Eilė	5:1
Spalva	4:1
Pora	1:1
<b>3+3 premija</b>	
Karališka spalva	1000:1
Eilė ir spalva	200:1
Keturios vienodos	100:1
Pilnas namas	20:1
Spalva	15:1
Eilė	10:1
Trys vienodos	7:1

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t.y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuluojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

### **5.72 „Laimingas 7“ („Lucky 7“)**

Lošimo tikslas – spėti, kuri korta bus padalinta sekanti – aukščiau 7 ar žemiau 7.

**Minimali statymo suma – 1 €**

**Maksimali statymo suma – 5 000 €**

**Maksimalus laimėjimas – 65 000 €**

### **Lošimo taisyklės:**

- Prieš pradėdam lošimą, lošėjui reikia pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti „aukščiau 7“, „žemiau 7“ arba lygiai 7. Statymui atlikti skiriama 12 sekundžių. Statymui laikui pasibaigus krupjė pradeda dalinti kortas.

- Lošimas lošiama 8 kaladžių kortomis, kurios yra maišomos, kai iškreinta speciali „perskirstymo“ korta.

### **Statymai:**

#### **Šoniniai statymai**

- Šoniniai statymai nepriklauso nuo pagrindinio statymo ir gali būti atlikti bet kuriuo metu ir tvarka.
- Raudona arba Juoda („Redo or Black“) – statymas, kad sekanti korta bus raudonos arba juodos spalvos.
- Lyginis arba nelyginis („Even or Odd“) – statymas, kad sekanti korta bus lyginės arba nelyginės vertės.

Raudona	0,9:1
Juoda	0,9:1
Nelyginis	0,8:1
Lyginis	1:1

Žemiau 7	A, 2, 3, 4, 5, 6
Aukščiau 7	8, 9, 10, J, Q, K
Lyginis	2, 4, 6, 8, 10, Q
Nelyginiai	A, 3, 5, 7, 9, J, K

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t.y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami. Tačiau lošimas to negarantuoja.

### **5.73 „OTT Ruletė“ („OTT Roulette“)**

Lošimo tikslas – spėti, kur besisukantis kamuoliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų.

**Minimali statymo suma – 0,50 €**

**Maksimali statymo suma – 5 000 €**

**Maksimalus laimėjimas – 156 000 €**

### **Lošimo taisyklės:**

- 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.
- Krupjė pasuka ratą ir paleidžia kamuoliuką. Kai kamuoliukas sustoja, krupjė paskelbia laimintį skaičių ir laimėjimai ant statymų apskaičiuojami automatiškai.
- Norint pradėti lošti lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „Pateikite savo statymus“, tada pasirinkti žetono vertę 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.

### **Statymai:**

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, apimantis 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
- 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.

### *Papildomi Statymai:*

#### *Lenktynių Trasa („Racetrack“)*

- „Racetrack“ statymo laukuose pažymėti skaičiai, kaip jie rodomi ant ruletės rato, o ne ant ruletės lentelės. „Rato sektorių“ ir „Kaimynų“ statymai gali būti lošiami 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 nulio 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 / 3 5.
  - „**Jeu 0**“: šis statymas apima 3 nulinio laukelio kaimynus kiekvienoje rato pusėje. Padengiami 7 skaičiai su 4 žetonais, apimantis vieną žetoną 26-iuose "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.

## *Galimi ypatingi atvejai:*

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ar statymų išdėstymą ant ruletės stalo.
- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t.y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami. Tačiau lošimas to negarantuoja.
- 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 grąžinami, o laimėjimai išmokami pagal realiai išsuktą skaičių.
- 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 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.

#### 5.74 „Sik Bo“ („Sic Bo“)

Lošimo tikslas – nuspėti krupjė išmestų kauliukų sumą.

**Minimali statymo suma – 0,10 €**

**Maksimali statymo suma – 2 000 €**

**Maksimalus laimėjimas – 360 000 €**

#### **Lošimo taisyklės:**

- Lošimas lošiamas trimis kauliukais, kurių vertė yra nuo 1 iki 6.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi palaukti iki kol lošimo ekrane atsiras užrašas „Atlikite statymus“ („Please place your bets“) ir pasirinkti norimos vertės žetoną bei atlikti statymą. Statymams atlikti skiriama 17 sekundžių. Statymų laikui pasibaigus, krupjė meta kauliukus.
- Laiminti kauliukų kombinacijos vertė yra rodoma lošimo ekrane.

#### **Statymai:**

- **Mažas / didelis („Small“ / „Big“)** – statymas, kad kauliukų sumą sudarys mažos vertės skaičius (4-10) arba didelės vertės skaičius (11-17). Laimėjimo išmoka 1:1.
- **Bendras („Total“)** – statymas, kad kauliukų sumą sudarys bet koks skaičius tarp 4 ir 17. Bendro statymo metu skaičiai 3 ir 18 nesiskaito. Laimima, jei bendra kauliuku suma yra lygi lošėjo atliktam statymui.
- **Viengubas („Single“)** – statymas ant bet kurio iš 6 statymo laukelių, pavadintų vienas („One“), du („Two“), trys („Three“), keturi („Four“), penki („Five“) ir šeši („Six“).
- **Dvigubas („Double“)** – statymas ant bet kurio iš šešių dvigubai pažymėtų statymo laukelių. Laimima, jei 2 iš 3 kauliukų yra tos pačios vertės. Laimėjimo išmoka – 11:1.
- **Trigubas („Triple“)** – statymas, kad visi trys kauliukai bus tos pačios vertės, kaip ir lošėjo pasirinkta statymo kombinacija. Laimėjimo išmoka – 180:1.
- **Bet kuris trigubas („Any triple“)** – statymas, kad visi trys kauliukai bus tos pačios vertės. Laimėjimo išmoka – 30:1.
- **Kombinacija („Combination“)** – statymas ant bet kokių 15 galimų dviejų kauliukų kombinacijų. Laimėjimo išmoka – 15:1.

#### **Išmokėjimai:**

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Mažas / didelis	1:1
Dvigubas	11:1
Trigubas	180:1
Bet kuris trigubas	30:1
Bendrai 4 arba 17	62:1
Bendrai 5 arba 16	31:1
Bendrai 6 arba 15	18:1
Bendrai 7 arba 14	12:1
Bendrai 8 arba 13	8:1
Bendrai 9 arba 12	7:1
Bendrai 10 arba 11	6:1
Kombinacija	5:1
Viengubas	1:1
Dvigubas	2:1
Trigubas	12:1

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- Jei kauliukai nusileidžia vienas ant kito arba nėra tiesioje pozicijoje, rezultatai nėra registruojami, o kauliukai metami pakartotinai.
- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiam pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t.y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

### ***5.75 „Trys Kortos“ („Teen Patti“)***

Lošimo tikslas – spėti, kieno kortų kombinacija bus geresnė – Lošėjo A („Player A“) ar Lošėjo B („Player B“).

***Minimali statymo suma – 1 €***

***Maksimali statymo suma – 1 000 €***

***Maksimalus laimėjimas – 100 000 €***

### **Lošimo taisyklės:**

- Lošimas lošiamas 52 kortų kalade (neskaitant Džokerių), kuri maišoma po kiekvieno lošimo.
- Prieš prasidedant lošimui reikia pasirinkti norimo vertės žetoną ir spustelėti ant vieno iš Lošėjų laukų. Statymams atlikti skiriama 12 sekundžių. Statymų laikui pasibaigus krupjė pradeda dalinti kortas.
- Pakartotinio statymo („rebet“) mygtukas atkartoja paskutinį atliktą statymą. Paspaudus šį mygtuką, jis bus pakeistas dvigubu („double“) mygtuku.
- Dvigubas mygtukas leidžia padvigubinti pakartotinio statymo sumą, jei naujai statymo vertei atlikti yra pakankamas lošėjo sąskaitos likutis.
- Grįžti atgal („Undo“) mygtukas, rodomas už pakartotinio sukimo mygtuko, atšaukia paskutinį atliktą veiksmą.
- Lygiųjų atveju, Lošėjo A ir Lošėjo B statymai yra gražinami.

### **Statymai:**

#### **Šoniniai statymai**

- Lošėjo A ir Lošėjo B plus poros („Player A Pair Plus“/“Player B Pair Plus“) – statymas, kad kortų pora bus geresnė, už Lošėjo A arba Lošėjo B kortų kombinaciją. Už statymą išmokama, kai kortų pora yra sudaryta iš maksimaliai 3 kortų.
- 3+3 premija („3+3 Bonus“) – statymas, kad abiejų Lošėjų kortų kombinacijos sudarys geriausią 5 kortų kombinaciją.
- Šoniniai statymai galimi tik tada, kai atliekamas pagrindinis statymas. Šoninio statymo rezultatas nepriklauso nuo pagrindinio statymo rezultato, todėl jei lošėjas pralošia pagrindinį statymą, gali laimėti šoninį.

Lošėjas A	0,95:1
Lošėjas B	0,95:1
<b>Pora Plus (A arba B)</b>	
Karališka spalva	100:1
Eilė ir spalva	40:1
Trys vienodos	30:1
Eilė	5:1
Spalva	4:1
Pora	1:1
<b>3+3 premija</b>	
Karališka spalva	1000:1
Eilė ir spalva	200:1
Keturios vienodos	100:1
Pilnas namas	20:1
Spalva	15:1

Eilė	10:1
Trys vienodos	7:1

***Galimi ypatingi atvejai:***

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai gražinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t.y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuluojamas, o atlikti statymai yra gražinami.