

**«ЗАТВЕРДЖЕНО»**

**ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ АЗАРТНИХ ІГОР  
ГРАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ КАЗИНО  
«BILLIONAIRE»**

**м. Київ – 2021 р.**

# ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ АЗАРТНИХ ІГОР ГРАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ КАЗИНО «BILLIONAIRE»

## РОЗДІЛ 1. ВИЗНАЧЕННЯ ОСНОВНИХ ТЕРМІНІВ

**1.1. Організатор азартних ігор** - юридична особа, Товариство з обмеженою відповідальністю «БІЛЛІОНАРЕ КАЗІНО КОМПАНІ», яке на підставі отриманої ліцензії здійснює господарську діяльність з організації та проведення азартних ігор відповідно до Закону України «Про державне регулювання діяльності щодо організації та проведення азартних ігор» (надалі – Організатор).

**1.2. Азартна гра** - будь-яка гра, умовою участі в якій є внесення гравцем ставки, що дає право на отримання виграшу (призу), імовірність отримання і розмір якого повністю або частково залежать від випадковості, а також знань і майстерності гравця.

**1.3. Бокс** – поле для ставок під час гри в карти.

**1.4. Відповідальна гра** - базовий принцип організації та проведення азартних ігор, що передбачає здійснення організаторами азартних ігор заходів до попередження та мінімізації негативних наслідків участі фізичної особи в азартній грі, а також заходів, спрямованих на організацію самообмежень і самоконтролю для гравців.

**1.5. Виграш (приз)** - кошти, майно, майнові права, що підлягають виплаті (видачі) гравцю у разі його виграшу в азартну гру відповідно до оприлюднених правил проведення такої азартної гри.

**1.6. Виплата** - фінансова операція з виплати (повернення) гравцю зробленої ним ставки.

**1.7. Гра в карти** - гра, результат якої визначається залежно від певної комбінації гральних карт згідно з правилами проведення відповідної азартної гри.

**1.8. Гравець** - фізична особа, яка на момент участі в азартній грі досягла 21-річного віку, є дієздатною, не перебуває у Реєстрі осіб, яким обмежено доступ до гральних закладів та/або участь в азартних іграх, та за власним бажанням бере участь в азартній грі.

**1.9. Гральний заклад / Гральний заклад казино / Гральний заклад казино «BILLIONAIRE»** - гральний заклад, що здійснює діяльність казино, в якому здійснюється діяльність з організації та проведення азартних ігор з використанням гральних столів, гральних автоматів та / або іншого грального обладнання.

**1.10. Гральне поле** - спеціальне місце на гральному столі, призначене для проведення азартної гри з кількістю учасників, встановленим відповідно до правил організації та проведення азартної гри.

**1.11. Джек-пот** - максимальний виграш (приз), передбачений правилами проведення азартних ігор, величина якого встановлюється організатором азартних ігор або визначається ним залежно від загальної кількості внесених гравцями ставок.

**1.12. Ігровий замітник гривні** - матеріальний засіб гри в азартних іграх, зокрема монетоподібний значок, фішка, жетон або електронна картка, а також електронний грошовий замітник, що містить інформацію про його номінал, дає можливість зробити ставку в азартній грі та придбавається в обмін на грошові кошти у касі Організатора, а після завершення азартної гри підлягає поверненню в касу для обміну його на відповідний грошовий еквівалент.

**1.13. Колода карт**- певна кількість гральних карт, складених разом для початку карткової гри. В одній стандартній колоді, що використовується у гральному закладі, 52 карти, від двійки до туза чотирьох мастей, без джокера. У кожній з чотирьох мастей по 13 карт.

- 1.14. Круп'є (дилер)** - працівник грального закладу, який веде гру з усіма гравцями (здає карти, запускає кульку рулетки тощо).
- 1.15. Масть карти**- одна з чотирьох категорій, на які діляться карти в колоді (бубни, піки, хрести, черви).
- 1.16. Піт-бос** - працівник грального закладу, який здійснює контроль за правильністю ведення азартної гри.
- 1.17. Ранг (гідність) карти** - номінальне значення або зображення на лицевій стороні карти, що встановлює гідність карти.
- 1.18. Сорочка карти** - зворотна сторона гральної карти.
- 1.19. Ставка** - ігровий замінник гривні, що передаються гравцем організатору азартної гри, є умовою участі в азартній грі та виходячи з розміру якої відповідно до правил такої азартної гри визначається розмір виграшу (призу).
- 1.20. Черевик (шуз)** - пристосування на столі для гри в карти, з якого ведеться роздача карт.
- 1.21. Циліндрична гра (рулетка)** - азартна гра, гравці якої, визначаючи комбінації чисел, символів, кольорів чи інших знаків за допомогою пристрою, що обертається, виграють залежно від розміру зробленої ними ставки та встановленого до початку гри коефіцієнта обчислення суми виграшу (призу).
- 1.22.** Усі інші визначення і терміни, використовуються в цих Правилах відповідно до їх визначень і формулювань згідно вимог чинного законодавства України.

## **РОЗДІЛ 2. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ**

- 2.1.** Ці Правила проведення азартних ігор (далі - Правила) розроблені Організатором відповідно до вимог чинного законодавства України у сфері державного регулювання діяльності щодо організації та проведення азартних ігор, та визначають загальні вимоги, що ставляться до гравців, деталізований порядок участі у кожній азартній грі, що проводяться у гральних закладах Організатора, зокрема порядок та строки внесення ставок, виплати (видачі) виграшів (призів), права та обов'язки гравця та Організатора під час азартної гри.
- 2.2.** Ці Правила є обов'язковими для всіх гравців, які беруть участь в азартних іграх Організатора. Внесення гравцем ставки вважається його згодою з цими Правилами.
- 2.3.** Ці Правила набирають чинність з моменту їх затвердження Організатором, якщо інша дата набрання чинності не визначається окремо.
- 2.4.** Організатор має право вносити зміни до цих Правил з метою поліпшення якості послуг, що надаються, без попереднього персонального письмового повідомлення гравців. Гравці повідомляються про внесені зміни в Правила за допомогою розміщення інформації на веб-сайті Організатора, а також у гральних закладах у доступному для гравців та відвідувачів місці.
- 2.5.** Гравцем може бути виключно фізична особа, якій на дату участі у грі виповнився 21 рік.
- 2.6.** Забороняється приймати участь у будь-якій азартній грі Організатора особам, які не досягли 21-річного віку, обмежено дієздатним та недієздатним особам, а також особам, внесеним до Реєстру осіб, яким обмежено доступ до гральних закладів та/або участь в азартних іграх.
- 2.7.** Гравцями також не можуть бути особи, які відповідно до законодавства мають відповідні обмеження, особи, які перебувають в стані наркотичного чи алкогольного сп'яніння, а також особи, визнані Організатором небажаними.
- 2.8.** До участі в азартній грі також не допускаються особи:

1) які на вимогу працівника Організатора, якщо у нього виникли сумніви щодо досягнення особою 21-річного віку, не надали працівнику Організатора для ознайомлення документ, що посвідчує особу та містить відомості про вік особи;

2) які надали на вимогу представника Організатора неправдиві відомості про себе (прізвище, ім'я, по батькові, відомості про вік, адреса реєстрації місця проживання або місцезнаходження).

**2.9.** Організатор має право збільшити мінімальний вік гравця для участі в азартній грі.

**2.10.** Організатор забезпечує ідентифікацію гравця (гравців) та відвідувача (відвідувачів) у порядку, визначеному чинним законодавством та Правилами Організатора. Надаючи документ, що підтверджує особу, гравець автоматично погоджується на збір та обробку його персональних даних з метою здійснення контролю за дотриманням вимог законодавства про азартні ігри та запобігання легалізації (відмивання) доходів, одержаних злочинним шляхом, фінансування тероризму та фінансування розповсюдження зброї масового знищення в обсязі, необхідному для досягнення визначеної мети.

**2.11.** Участь в будь-якій азартній грі у гральному закладі Організатора здійснюється з використанням ігрових заміників гривні (фішок), що містять інформацію про їх номінал, дають можливість зробити ставку в азартній грі та придбаваються в обмін на грошові кошти у касі Організатора, а після завершення азартної гри підлягають поверненню в касу для обміну їх на відповідний грошовий еквівалент. У гральному закладі казино забороняється прийняття ставок грошима, матеріальними цінностями чи іншим майном.

**2.12.** Організатор має право випускати спеціальні фішки (лакі-фішки), які не є ігровими заміниками гривні та не мають гривневого еквіваленту. Такі лакі-фішки видаються гравцям з метою ознайомлення з азартними іграми, що проводяться у гральному закладі казино, а також з метою підвищення гравцями своїх навичок. Лакі-фішки видаються гравцям виключно в ознайомчих цілях, їх не можна обміняти на реальні грошові кошти, та видача (виплата) виграшів (призів) грошовими коштами за такими лакі-фішками у касі Організатора не проводиться.

**2.13.** Всі азартні ігри Організатора ведуться за встановленими правилами, з дотриманням мінімальних і максимальних ставок і виплат.

**2.14.** Порядок та строки внесення ставок для участі в азартній грі, їх розмір, порядок визначення результату азартної гри, умови оплати та порядок розрахунку суми виграшу (призу) по кожній із азартних ігор Організатора визначаються у розділі 3 «Правила азартних ігор».

**2.15.** Виплата (видача) виграшу (призу) здійснюється виключно через каси Організатора у строк до 30 (тридцяти) днів з дати звернення гравця. Виплата гравцю виграшу у розмірі, що перевищує граничні суми розрахунків готівкою, здійснюється у безготівковій формі.

**2.16. Під час азартної гри гравець має право:**

**2.16.1.** грати тільки в ті азартні ігри, які визначені Організатором грального закладу;

**2.16.2.** звертатися до співробітників грального закладу за роз'ясненнями з питань, що виникли під час гри, в тому числі щодо правил конкретної азартної гри;

**2.16.3.** за результатами азартної гри отримати належний йому виграш (приз) відповідно до умов правил конкретної азартної гри;

**2.16.4.** подавати скарги Організатору, у тому числі в електронній формі. Організатор зобов'язаний розглянути таку скаргу та надати відповідь за результатами її розгляду протягом десяти робочих днів. У випадку обґрунтованої необхідності, Організатор має право продовжити строк розгляду скарги ще на десять робочих днів, про що повинен повідомити гравця;

**2.16.5.** інші права, передбачені законодавством про азартні ігри та Правилами Організатора.

**2.17. Під час азартної гри гравець зобов'язаний:**

**2.17.1.** дотримуватися вимог законодавства про азартні ігри, правил Організатора та правил проведення азартної гри, встановлених Організатором;

**2.17.2.** до початку гри ознайомитися із правилами азартної гри, участь у якій гравець має намір прийняти;

**2.17.3.** неухильно дотримуватися правил азартної гри;

**2.17.4.** виконувати вимоги працівників Організатора, в тому числі тих, що стосуються дотримання гравцем цих та інших правил Організатора;

**2.17.5.** надати на вимогу працівника Організатора для ознайомлення документ, що посвідчує особу та містить відомості про вік особи;

**2.17.6.** на вимогу працівника Організатора негайно залишити гральний заклад, за наявності підстав, передбачених законодавством про азартні ігри та Правилами Організатора;

**2.17.7.** поводити себе коректно, стримано, не порушувати громадський порядок, не допускати нецензурних виразів на адресу співробітників грального закладу, інших гравців чи відвідувачів;

**2.17.8.** виконувати інші обов'язки, передбачені законодавством про азартні ігри.

**2.18. Під час азартної гри Організатор має право:**

**2.18.1.** стежити за всіма ставками та контролювати дотримання гравцями та відвідувачами вимог чинного законодавства та правил Організатора;

**2.18.2.** не приймати ставки у гравців без пояснення причин, а також у тих гравців, які порушують вимоги законодавства чи правила Організатора;

**2.18.3.** вимагати від гравця, який порушує законодавство про азартні ігри або будь-які правила Організатора, негайно покинути територію грального закладу і прилеглу до нього територію;

**2.18.4.** інші права, передбачені законодавством про азартні ігри та Правилами Організатора.

**2.19. Під час азартної гри Організатор зобов'язаний:**

**2.19.1.** дотримуватися вимог законодавства про азартні ігри, законодавства у сфері запобігання та протидії легалізації (відмиванню) доходів, одержаних злочинним шляхом, фінансуванню тероризму та фінансуванню розповсюдження зброї масового знищення;

**2.19.2.** дотримуватися правил проведення азартних ігор;

**2.19.3.** не вчиняти дії, що можуть мати вплив на результати азартних ігор;

**2.19.4.** дотримуватися принципів відповідальної гри;

**2.19.5.** своєчасно та в повному обсязі здійснювати виплату (видачу) виграшу (призу) відповідно до правил проведення азартних ігор, встановлених Організатором;

**2.19.6.** на вимогу гравця здійснити виплату виграшу (призу) у грошовій безготівковій формі;

**2.19.7.** вживати заходів для недопущення до участі в азартних іграх осіб, які не досягли 21-річного віку, та осіб, стосовно яких наявні обмеження згідно з законодавством про азартні ігри;

**2.19.8.** розглядати скарги гравців та інших осіб, у тому числі в електронній формі, надавати на них відповіді у строки, визначені цими Правилами;

**2.19.9.** виконувати інші обов'язки, передбачені законодавством про азартні ігри.

**2.20. Вимоги до карт, що використовуються в азартній грі у гральному закладі:**

**2.20.1.** Для азартних ігор в казино використовується колода з чотирьох мастей цінністю від «2» до «Туза».

**2.20.2.** Дефектна карта. Якщо під час тасування (розмішування) або роздачі було помічено, що будь-яка карта позначена, надламана або має на собі інші позначки, вона повинна бути замінена. Якщо дефектною виявилася відкрита карта, роздача повинна бути доведена до кінця, і тільки після цього замінюється колода або карта в ній.

**2.20.3.** Колода визнається дефектною, якщо в ній:

- виявляється більше або менше карт, ніж належить;
- виявляється дві і більше карт однієї масті і цінності. Якщо це виявляється в процесі роздачі, дана роздача оголошується недійсною і всі фішки гравців, які брали участь в ній, повертаються їм;
- є карти з різними «сорочками»;
- є дефектна карта.

**2.20.4.** Дефектна колода повинна бути негайно замінена. Нова роздача починається з того ж гравця, що і попередня помилкова.

## **РОЗДІЛ 3. ПРАВИЛА АЗАРТНИХ ІГОР КАЗИНО**

### **Глава 1. Азартна гра «Американська рулетка»**

**1.1. Основні терміни, що використовуються в азартній грі «Американська рулетка»:**

**1.1.1 Велика серія** - окрема серія в грі «Американська рулетка», при якій грає 17 цифр і ставка гравця кратна 9 фішкам.

**1.1.2 Доллі** - спеціальний маркер, яким на гральному полі позначається виграшний номер.

**1.1.3 Дюжина** - позиція на гральному полі рулетки, яка об'єднує 12 номерів по порядку. Всього на гральному полі рулетки 3 дюжини: I-а - з 1 по 12 номер; II-а - з 13 по 24 номер; III-я - з 25 по 36 номер.

**1.1.4 Гральне колесо** - обертовий круг з нерухомим обідком і нанесеними на ньому номерами: від 0 до 36. Кожен номер, за винятком 0, має колір (червоний або чорний).

**1.1.5 Гральне поле** – поле, яке має 37 лунок, які відповідають номерам на гральному колесі, а також спеціальні зони для ставок.

**1.1.6 Зеро шпіль** - окрема серія в грі «Американська рулетка», при якій грає 7 цифр і ставка гравця кратна 4 фішкам.

**1.1.7 Корнер** - ставка на гральному полі рулетки на 4 номери.

**1.1.8 Колона** - позиція на гральному полі рулетки, яка об'єднує 12 номерів, розташованих в один ряд. Всього на гральному полі рулетки 3 колони: I-а: 1,4, ..... 34 номери; II-а 2,5, ..... 35 номери; III-я 3,6, .... 36 номери.

**1.1.9 Кольорові фішки (ігрові кольорові фішки)** - спеціальні гральні фішки, які не мають постійного грошового номіналу. Кожному гральному столу, призначеному для організації і проведення азартної гри «Американська рулетка», відповідає певний набір ігрових кольорових фішок, які можуть грати тільки на одному конкретному столі і більше ні на жодному іншому. Номінальне значення кольору встановлюється в певних межах і узгоджується з гравцем при обміні ігрових заміників гривні (кешових фішок) на кольорові ігрові фішки, тобто гравець самостійно визначає ставку (грошовий еквівалент) ігрової фішки шляхом її розташування на позиції з цифровим зображенням величини ставки.

**1.1.10 Компліт** - це заставка обраного номера по максимуму столу, при якій у гравця немає потреби заставляти окремо взятий номер максимально можливою кількістю фішок по позиціях.

**1.1.11 Кулька** - предмет круглої форми, який служить для визначення виграшного номера на гральному полі.

- 1.1.12 Мала серія** - окрема серія в грі «Американська рулетка», при якій грає 12 цифр і ставка гравця кратна 6 фішкам.
- 1.1.13 Некоректна ставка** - ставка, яка не може бути витлумачена як жодна, що має місце.
- 1.1.14 Немає спіну (немає гри)** - ситуація, яка стала причиною того, що кулька не зробила мінімально необхідної кількості оборотів, вилетіла з колеса, не впала в жодну з лунок колеса, або в колесо потрапив сторонній предмет.
- 1.1.15 Орфлайнс** - окрема серія в грі «Американська рулетка», при якій грає 8 цифр і ставка гравця кратна 5 фішкам .
- 1.1.16 Прості шанси** - ставка на гральному полі на 18 номерів в грі «Американська рулетка».
- 1.1.17 Пізня ставка** - ставка, зроблена після визначеного часу, яка не береться на поточну гру і повертається гравцеві.
- 1.1.18 Сікс лайн** - ставка на гральному полі рулетки на 6 номерів.
- 1.1.19 Сусіди** - усна ставка на номер і два сусідніх номера з обох сторін на колесі (5 фішок).
- 1.1.20 Спін** - час обертання кульки.
- 1.1.21 Спліт** - ставка на гральному полі рулетки на 2 номери.
- 1.1.22 Ставки на номер** - коли гравцем для ставки вибираються конкретні номери або група номерів.
- 1.1.23 Ставки на шанси** - коли гральні фішки ставлять на зовнішнє гральне поле (додаткові області, які об'єднують ряд номерів за певним типом: прості шанси, дюжини, колонки).
- 1.1.24 Стрейт ап** - ставка на гральному полі рулетки на один певний номер.
- 1.1.25 Стріт** - ставка на гральному полі рулетки на 3 номери.
- 1.1.26 Трек** - точна копія колеса рулетки (спеціальної діаграми колеса), нанесена на сукно між гральним полем і обідком кільця рулетки.
- 1.1.27 Усна ставка** –ставка, при якій гравець повідомляє круп'є, яку конкретну ставку він робить, передає йому необхідну кількість гральних фішок, а круп'є розміщує їх на гральному полі або на треку.
- 1.1.28 Фест фо** - ставка на гральному полі рулетки на 4 номери, на перетині 0,1,2,3.
- 1.1.29 Чистка поля** - звільнення грального поля рулетки від ставок, що програли.

## **1.2. Загальні правила участі в азартній грі. Порядок та строки внесення ставок. Права та обов'язки гравця та організатора під час азартної гри.**

- 1.2.1.** Мета азартної гри «Американська рулетка» - вгадати на якому з 37 номерів зупиниться кулька. Виграш залежить від того, яким чином були зроблені ставки.
- 1.2.2.** Гру веде круп'є. Безпосередній контроль за грою здійснює інспектор. Гра ведеться за гральним столом, спеціально призначеним для проведення азартної гри «Американська рулетка».
- 1.2.3.** Основними складовими гри «Американська рулетка» є: гральне колесо, кулька і гральне поле.
- 1.2.4.** Мінімальна кількість гравців - один.
- 1.2.5.** Після пропозиції круп'є: «Робіть ваші ставки», він запускає кульку по обідку протилежно руху барабана.
- 1.2.6.** Ставки робляться в такий спосіб: гравець ставить ігрові кольорові фішки на номер(и) і (або) на прості шанси. Гравець може робити одну ставку на кожен спін, а також може ставити кілька ставок і виграє тоді, коли його ставки належать до номеру, який випав.
- 1.2.7.** Гравець може продовжувати робити ставки до слів круп'є : «Ставок більше немає». Після падіння кульки, круп'є оголошує номер кульки, яка випала, і колір, та ставить маркер «Доллі» на номер, який випав. Потім круп'є прибирає зі столу всі ставки, що програли. Далі слідує виплата ставок, які виграли.

**1.2.8.** На гральних столах для гри в рулетку використовуються кешеві фішки (ігрові замітники гривні) та ігрові кольорові фішки. Кешеві фішки обмінюються працівниками грального закладу на ігрові кольорові фішки. Ставки робляться в межах величин мінімальної та максимальної ставок, встановлених для відповідного грального столу.

**1.2.9.** Кожному учаснику азартної гри видаються ігрові фішки певного кольору. Учасник азартної гри самостійно визначає ставку (грошовий еквівалент) ігрової кольорової фішки шляхом її розташування на позиції з цифровим зображенням величини ставки. Кольорові фішки з одного грального столу не можуть використовуватися за іншими гральними столами. У разі якщо гравець закінчує грати за гральним столом, він повинен обміняти ігрові кольорові фішки на кешеві фішки на цьому гральному столі. Забороняється відходити з кольоровими фішками від грального столу.

**1.2.10.** Ставкою на Американській рулетці є ігрові кольорові і кешеві фішки, що виставляються в ігрове поле рукою гравця або рукою круп'є на прохання гравця.

**1.2.11.** Гравці мають право робити ставки на номери і на шанси. Приймаються також усні ставки.

**1.2.12.** Ставки менші за величину мінімальної ставки не приймаються і не оплачуються.

**1.2.13.** В разі якщо ставка поставлена некоректно, круп'є зобов'язаний уточнити у гравця, яку саме ставку він поставив. Якщо уточнення з боку гравця не було, круп'є вголос оголошує позицію на полі, куди він приймає цю ставку і виставляє туди фішки.

**1.2.14.** Після слів дилера «Дякую, ставки зроблені! Ставок більше немає!» ставки не приймаються, та після цих слів гравець більше не може додавати, забирати або змінювати свої ставки. Гравець несе відповідальність за коректне розміщення і позначення своїх ставок.

**1.2.15.** Ставка одного гравця на рулетці не повинна перевищувати максимальної ставки, встановленої на цьому гральному столі.

**1.2.16.** До остаточної оплати виграшного номера (до тих пір, поки на виграшному номері стоїть Доллі) гравцям забороняється прибирати фішки або доставляти їх на цей номер і навколо нього.

**1.2.17.** Якщо ставка поставлена некоректно і круп'є не мав можливості виправити її під час спіну, то вона приймається залежно від її положення на гральному полі. У разі виникнення спірної ситуації рішення адміністрації закладу є остаточним.

**1.2.18.** Спін вважається таким, що не відбувся в наступних випадках:

- Кулька вилетіла з колеса;
- Кулька зависла на обертовому ободі колеса на 3 кола і більше;
- Кулька крутилася менше 3-х обертів;
- Під час спіну в колесо потрапив сторонній предмет;
- Піт-бос / менеджер грального закладу оголосив: «немає спіну»;
- Кулька і барабан обертаються в одну сторону.

**1.2.19.** Якщо кулька вилітає за межі столу, відбувається її заміна.

### **1.3. Види ставок та розміри виплат, порядок визначення результату гри. Порядок та строки виплати (видачі) виграшів (призів)**

**1.3.1.** В азартній грі «Американська рулетка» зустрічаються такі види ставок і розміри виплат:

1) Стрейт ап - ставка на один номер. Ігрові фішки поміщаються на окремий номер. Виплата: проводиться у розмірі: 35 до 1;

2) Спліт - ставка на два номери. Ігрові фішки поміщаються на лінію, що розділяє два номери. Виплата проводиться у розмірі: 17 до 1;

3) Стріт - ставка на три номери. Ігрові фішки поміщаються на лінію, навпроти трьох обраних чисел. Виплата проводиться у розмірі: 11 до 1;



- 4) Корнер - ставка на чотири номери. Ігрові фішки поміщаються на перетині ліній, що розділяють чотири номери. Виплата проводиться у розмірі: 8 до 1;
- 5) Сікс лайн - ставка на шість номерів. Ігрові фішки поміщаються на лінію, навпроти шести обраних чисел. Виплата проводиться у розмірі: 5 до 1;
- 6) Фест фо - ставка на чотири номери, на перетині 0,1,2,3. Виплата проводиться у розмірі: 8 до 1;
- 7) Колона - ставка на дванадцять номерів. Ігрові фішки поміщаються на одне з полів "2 to 1". Виплата проводиться у розмірі: 2 до 1;
- 8) Дюжина - ставка на дванадцять номерів. Ігрові фішки поміщаються на полі "1st 12", "2nd 12" або "3rd 12". Виплата проводиться у розмірі: 2 до 1;
- 9) Червоне/Чорне - ставка на рівні шанси. Ігрові фішки поміщаються на поле, позначене червоним або чорним кольором. Виплата проводиться у розмірі: 1 до 1;
- 10) Парне / Непарне - ставка на рівні шанси. Ігрові фішки поміщаються на полі "Even" і "Odd". Виплата проводиться у розмірі: 1 до 1;
- 11) Великі / Малі - ставка на 18 номерів, крім 0 (половина ігрового поля). Фішки поміщаються на полі "1 to 18" або "19 to 36". Виплата проводиться у розмірі: 1 до 1.

**1.3.2.** Гравець може робити усні ставки на сусідів і серії номерів (сектори). Для цього необхідна наступна кількість фішок:

- 1) Сусіди (номер на колесі і по два сусідніх номери справа і зліва від нього) - 5 фішок;
- 2) Велика серія - 9 фішок;
- 3) Мала серія – 6 фішок;
- 4) Орфалайнс - 5 фішок;
- 5) Зеро шпіль – 4 фішки.

**Велика серія:**

- 2 фішки - стріт 0/2/3;
- 1 фішка - спліт 4/7;
- 1 фішка - спліт 12/15;
- 1 фішка - спліт 18/21;
- 1 фішка - спліт 19/22;
- 2 фішки - корнер 25/29;
- 1 фішка - спліт 32/35.

**Мала серія:**

- 1 фішка- спліт 5/8;
- 1 фішка - спліт 10/11;
- 1 фішка - спліт 13/16;
- 1 фішка - спліт 23/24;
- 1 фішка - спліт 27/30;
- 1 фішка - спліт 33/36.

**Орфалайнс:**

- 1 фішка- стрейт ап 1;
- 1 фішка - спліт 6/9;
- 1 фішка - спліт 14/17;
- 1 фішка - спліт 17/20;
- 1 фішка - спліт 31/34.

## **Зеро шпі ль:**

- 1 фішка - спліт 0/3;
- 1 фішка - спліт 12/15;
- 1 фішка - стрейт ап 26;
- 1 фішка - спліт 32/35.

**1.3.3.** Усна ставка вважається прийнятою, якщо вона була анонсована дилером і продубльована інспектором. Усні ставки на компліт, серії та сусіди повинні відповідати принципу кратності залежно від мінімуму і максимуму столу.

**1.3.4.** При випаданні «Зеро» (0) програють всі ставки на гральному полі, що не належать до «Зеро», а також всі ставки на шанси (малі, великі, парні, непарні, червоні, чорні номери, колонки і дюжини).

**1.3.5.** Результатом азартної гри, при настанні якого учаснику азартної гри підлягає виплата (передача) виграшу, є потрапляння кульки в лунку з певною цифрою на гральному столі для гри в рулетку.

**1.4.** Виплата (видача) виграшів (прізів) здійснюються через каси грального закладу із дотриманням вимог законодавства щодо застосування реєстраторів розрахункових операцій у строки, визначені п. 2.15 Розділу 2 цих Правил.

## **Глава 2. Основні терміни, що використовуються в азартній грі в карти:**

**2.1.** **Блайнд** - обов'язкова ставка в покері, яка вноситься до роздачі карт.

**2.2.** **Борд** - загальні п'ять карт для всіх гравців і круп'є.

**2.3.** **Гра в закриту** - ставки на бокс «Анте» і на бокс «Бет» робляться гравцем не дивлячись на роздані йому карти, при цьому свої карти він відкриває після відкриття карт круп'є.

**2.4.** **Власник боксу** - гравець, який зайняв бокс раніше інших гравців, одноосібно приймає всі ігрові рішення.

**2.5.** **Гра «в темну»** - необхідність внесення гравцем ставки «Бет» до роздачі карт і неможливість зробити «пас» згодом.

**2.6.** **Електронний бонус** – накопичувальна система джек-пот виплат по ставці бонус в Російському, Шестикартковому та Техас Холдем Покерах.











**2.7.** **Пас** - відмова гравця від подальшої участі в грі, при цьому гравець програє первинну ставку («Анте»).
















**2.8.** **Катінг карта** - спеціальна карта для зрізання колоди, що виготовлена з гнучкої пластмаси і відрізняється від основної колоди карт.






**2.9.** **Купівля гри** - заміна однієї карти з набору карт круп'є, якщо у круп'є немає покерної комбінації.

**2.10.** **Комбінація** - комбінація з набору карт, що визначається правилами гри, що має певний ранг для порівняння. Та чи інша комбінація визначається цінністю отриманих карт. Порядок карт, в якому гравець отримав карти, не має значення.

**2.11.** Нижче наведено комбінації покеру в порядку спадання старшинства:

**2.11.1.** **Роял Флеш** – найстарша комбінація - п'ять карт однієї масті в послідовності від «Туза» до «10» (наприклад: «A K Q J 10»).  
A K Q J 10»).

**2.11.2.** **Стрейт Флеш** – всі карти по порядку однієї масті (наприклад: «K Q J 10 9; 6 5 4 3 2; 5 4 3 2 A»).

**2.11.3.** **Карє** – чотири карти одного рангу та будь-яка п'ята карта (наприклад: «J J J J 6»).

- 2.11.4. Фулхаус** – три карти одного рангу та дві карти іншого однакового рангу (наприклад: «»).
- 2.11.5. Флеш** – п'ять карт однієї масті; послідовність карт значення не має (наприклад: «» однієї масті).
- 2.11.6. Стрейт** – п'ять послідовних карт; масть карт не має значення (наприклад: «». В комбінації Стрейт «Туз» може бути як найстаршою картою (наприклад: «»), так і наймолодшою картою комбінації (наприклад: «»). Послідовність карт, така як, наприклад, «3- 2- Туз- Король- Дама», Стрейтом не вважається.
- 2.11.7. Три карти одного рангу (трійка)** – три карти одного рангу та дві карти різного іншого рангу (наприклад: «»).
- 2.11.8. Дві пари** – дві карти одного ранга, дві карти іншого ранга і п'ята карта будь-яка (наприклад: «»).
- 2.11.9. Пара** – дві карти одного ранга і три різні карти (наприклад: «»).
- 2.11.10. Туз-Король** – Туз і Король будь-яких мастей і три різні карти (наприклад: «»).
- 2.11.11. Рівер** - п'ята і остання карта борда.
- 2.11.12. Ставка на бокс «Анте»** - це первісна ставка гравця, заявка на участь в грі.
- 2.11.13. Ставка на бокс «Бет»** - подвоєна ставка «Анте», що підтверджує згоду гравця продовжити гру.
- 2.11.14. «Стей» (стенд оф)** - ситуація в азартній грі, при якій і у гравця, і у круп'є рівні по силі комбінації (ніхто не виграє і не програє (нічия). Ставки залишаються у гравців і не оплачуються.
- 2.11.15. Терн** - четверта карта борда, що відкривається після флопа.
- 2.11.16. Флоп** - перші три карти борда, що відкриваються круп'є одночасно.

### Глава 3. Азартна гра «Техаський холдем покер»

#### 3.1. Загальні правила участі в азартній грі. Порядок та строки внесення ставок. Права та обов'язки гравця та організатора під час азартної гри.

- 3.1.1.** Мета азартної гри «Техаський холдем покер» - зібрати покерну комбінацію старшу, ніж у круп'є.
- 3.1.2.** Гра ведеться однією колодою з 52 карт (від двійки до туза, без джокерів). Для організації та проведення азартної гри використовується гральне обладнання: гральний стіл, спеціально призначений для карткових ігор, черевик (шуз), шаффл машина (спеціальний пристрій для перемішування карт).
- 3.1.3.** Для підрізування карт круп'є використовує Каттінг карту, для роздачі карт- черевик (шуз) або шаффл машину.
- 3.1.4.** Для участі в грі гравець повинен зробити ставку на бокс «Анте».
- 3.1.5.** Величина ставки повинна знаходитися в межах мінімальної та максимальної ставки, встановлених для даного гального столу.
- 3.1.6.** Кількість гравців: мінімальна - 1, максимальна- 6.
- 3.1.7.** Кількість боксів, які грають, не повинна перевищувати 6 (шість). Один гравець може грати на всі бокси «в світлу» (тобто з можливістю подивитися роздані карти) рівними ставками. Гравець може дивитися карти тільки послідовно по ходу роздачі.
- 3.1.8.** Коли всі гравці поставили ставки, круп'є оголошує: «Дякую, ставок більше немає», або проводить рукою уздовж ставок гравців (жест, який замінює ці слова), після чого дії зі ставками неможливі.

**3.1.9.** Круп'є роздає карти по одній зліва направо на бокси «Анте», де стоять ставки. Круп'є роздає всім по черзі по дві карти «сорочкою» догори, включаючи себе. Після цього круп'є роздає три карти лицьовою стороною вгору на середину грального столу, трохи вище своїх карт. Ці карти будуть «флопом» і братимуть участь в комбінаціях гравців і круп'є.

**3.1.10.** Після перегляду карт, гравець повинен прийняти одне з рішень: або «Пас», або «Грати». Варіант 1. «Пас» - якщо набір карт гравцем оцінюється як безперспективний, він скидає свої карти і програє свою ставку «Анте». Його участь в цій грі вважається закінченою.

Варіант 2. Гравець може продовжити гру з наявними у нього на руках картами. У цьому випадку він повинен покласти карти сорочкою вгору в бокс «Бет», і поставити зверху ставку в сумі рівну двом «Анте».

**3.1.11.** Ставка на «Бонус». До початку роздачі карт Гравець може поставити ставку «Бонус» перед ставкою «Анте» фішками в сумі не менше величини мінімальної ставки, встановленої для даного грального столу, і не більше величини ставки «Анте». Ставка «Бонус» не грає без основної ставки «Анте».

Ставка «Бонус» вважається виграшною і оплачується в розмірі 7: 1, якщо «флоп» і дві карти Гравця складають комбінацію «Пара Тузів» або старше. В іншому випадку ставка «Бонус» вважається такою, що прогала, і круп'є забирає її. Перед тим, як викласти ще дві карти «борда», круп'є відкриває карти гравців і перевіряє їх на наявність бонусної комбінації тільки на тих боксах, де є ставка «Бонус». Тільки після перевірки карт гравців на наявність бонусних комбінацій круп'є продовжує гру.

Також гравець може поставити ставку на електронний бонус, яка грає аналогічно звичайному бонусу, але оплачується відповідно до таблиці виплат пункт 6.2.6.

**3.1.12.** Після того, як всі гравці прийняли рішення згідно з пунктом 3.1.10. цієї Глави Правил, круп'є зносить верхню карту колоди і роздає ще дві карти до флопу лицьовою стороною карти вгору і відкриває свої дві карти. Адміністрація закладу залишає за собою право змінити порядок зносу верхньої карти або прийняти рішення про проведення гри без зносу карт, про що гравцеві буде повідомлено до початку гри.

**3.1.13.** З двох своїх карт і п'яти загальних карт круп'є вибирає максимально старшу комбінацію з п'яти карт, голосно і чітко її оголошує.

**3.1.14.** Мінімальна ігрова комбінація - «Пара четвірок». Якщо в наборі карт у круп'є не міститься навіть такої мінімальної покерної комбінації як «Пара четвірок», то гравцям оголошується, що у круп'є «немає гри». Якщо у круп'є «Немає гри», то «Анте» оплачується гравцям справа наліво, починаючи з крайнього правого від круп'є боксу відповідно до таблиці виплат, зазначеної в пункті 3.2.1. цього розділу цих Правил. Ставка «Бет» в цьому випадку не оплачується.

**3.1.15.** Якщо у круп'є «Є гра», то, починаючи з крайнього правого боксу, круп'є з двох карт гравця і п'яти карт «борда» обирає максимально кращу комбінацію з п'яти карт і порівнює свою комбінацію з комбінацією гравця.

**3.1.16.** Комбінації гравця і круп'є можуть бути тільки на п'яти картах. Дві карти, які не відповідають умовам участі в комбінаціях, як гравця, так і круп'є, жодним чином не впливають на старшинство комбінацій. Зокрема, в разі «стей», порівняння за старшинством останніх двох карт не здійснюється.

**3.1.17.** Якщо комбінація гравця старша, ніж комбінація круп'є, то ставка гравця «Анте» оплачується відповідно до таблиці виплат, зазначеної в пункті 3.2.1. цього розділу цих Правил, а ставка «бет» оплачується в розмірі 1: 1.

**3.1.18.** Якщо комбінація круп'є старша від комбінації гравця, то ставки «Бет» і «Анте» програють.

**3.1.19.** У тому випадку, коли круп'є має однакову комбінацію з гравцем, наприклад, пару вісімок, виграшна комбінація визначається за наступною старшою картою. Якщо номінали п'яти карт однакові, то оголошується «стей».

**3.1.20.** Ставок «страховка» і «купівля гри круп'є» в даному виді покеру немає.

**3.1.21.** Гравцям заборонено обмінюватися картами та інформацією про них.

### **3.2. Розміри виплат, порядок визначення результату гри. Порядок та строки виплати (видачі) виграшів (призів)**

**3.2.1.** Таблиця виплат «Техаський Холдем покер»:

Комбінація	ANTE
Straight (Стрейт) або менше	1:1
Flush (Флеш)	2:1
Full House (Фулхаус)	3:1
Four of a Kind (Каре)	10:1
Straight Flush (Стрейт Флеш)	20:1
Royal Flush (Роял Флеш)	100:1

**3.3.** Сума виплати на одному боксі не може перевищувати максимальну виплату, встановлену за цим гральним столом. Виплата на ставку «Бонус» включається в величину максимальної виплати зазначеної на табличці грального столу.

**3.4.** Результатом азартної гри, при настанні якого учаснику азартної гри підлягає виплата (передача) виграшу, є більш старша комбінація, зібрана гравцем, ніж у круп'є.

**3.5.** Виплата (видача) виграшів (призів) здійснюються через каси грального закладу із дотриманням вимог законодавства щодо застосування реєстраторів розрахункових операцій у строки, визначені п. 2.15 Розділу 2 цих Правил.

## **Глава 4. Азартна гра «Ультімейт техаський холдем покер»**

### **4.1. Загальні правила участі в азартній грі. Порядок та строки внесення ставок. Права та обов'язки гравця та організатора під час азартної гри.**

**4.1.1.** Мета азартної гри «Ультімейт Техаський Холдем покер» - зібрати старшу комбінацію покеру, ніж у круп'є. У комбінації можна довільно використовувати дві свої і п'ять загальних карт.

**4.1.2.** Гра ведеться однією колодою з 52 карт (від двійки до туза, без джокерів). Для організації та проведення азартної гри використовується гральне обладнання: гральний стіл, спеціально призначений для карткових ігор, черевик (шуз) або шаффл машина.

**4.1.3.** Для підрізання карт круп'є використовує Каттінг карту, для роздачі карт-черевик (шуз) або шаффл машину.

**4.1.4.** Для участі в грі гравець повинен зробити ставку на бокс «Анте» і обов'язкову ставку на Блайнд, рівну ставці Анте.

**4.1.5.** Величина ставки повинна знаходитися в межах мінімальної та максимальної ставки, встановлених для кожного грального столу.

**4.1.6.** Кількість гравців: мінімальна - 1, максимальна - 4 (або 5 на розсуд адміністрації закладу).

**4.1.7.** Кількість граючих боксів не повинна перевищувати 4 (або 5 на розсуд адміністрації закладу). Один гравець може грати на будь-якій кількості боксів, але тільки на одному з них - в «світлу». На темних боксах повинна стояти ставка «Play» (Бет), що дорівнює одній , двом або чотирьом ставкам «Анте». При відмові першого гравця підрізати колоду, круп'є пропонує підрізати її наступному гравцю по порядку.

**4.1.8.** Коли всі гравці внесли ставки, круп'є оголошує: «Дякую, ставок більше немає», або проводить рукою уздовж ставок гравців (жест, який замінює ці слова), після чого дії зі ставками неможливі.

**4.1.9.** Круп'є роздає карти по одній зліва направо на бокси «Анте», де стоять ставки, всім по черзі по дві карти «сорочкою» догори, включаючи себе.

**4.1.10.** Адміністрація закладу залишає за собою право змінити порядок зносу верхньої карти або прийняти рішення про проведення гри без зносу карт, про що гравцеві буде повідомлено до початку гри. Після перегляду карт, гравець повинен прийняти рішення про продовження гри: поставити ставку «Play» (Бет), що дорівнює від одного до чотирьох анте (за вибором гравця), або сказати "чек" - залишитися в грі без ставки.

**4.1.11.** На наступному етапі гри дилер відкриває три загальні карти (флоп), перед цим зносить верхню карту у куток (місце для зберігання відіграних карт), якщо гра проводиться із зносом верхньої карти. Якщо гравці вже поставили до цього ставку Play (Бет), то ніяких дій до закінчення гри вони вже не роблять. Ті, хто сказав раніше "чек", можуть поставити ставку «Play» (Бет), тепер уже рівну одному або двом анте, або знову пропустити - сказати "чек".

**4.1.12.** Далі дилер додає до двох карт флопа ще 2 загальні карти (Терн та Рівер), перед цим також зносить верхню карту, якщо гра проводиться із зносом верхньої карти. Гравці, які сказали "чек", можуть поставити ставку «Play» (Бет), що дорівнює одному анте, або скинути карти - "пас".

**4.1.13.** Коли всі гравці прийняли рішення щодо продовження гри, дилер відкриває свої дві карти, і визначає найвищу п'ятикарткову комбінацію з семи карт (дві свої + п'ять на «борді»). І дилер, і гравець для побудови максимальної комбінації може використовувати як дві свої карти, так і одну, або навіть грати на картах «борда». Мінімальна гра дилера - пара двійок. У разі якщо у гравця комбінація старша, ніж у дилера, ставки анте і бет оплачуються у розмірі 1: 1, в іншому випадку ставки «Анте» і «Play» (Бет) програють.

**4.1.14.** Якщо у дилера «немає гри», ставка «Анте» не оплачується і відсувається з боксу вправо за межі поля «Анте»:

1) за наявності у гравця комбінації «Пара двійок» або вище: ставки «Play» (Бет) оплачуються у розмірі 1: 1, «Блайнд» оплачується згідно з таблицею виплат у п. 4.2.1. цієї Глави;

2) якщо у гравця «немає гри», то порівнюються старші п'ять карт, і якщо у дилера вони вище - ставки «Блайнд» і «Play» (Бет) гравця програють, інакше ставки «Play» (Бет) оплачуються у розмірі 1: 1, «Блайнд» оплачується згідно з таблицею виплат у п. 4.2.1 цієї Глави;

3) якщо комбінації гравця і дилера рівноцінні, ставки «Анте», «Блайнд» і «Play» (Бет) не програють і не виграють - «стенд оф» (нічия).

**4.1.15.** Обов'язкова ставка «Блайнд» за умови перемоги гравця, а також при відсутності гри у дилера, оплачується згідно таблиці виплат у п. 4.2.1. цієї Глави.

**4.2. Розміри виплат, порядок визначення результату гри. Порядок та строки виплати (видачі) вигравів (призів)**

#### 4.2.1. Таблиця виплат ставки «Блайнд»:

Комбінація	Виплата
Роял Флеш	500:1
Стрейт Флеш	50:1
Карє	10:1
Фулхауз	3:1
Флеш	1.5:1
Стрейт	1:1
Будь-яка старша комбінація	Ставка залишається

4.2.3. Також на початку гри можна зробити ставку на бонус «Тріпс» (Trips), яка грає незалежно від гри дилера, і оплачується згідно таблиці виплат у пункті 4.2.4. цієї Глави.

#### 4.2.4. Таблиця виплат ставки «Trips»:

Роял Ф леш	50:1
Стрейт Ф леш	40:1
Карє	30:1
Фуллхауз	8:1
Флеш	7:1
Стрейт	4:1
Трійка	3:1

4.2.5. Якщо комбінація гравця менша, ніж «трійка», то ставка «Тріпс» (Trips) програє.

4.2.6. Дві обов'язкові ставки: «Анте» і «Блайнд» повинні бути рівними. «Тріпс» (Trips) - не обов'язкова ставка, яка не може бути менша, ніж мінімум грального столу, і більша за ставку «Анте».

4.2.7. Сума виплати на одному боксі не може перевищувати максимальну виплату, встановлену за цим гральним столом. Виплати за ставками «Блайнд» і «Тріпс» включаються у величину максимальної виплати, зазначеної на табличці грального столу.

4.2.8. Результатом азартної гри, при настанні якого учаснику азартної гри підлягає виплата (передача) виграшу, є більш старша комбінація, зібрана гравцем, ніж у круп'є.

4.2.9. Виплата (видача) виграшів (призів) здійснюються через каси грального закладу із дотриманням вимог законодавства щодо застосування реєстраторів розрахункових операцій у строки, визначені п. 2.15 Розділу 2 цих Правил.

### Глава 5. Азартна гра «Російський покер»

#### 5.1. Загальні правила участі в азартній грі. Порядок та строки внесення ставок. Права та обов'язки гравця та організатора під час азартної гри.

5.1.1. Мета азартної гри «Російський покер» - зібрати якомога старшу комбінацію покеру, ніж у круп'є.

- 5.1.2.** Гра «Російський покер» ведеться однією колодою з 52 карт (від двійки до туза, без джокерів).
- 5.1.3.** Величина ставки «Анте» повинна знаходитися в межах величин мінімальної та максимальної ставок, встановлених для даного грального столу.
- 5.1.4.** Кількість гравців - від 1 до 2 осіб.
- 5.1.5.** Для організації та проведення азартної гри використовується гральне обладнання: гральний стіл, спеціально призначений для гри в покер, черевик (шуз), шаффл машина. Для підрізування карт круп'є використовує Каттінг карту, для роздачі карт-спеціальний черевик (шуз) або шаффл машину.
- 5.1.6.** Комбінації складаються з п'яти або шести карт.
- 5.1.7.** Для участі в грі гравець повинен зробити ставку на бокс «Анте».
- 5.1.8.** Кількість гравців боксів не повинна перевищувати 2 (два), за винятком гри з «темними боксами». Тоді максимальна кількість боксів - 4 (чотири). Один гравець може грати «в світлу» тільки на одному боксі. На боксах, що залишилися, гравець може грати тільки «в темну». Зазначений «світлий» бокс повинен знаходитися перед гравцем. Гравець до початку роздачі повідомляє круп'є про те, який з боксів грає «в світлу». На боксі (боксах), що грають «в темну» ставка «Бет», рівна двом «Анте», повинна стояти до початку роздачі. Якщо за столом грають два гравці, то ставка «Анте» гравця на другому боксі не повинна бути більшою за ставку «Анте» гравця на першому боксі. Гравці приймають всі рішення послідовно, спочатку приймає рішення перший гравець, потім – другий.
- 5.1.9.** Коли всі гравці поставили ставки, круп'є оголошує: «Дякую, ставок більше немає» або проводить рукою уздовж ставок гравців (жест, який замінює ці слова), після чого ставки не приймаються і не змінюються.
- 5.1.10.** Круп'є роздає зліва направо по п'ять карт на бокси «Анте» зі ставками і собі (карти собі кладуться одна на одну), розкриває свою останню карту, і оголошує її.
- 5.1.11.** Після ознайомлення зі своїми картами, гравець на першому боксі по ходу роздачі самостійно повинен прийняти одне рішення з наступних нижчеперелічених варіантів:
- 4) Для продовження гри покласти свої карти сорочкою вгору на поле «Бет» і зверху - ставку, рівну двом ставками «Анте».
  - 5) Якщо гравець вирішує не продовжувати гру, потрібно покласти свої карти на стіл, не відкриваючи їх, і сказати «Пас». Круп'є забирає карти, ставка «Анте» програє.
  - 6) Якщо гравець вважає, що комбінацію потрібно поліпшити, то за одне «Анте» можна поміняти будь-яку кількість карт або купити шосту карту. Перед обміном карт круп'є зносить верхню карту колоди у куточок для відіграних карт. Після обміну або покупки шостої карти гравці повинні ще раз прийняти рішення - продовжувати гру або зробити «Пас». Після цього другий гравець може подивитися свої карти і прийняти одне з вищевказаних рішень.
- 5.1.12.** При наявності у круп'є однієї з комбінацій покеру, він по черзі порівнює свою комбінацію з комбінацією кожного з гравців. Комбінації менші, ніж у круп'є, програють.
- 5.1.13.** Якщо комбінація гравця більша, ніж комбінація круп'є, ставка «Бет» оплачується відповідно до таблиці виплат у п. 5.2. цієї Глави. При цьому ставка «Анте» не оплачується.
- 5.1.14.** У разі повної ідентичності наборів карт (відрізняються тільки масті) оголошується «Стей» (нічия). При цьому ставки «Анте» і «Бет» не оплачуються і не забираються. Комбінація «Флеш» в разі ідентичності як ігрова комбінація у гравця і круп'є розглядається за старшою картою.



## 5.2. Таблиця комбінацій та виплат:

Назва комбінації	Оплата BET	Оплата BONUS	Опис
Туз-Король (Ace King)	1:1	2:1 (однієї масті)	Мінімальна комбінація, що складається з будь-якого туза і будь-якого короля, плюс ще 3 будь-яких карти. Наприклад : Т, К, 10, 8, 2.
Пара (Pair)	1:1	–	Дві карти однакової гідності і три будь-які карти, що складають цю комбінацію. Парами є 5, 5, Т, Д, В або 7, 7, 8, 4, 3.
Дві пари (Two pairs)	2:1	–	Ця комбінація складається з двох пар карт однакового рангу і однієї будь-якої карти. Наприклад : К, К, 9, 9, 4 або 10, 10, 5, 5, 2.
Трійка (Three of kind)	3:1	10:1	Комбінація складається з трьох карт одного рангу і двох інших будь-яких карт. Наприклад : 3, 3, 3, К, 4 або Д, Д, Д, 9, 2.
Стрейт (Straight)	4:1	40:1	Комбінація з п'яти послідовних карт різного рангу не однакової масті. "Стрейт" від туза, тобто Т, К, Д, В, 10, є найстаршою комбінацією "Стрейт". Наймолодшою є комбінація 5, 4, 3, 2, Т, в якій туз вважається за одиницю.
Флеш (Flush)	5:1	50:1	Комбінація з п'яти карт однієї масті.
Фулх ауз (Full House)	7:1	100:1	Комбінація складається з трьох карт одного рангу і двох карт іншого рангу. Наприклад: 3, 3, 3, 4, 4 або В, В, В, 9, 9.
Карє (Four of kind)	20:1	200:1	Комбінація складається з чотирьох карт одного рангу, і будь-якої іншої п'ятої карти. Наприклад: 9, 9, 9, 9, В .
Стрейт Флеш (Straight Flush)	50:1	% від Джек- пот	Комбінація складається з п'яти послідовних карт однієї масті, причому старша з карт не є тузом. У даній комбінації, туз може оцінюватися як наймолодша карта.
Роял Флеш (Royal Flush)	100:1	% від Джек- пот	Комбінація складається з туза, короля, дами, валета і десятки однієї масті.

**5.3.** Особливість «Російського покеру» полягає в тому, що при утворенні у гравця двох комбінацій покеру, обидві вони можуть бути оплачені відповідно до коефіцієнтів виплат.

**5.4.** В грі беруть участь дві максимальні комбінації. Для цього необхідно виконання двох умов:

- 1) Хоча б одна з двох комбінацій повинна бути старшою за комбінацію дилера.

2) Друга комбінація повинна включати в себе хоча б одну значущу карту, яка не є значущою в першій комбінації. Значущі карти - це карти, які утворюють безпосередню комбінацію.

**5.5.** Одноразово в одного гравця може бути оплачено не більше двох комбінацій покеру. Причому, сумарна виплата на бокс не може перевищувати максимальну виплату грального столу.

**5.6. Таблиця додаткових комбінацій і виплат:**

Назва комбінації	Оплата ВЕТ	Опис
Пара + Туз-Король	2:1	Будь-яка пара, будь-який туз, будь-який король і будь-яка одна (дві) карта (и). Наприклад: 8,8,Т, К, 2 або Т, Т, К, 6, 7.
Дві пари + Дві пари(Три пари)	4:1	Ця комбінація складається з трьох пар карт однакової гідності. Наприклад: К, К, 9, 9, 4,4 або 10, 10, 5, 5, 2,2.
Трійка + Туз-Король	4:1	Комбінація складається з трьох карт одного рангу, будь-якого туза і будь-якого короля. Наприклад: 3, 3, 3, Т, К або К, К, К, Т, 6.
Стрейт+Пара	5:1	Комбінація з «Стрейт» і шостої карти, що утворює пару з однією з карт «Стрейт». Наприклад :7, 7, 8, 9, 10, В
Флеш + Пара	6:1	Комбінація з «Флеш» і шостої карти, що утворює пару з однією з карт з «Флеш».
Стрейт + Стрейт	8:1	Комбінація «Стрейт» з шести карт. Наприклад: 6, 7, 8, 9, 10, В.
Флеш + Стрейт	9:1	Комбінація складається з шести карт, при цьому одне поєднання п'яти карт утворює «Флеш», а інше - «Стрейт».
Флеш + Флеш	10:1	Комбінація з шести карт однієї масті.
Фулх туз + Фулх туз	14:1	Комбінація складається з двох «Трійок». Наприклад: 5, 5, 5, Д, Д, Д або 4, 4, 4, 9, 9, 9.
Карэ + Фулх туз	27:1	Комбінація складається з чотирьох карт одного рангу, і будь-якої пари. Наприклад: 9, 9, 9, 9, В, В.
Стрейт Флеш + Стрейт	54:1	Комбінація складається з «Стрейт-Флеш» і шостої карти іншої масті, що утворює «Стрейт».
Стрейт Флеш +	55:1	Комбінація складається з «Стрейт-Флеш» і шостої карти такої ж масті, що утворює «Флеш»

Флеш		
Стрейт Флеш + Стрейт Флеш	100:1	Комбінація складається з «Стрейт-Флеш», що складається з шести карт
Роял Флеш + Стрейт	104:1	Комбінація складається з «Роял-Флеш» і шостої карти іншої масті, що утворює «Стрейт»
Роял Флеш + Флеш	105:1	Комбінація складається з «Роял-Флеш» і шостої карти іншої масті, що утворює «Флеш»
Роял Флеш + Стрейт Флеш	150:1	Комбінація складається з «Роял-Флеш» і шостої карти іншої масті, що утворює «Стрейт-Флеш»

## 5.7.Страховка

**5.7.1.** За наявності у гравця на руках комбінації «Трійка» і вище, гравець, за своїм бажанням, до відкриття карт круп'є, може застрахувати її від «немає гри» у круп'є. Для цього перед тим, як підтвердити ставку «Бет», гравцю необхідно поставити перед боксом ставку в розмірі від Анте до передбачуваної виплати за свою комбінацію.

**5.7.2.** Розмір ставки на страховку не може перевищувати максимальної виплати грального столу.

**5.7.3.** Сукупна виплата за комбінацію і страховку не може перевищувати максимальну виплату столу.

**5.7.4.** Якщо у круп'є «немає гри», то ставка на страховку виграє і оплачується в співвідношенні 1: 1.

**5.7.5.** При наявності у круп'є комбінації, відмінної від «немає гри», ставка на страховку програє. Винятком є ситуація, коли комбінація круп'є старша або дорівнює комбінації Гравця. В цьому випадку ставка на страховку не забирається і не оплачується.

**5.7.6.** Темні бокси не страхуються.

## 5.8.Купівля гри круп'є

**5.8.1.** В разі «немає гри» у круп'є, гравець може купити гру круп'є, тобто поміняти старшу карту круп'є на наступну карту з колоди за одне «АНТЕ». Перед покупкою гри, так як і перед обміном карт, круп'є зносить верхню карту в куточок для відіграних карт.

**5.8.2.** Якщо після купівлі гри у круп'є утворилася будь-яка комбінація, то він по черзі відкриває карти гравців і порівнює комбінацію кожного з них зі своєю за правилами «Російського покеру».

**5.8.3.** Якщо після купівлі гри у круп'є знову «немає гри», то ставки «Анте» і «Бет» не оплачуються і не забираються.

**5.8.4.** Гравцям, які не бажають брати участь у покупці гри круп'є, відразу після оголошення круп'є «немає гри» оплачується ставка «АНТЕ» в співвідношенні 1: 1.

**5.8.5.** Ставка на страховку не виключає можливості покупки гри круп'є.

## **5.9. Бонус**

**5.9.1.** До початку роздачі гравець може, крім звичайної ставки Анте, зробити додаткову ставку - на електронний бонус. Ставка на електронний бонус робиться гравцем в поле В (Бонус). Мінімальна ставка на «бонус» - 5, максимум - «Анте».

**5.9.2.** Електронний бонус грає незалежно від гри у Круп'є (навіть, якщо у круп'є «немає гри» або гра більша).

**5.9.3.** Ставка виграє, якщо у гравця з роздачі (тобто до обмінів) є комбінація вказана в таблиці комбінацій та виплат згідно з пунктом 5.2. цієї Глави Правил. В інших випадках ставка програє.

**5.9.4.** Розмір виплат за ставкою «Бонус» згідно з пунктом 5.2. цієї Глави Правил розраховується у відсотковому співвідношенні до розміру Джек-поту, розмір відсотку залежить від мінімальної та максимальної ставки для кожного грального столу.

## **5.10. Темний бокс**

**5.10.1.** Якщо на столі є вільні бокси, гравець може поставити темний бокс. Для того щоб зіграти на темному боксі, гравець повинен поставити до роздачі карт ставки «Анте», «Бет» (обов'язково) та «Бонус» (за бажанням).

**5.10.2.** На темний бокс гравець може купити шосту карту в темну, яку круп'є кладе на поле «Бонус» (під ставку «Бонус», якщо така є).

**5.10.3.** Якщо на темному боксі є ставка «Бонус» і була купівля шостої карти, то після відкриття карт дилера «є гра» спочатку перевіряються перші п'ять карт на наявність «бонусної комбінації» і тільки після цього відкривається шоста карта. На темний бокс гравець може купити гру дилерові. Якщо у дилера «немає гри», «світлі бокси» визначаються з «купівлею гри дилера» і тільки потім дилер відкриває карти на «темному боксі».

**5.11.** У маркетингових і навчальних цілях, адміністрація закладу залишає за собою право надавати гравцям привілеї, що стосуються кількості «світлих боксів», величини ставок, порядку зносу верхньої карти або можливості проведення гри без зносу карт, порядку обміну карт (прийняття рішень гравцями одночасно, а не послідовно для кожного) і визначення виграшних комбінацій. Дані привілеї можуть бути скасовані в будь-який момент, про що гравцеві буде повідомлено адміністрацією закладу.

## **5.12. Порядок визначення результату гри. Порядок та строки виплати (видачі) виграшів (призів)**

**5.12.1.** Результатом азартної гри, при настанні якого учаснику азартної гри підлягає виплата (передача) виграшу, є більш старша комбінація, зібрана гравцем, ніж у круп'є.

**5.12.2.** Виплата (видача) виграшів (призів) здійснюється через каси грального закладу із дотриманням вимог законодавства щодо застосування реєстраторів розрахункових операцій у строки, визначені п. 2.15 Розділу 2 цих Правил.

## **Глава 6. Азартна гра «Ново покер»**

### **6.1. Загальні правила участі в азартній грі. Порядок та строки внесення ставок.**

#### **Права та обов'язки гравця та організатора під час азартної гри.**

6.1.1. Мета азартної гри «Ново покер» - зібрати якомога більше старшу комбінацію покеру, ніж у круп'є.

6.1.2. Гра «Ново покер» ведеться однією колодою з 52 карт (від двійки до туза, без джокерів).

6.1.3. Величина ставки «Анте» повинна знаходитися в межах величин мінімальної та

максимальної ставок, встановлених для кожного грального столу.

6.1.4. Кількість гравців - від 1 до 3 осіб.

6.1.5. Для організації та проведення азартної гри використовується гральне обладнання: гральний стіл, спеціально призначений для гри в покер, черевик (шуз) і шаффл машину.

6.1.6. Грає не більше 3 боксів.

6.1.7. Гравець може грати тільки на один бокс в світлу, темних боксів немає. Як привілеї (за рішенням менеджера), гравець, якщо один за столом, може грати на два бокси в світлу. В цьому випадку карти на другому боксі відкриває круп'є, ставки повинні бути рівними, рішення приймаються послідовно.

6.1.8. Гра ведеться за правилами Російського покеру за винятком обов'язкової ставки «Експрес Бонус» (бокс позначений буквою «Е»), яка завжди дорівнює мінімум «Анте» і максимум - максимум столу.

6.1.9. Також гравець може поставити додаткові ставки бонус на бокси інших гравців (боксы з цифрами «1», «2», «3»), а також бонус на дилера (боксы позначений буквою «D»). Ставка на ці види бонуса дорівнює мінімум-максимум столу. Ставки на дані види бонусів є необов'язковими.

6.1.10. Головною відмінністю Ново покеру є, що якщо гравцеві з роздачі приходять Straight (Стрейт) Flush (Флеш) або Royal Flush (Роял Флеш), то відбувається оплата за Анте - Ново Джек-Пот. На цьому гра для цього боксу закінчена. Ставки на бонус, що стосуються цього боксу, при цьому повертаються. Після виплати карти забираються.

6.1.11 У разі коли у круп'є комбінація Straight Flush (Стрейт Флеш) або Royal Flush (Роял Флеш), то ставки бонус на дилера не оплачуються, а повертаються гравцям.

6.1.12 Якщо один гравець грає на кілька боксів, то він не має права робити ставки Бонус на свої бокси.

6.1.13 Виплати за ставкою бонус за п'ятикарткову комбінацію з роздачі:

Комбінація	Коефіцієнт
Five Cards Same Color (П'ять карт одного кольору)	2:1
Ace-King-Queen(Туз-Король-Дама)	5:1
Three of a Kind (Три однакові х)	8:1
Straight (Стрейт)	30:1
Flush (Флеш)	50:1
Full House (Фул Хаус)	70:1
Five Picture Cards (П'ять картинок (туз не є картинкою !!!))	120:1

Four of a Kind (Чотири однакових )	200:1
------------------------------------	-------

#### 6.1.14. Виплати Ново Джек-Пот (по Анте)

Комбінація	Коефіцієнт
Straight Flush (Стрейт Флеш)	250:1
Royal Flush (Ройял Флеш)	500:1

6.1.15. Виплата ставок на бонус має свою максимальну виплату, що не входить до максимальної виплати столу, окремо для кожного боксу. Ново Джек-Пот входить до максимальної виплати столу по бонусу.

### **6.2. Порядок визначення результату гри. Порядок та строки виплати (видачі) виграшів (призів)**

6.2.1. Результатом азартної гри, при настанні якого учаснику азартної гри підлягає виплата (передача) виграшу, є більш старша комбінація, зібрана гравцем, ніж у круп'є.

6.2.2. Виплата (видача) виграшів (призів) здійснюються через каси грального закладу із дотриманням вимог законодавства щодо застосування реєстраторів розрахункових операцій у строки, визначені п. 2.15 Розділу 2 цих Правил.

## **Глава 7. Азартна гра «Відкритий російський покер»**

### **7.1. Загальні правила участі в азартній грі.**

**7.1.1.** Мета азартної гри «Відкритий російський покер» - зібрати якомога старшу комбінацію покеру, ніж у круп'є.

**7.1.2.** Терміни, що використовуються в азартній грі «Відкритий російський покер», порядок прийняття ставок та види ставок, види покерних комбінацій, загальні правила порядку участі у грі аналогічні тим, що у грі «Російський покер», які визначені у Главі 5 цих Правил, за винятком особливостей, визначених цією Главою.

**7.1.3.** Гра «Відкритий російський покер» ведеться однією колодою з 52 карт (від двійки до туза, без джокерів).

**7.1.4.** Кількість гравців - від 1 до 4 осіб.

**7.1.5.** Для організації та проведення азартної гри використовується гральне обладнання : гральний стіл, спеціально призначений для гри в покер, черевик (шуз) і шаффл машина.

**7.1.6.** Для підрізування карт круп'є використовує Каттінг карту, для роздачі карт-спеціальний черевик (шуз) або шаффл машину.

**7.1.7.** Комбінації складаються з п'яти або шести карт.

### **7.2. Порядок та строки внесення ставок. Права та обов'язки гравця та організатора під час азартної гри. Порядок визначення результату гри. Порядок та строки виплати (видачі) виграшів (призів)**

**7.2.1.** Величина ставки «Анте» повинна знаходитися в межах величин мінімальної та максимальної ставок, встановлених для відповідного грального столу.

**7.2.2.** Для участі в грі гравець повинен зробити ставку на бокс «Анте».

**7.2.3.** Кількість гравців боксів не повинно перевищувати 4 (чотири). Один гравець може грати «в світлу» на двох боксах, коли знаходиться один за столом. Спочатку необхідно прийняти всі рішення на першому по ходу роздачі боксу, потім на другому. Всі ставки «Анте» одного гравця повинні бути рівні. Якщо за столом грають два гравці, то ставка «Анте» гравця на другому боксі не повинна бути більше ставки «Анте» гравця на першому боксі.

**7.2.4.** Гра ведеться за правилами гри «Російський покер», визначеними у Главі 5 цих Правил, за винятком коефіцієнта виплати ставки «Бет» на комбінації «Дві пари», який дорівнює 1: 1.

**7.2.5.** Результатом азартної гри, при настанні якого учаснику азартної гри підлягає виплата (передача) виграшу, є більш старша комбінація, зібрана гравцем, ніж у круп'є.

**7.2.6.** Виплата (видача) виграшів (призів) здійснюються через каси грального закладу із дотриманням вимог законодавства щодо застосування реєстраторів розрахункових операцій у строки, визначені п. 2.15 Розділу 2 цих Правил.

## **Глава 8. Азартна гра «Блек Джек»**

### **8.1. Загальні правила участі в азартній грі.**

**8.1.1.** Мета азартної гри «Блек Джек» - набрати 21 (двадцять одне) очко або якомога ближче до цього числа, але не більше 21 очка.

**8.1.2.** Для організації та проведення азартної гри «Блек Джек» використовується: 6 (шість) колод по 52 карти (від двійки до туза, без джокерів), дві підрізні Каттінг- карти, гральний стіл, спеціально призначений для карткових ігор, черевик (шуз) або шаффл машина, прикріплений до грального столу «куточок» для зберігання відіграних карт (надалі також – куточок).

**8.1.3.** При підрахунку суми очок виходять з цінності карт. Тузи вважаються як 1 або 11, всі карти з картинками (валет, дама, король) оцінюються в 10 очок, решта - за номіналом.

**8.1.4.** Якщо сума очок гравця перевищує суму очок у круп'є, але не більше 21, він виграє.

**8.1.5.** Перед грою круп'є перетасовує карти (робить шаффл) і пропонує гравцям підрізати колоду Каттінг картою. Гравцеві заборонено проводити Каттінг картою по колоді, відгинати краї карт. Колода підрізається одним різким рухом. Якщо гравець відмовляється підрізати колоду, ні круп'є, ні інспектор не можуть підрізати її. Колоду в даному випадку може підрізати піт - бос.

**8.1.6.** Спочатку кожного нового тасування карт, круп'є зносить п'ять верхніх карт з черевика (шуза) в «куточок для відіграних карт» сорочкою вгору.

### **8.2. Порядок та строки внесення ставок. Права та обов'язки гравця та організатора під час азартної гри.**

**8.2.1.** Гравці роблять ставки на бокс тільки кешевими фішками.

**8.2.2.** Величина ставки на бокс повинна знаходитися в межах мінімальної та максимальної ставки, встановлених для кожного грального столу.

**8.2.3.** Максимальна кількість граючих боксів - сім, мінімальна - один. Гравці можуть робити ставки на кілька боксів одразу. Маючи в своєму розпорядженні свої ставки один за одним, на одному боксі можуть одночасно грати до трьох гравців, один з яких є «власником боксу». Саме він одноосібно приймає всі ігрові рішення. Таким чином, за гральним столом може одночасно грати до двадцяти одного гравця. Причому ставка кожного гравця на бокс «Анте» повинна бути не менше зазначеної мінімальної ставки на відповідному гральному столі і загальна сума ставок гравців на бокс не повинна перевищувати встановленої максимальної ставки на відповідному гральному столі.

- 8.2.4.** Після виходу першої карти змінити ставки і кількість граючих боксів не можна.
- 8.2.5.** Роздача карт проводиться круп'є у відкрити. Роздача і набір карт ведеться за годинниковою стрілкою, починаючи з першого лівого від круп'є боксу. Круп'є здає по одній карті на кожен граючий бокс, потім одну карту собі, і знову по одній карті гравцям. Гравцям заборонено чіпати карти, шуз або шаффл-машину.
- 8.2.6.** Виходячи з суми набраних очок, гравці вирішують чи потрібні їм додаткові карти. На прохання гравця - власника боксу, круп'є дістає з шуза по одній карті і додає до вже наявних на боксі.
- 8.2.7.** Якщо сума очок на боксі перевищила 21, ставка програє і забирається, а карти забираються в куточок. Після того як гравець вирішує закінчити набір карт на своєму боксі, роздача переходить на наступний бокс.
- 8.2.8.** Коли на всіх граючих боксах закінчений набір карт, круп'є проводить набір карт собі.
- 8.2.9.** Круп'є бере собі карту, якщо кількість очок менше або дорівнює 16, і зупиняється на кількості очок від 17 до 21. Після того як круп'є закінчив свій набір карт, він забирає всі ставки, що програли, а виграшні ставки підлягають оплаті. Якщо сума очок, набраних круп'є, перевищує 21, оплачуються всі виграшні ставки.
- 8.2.10.** Коли з шуза виходить Каттінг карта, круп'є оголошує новий шаффл.
- 8.2.11.** Якщо круп'є при наборі гравцям розкриває з шуза незаявлену гравцями карту, тобто помилково або ненавмисно відкриває карту, ця карта бере участь в грі в порядку роздачі. Так само вирішується ситуація і з картою, що йде з шуза відкритою.
- 8.2.12.** Якщо на граючий бокс помилково не здана карта, тобто бокс пропущений, то до початку додаткового набору карт на першому боксі, карти пересуваються в зворотному порядку. В інших випадках така ставка пропускається до наступної роздачі, а карта забирається в куточок.
- 8.2.13.** Якщо круп'є вже набрав собі 17 і більше очок та випадково розкрив додаткову карту, то ця карта використовується як перша в наступній роздачі на першому граючому боксі.
- 8.3. Визначення результату гри. Умови оплати ставки та розміри виплат. Порядок та строки виплати (видачі) вигравів (призів)**
- 8.3.1.** Блек Джек - комбінація Туза і карти номіналом 10 очок на перших двох картах будь-якого боксу оплачується у розмірі 3: 2, крім сплітів.  
Блек Джек є найстаршою комбінацією в грі та старшою за комбінацію 21. Комбінація карт, що складає Блек Джек, оплачується о дразу.  
Виняток становить випадок, коли перша карта круп'є Туз або карта номіналом 10 очок. Якщо у круп'є карта номіналом 10 очок - Блек Джек у гравця оплачується після набору карт у круп'є. Якщо у круп'є Туз, круп'є пропонує оплатити Блек Джек гравця о дразу у розмірі 1: 1.  
Якщо круп'є не набрав Блек Джек, то оплата Блек Джека гравця з коефіцієнтом виплати 1,5: 1. Якщо і у гравця, і у круп'є Блек Джек - ставка не виграє і не програє, оголошується «стей» (нічия).
- 8.3.2.** Всі інші виграшні комбінації оплачуються за коефіцієнтами 1: 1. Якщо у круп'є комбінація Блек Джек, то всі інші комбінації гравців програють. У разі однакової кількості очок у круп'є і гравця, ставки не програють і не виграють, оголошується «стей» (нічия).
- 8.3.3.** Гравець може подвоїти свою ставку на перших двох картах, тобто зробити «Дабл». При цьому гравець отримує тільки одну карту на бокс.
- 8.3.4.** Гравець, маючи на боксі до 11 очок включно, може зробити подвоєння ставки «в темну». У цьому випадку, на прохання гравця, круп'є кладе карту сорочкою вгору і відкриває карту вже після закінчення набору карт собі. Другий і третій гравець не зобов'язані робити «Дабл», якщо його зробив власник боксу.
- 8.3.5.** «Спліт» (поділ). Якщо дві карти гравця одного рангу, то вони можуть бути розділені. При цьому гравець додає ставку рівну первісній. Допускається три поділи. При поділі тузів



допускається набір тільки однієї карти на кожного туза. Якщо в результаті поділу на боксі утворилася комбінація з Туза і карти із значенням 10, то така комбінація не вважається Блек Джеком і рахується як 21, а в разі виграшу оплата проводиться в розмірі 1: 1. Після поділу можливо подвоєння ставки, тобто «дабл». Другий і третій гравець на боксі можуть не робити спліт, якщо його зробив власник боксу. Їх ставки відносяться до першої карти поділу.

**8.3.6.** Страховка. При страховці необхідно поставити ставку в розмірі від 1/2 (половини) мінімальної ставки, встановленої для відповідного грального столу, і не більше половини первісної ставки на страхову лінію навпроти свого боксу. Ця страхова ставка при комбінації Блек Джек у круп'є оплачується у коефіцієнті 2:1.

Страховка від Блек Джека приймається круп'є до початку набору карт на перший бокс. Якщо значення другої карти круп'є не 10, круп'є робить паузу і оголошує: «Страховка не зіграла», після чого збирає ставки на страховку, які програли. Якщо всі бокси програли, але на лінії страховки є ставки, то круп'є бере собі тільки одну карту. Якщо всі бокси програли, і Страховка відсутня, то круп'є набір карт не проводить. Незалежно від рішення власника боксу, другий і третій гравці на боксі можуть застрахувати свої ставки.

**8.3.7.** Суррендо. Якщо гравця не влаштовує кількість очок на його боксі, то він на перших двох картах може відмовитися від продовження гри за 1/2 (половину) початкової ставки. Суррендо робиться до виходу третьої карти на будь-який з боксів. Суррендо допускається при будь-першій карті круп'є, крім Туза. Рішення щодо Суррендо приймається «власником боксу» і є обов'язковим для другого і третього гравців на боксі.

**8.3.8.** Результатом азартної гри, при настанні якого учаснику азартної гри підлягає виплата (передача) виграшу, є набрання гравцем комбінації карт, що складає 21 очко або якомога ближче до цього числа, але не більше 21 очка.

**8.3.9.** Виплата (видача) виграшів (призів) здійснюються через каси грального закладу із дотриманням вимог законодавства щодо застосування реєстраторів розрахункових операцій у строки, визначені п. 2.15 Розділу 2 цих Правил.

## **Глава 9. Азартна гра «Бакара»**

### **9.1. Загальні правила участі в азартній грі. Порядок та строки внесення ставок. Права та обов'язки гравця та організатора під час азартної гри.**

**9.1.1.** Мета гри полягає в тому, щоб отримати суму очок рівну 9 або максимально наближену до цього значення.

**9.1.2.** В грі «Бакара» використовується 8 колод по 52 карти (від двійки до туза, без джокерів), дві підрізні (Каттінг) карти, гральний стіл, спеціально призначений для карткових ігор, черевик (шуз) або шаффл машина, прикріплений до грального столу «куточок» для зберігання відіграних карт, інформативне табло, яке відображає статистику гри.

**9.1.3.** Перед роздачею карт гравець робить вибір поставити ставку на один з боксів «Гравець» (PLAYER), «Банкір» (BANKER) або «Нічия» (TIE), і після проголошення дилером фрази «Ставок більше немає» не може змінювати і чіпати свої ставки.

**9.1.4.** Всі ставки приймаються в межах мінімуму і максимуму столу і відповідно до диференціалу столу.

**9.1.5.** В грі «Бакара» незалежно від кількості гравців, що сидять за столом, карти здаються тільки на позиції «Гравця» і «Банкіра».

**9.1.6.** Якщо сума очок більше 9, то значення десятків відкидається, наприклад,  $4 + 8 = 12 = 2$  або  $3 + 9 + 8 = 20 = 0$ .

**9.1.7.** Значення карт від двійки до дев'ятки відповідає їх цінності, туз дорівнює 1, а десятки, валети, дами, королі оцінюються в 0 очок або «Бакара».

**9.1.8.** На початку кожного нового тасування карт, круп'є відкриває першу карту з черевика (шуза), яка показує скільки карт круп'є повинен знести в «куточок для відіграних карт» сорочкою вгору (картинки та 10 – 10 карт, Туз -1, інші - за цінністю карт).

**9.1.9.** Карти завжди роздаються в певному порядку, 1-а і 3-я карти здаються «Гравцеві» (PLAYER), а 2-у і 4-у карти отримує «Банкір» (BANKER), таким чином кожна зі сторін отримує по дві карти. Карти роздаються сорочкою вгору, перші дві карти роздані на бокс «Гравець» посуваються для перегляду гравцеві, який зробив ставку на цей бокс. Після перегляду карт гравець повертає їх, та дилер викладає карти на відповідне місце на гральному столі. Потім дилер посуває роздані карти на бокс «Банкір» гравцеві, який зробив ставку на цей бокс. Після перегляду карт гравець повертає їх, а дилер викладає карти на відповідне місце на гральному столі. Якщо гравці відмовляються дивитися карти, то дилер відкриває їх самостійно і продовжує гру відповідно до правил.

**9.1.10.** Роздача вважається завершеною на перших двох картах «Гравця» і «Банкіра» якщо: хоча б на одному з боксів утворюється 8 або 9 очок (натуральні числа); на двох боксах сума очок становить 6 або 7 (наприклад 6/6, 6/7, 7/6, 7/7).

**9.1.11.** Виграє бокс, на якому сума очок більша. Якщо сума очок на боксах «Гравця» і «Банкіра» рівна, виграє ставка зроблена на бокс «Нічия» (TIE).

**9.1.12.** Диференціал столу - це різниця між загальною сумою ставок на позицію «Банкіра» і загальною сумою ставок на позицію «Гравця» в певний раунд гри.

**9.1.13.** Результатом азартної гри, при настанні якого учаснику азартної гри підлягає виплата (передача) виграшу, є набрання «Гравцем» 9 очок або якомога ближче до цього числа.

**9.1.14.** Максимально можлива кількість карт на боксі – 3 (три).

**9.1.15.** Спочатку здається третя карта «Гравця» згідно з правилами, наведеними в таблиці:

Кількість очок за першими двома картами:	
0-1-2-3-4-5	Завжди здається 3-тя карта (за винятком випадків, коли у Банкіра натуральне 8 або 9).
6-7	Карти не здаються.
8-9	Карти не здаються.

**9.1.16.** Третя карта «Банкіра» здається згідно з правилами, наведеним в таблиці:

Кількість очок за першими двома картами:	Банкіру здається 3-тя карта, якщо 3-тя карта Гравця:	Банкіру не здається 3-тя карта, якщо 3-тя карта Гравця:
0-1-2	Завжди здається 3-тя карта (за винятком випадків, коли у Гравця натуральне 8 або 9).	

3	0-1-2-3-4-5-6-7-9 (або 3-ої карти немає)	8
4	2-3-4-5-6-7 (або 3-ої карти немає)	0-1-8-9
5	4-5-6-7 ( або 3-ої карти немає )	0-1-2-3-8-9
6	6-7	0-1-2-3-4-5-8-9
7	Карти не здаються.	
8-9	Карти не здаються.	

## 9.2. Умови оплати ставки та розміри виплат. Порядок та строки виплати (видачі) виграшів (призів)

### 9.2.1. Виграшні ставки оплачуються наступним чином:

«ГРАВЕЦЬ»	1:1
«БАНКІР» *	1:1
* Перемога «БАНКІР» на 6 очках оплачується у розмірі 50% ставки.	

**9.2.2.** Також гравець може зробити ставку на «Нічия». Ця ставка виграє, коли «Гравець» та «Банкір» мають рівну кількість очок, і оплачується у коефіцієнті 8: 1.

**9.2.3.** Якщо у «Гравця» або «Банкіра» перші дві карти однакові, тобто утворюють пару, то виграє РР («Пара Гравця») або РВ («Пара Банкіра»). Ця ставка є додатковою або Бонусною і оплачується одразу, незалежно від результату гри у коефіцієнті 11: 1.

**9.2.4.** Гравці обов'язково роблять ставки на вибір або на «Гравця», або на «Банкіра», або на «Нічия» (як окремо, так і разом зі ставкою «Гравець» та «Банкір»).

**9.2.5.** Ставки «Пара Гравця» або «Пара Банкіра» є додатковими, їх гравці ставлять за бажанням, але ці ставки не можуть грати без основної ставки на «Гравця» або «Банкіра».

**9.2.6.** Виплата (видача) виграшів (призів) здійснюються через каси грального закладу із дотриманням вимог законодавства щодо застосування реєстраторів розрахункових операцій у строки, визначені п. 2.15 Розділу 2 цих Правил.

### 9.3. Бонусні ставки:

**9.3.1.** «Панда» - виграє при перемозі «Гравця» на трьох картах при 8 очках, оплачується у коефіцієнті 25: 1.

**9.3.2.** «Дракон» - виграє при перемозі «Банкіра» на трьох картах при 7 очках, оплачується у коефіцієнті 40: 1.

## **Глава 10. Азартна гра «Трикартковий покер»**

### **10.1. Загальні правила участі в азартній грі. Порядок та строки внесення ставок. Права та обов'язки гравця та організатора під час азартної гри.**

**10.1.1.** Мета азартної гри «Трикартковий покер» - зібрати якомога старшу комбінацію покеру, ніж у круп'є.

**10.1.2.** Гра «Трикартковий покер» ведеться однією колодою з 52 карт (від двійки до туза, без джокерів).

**10.1.3.** Розмір ставки «Анте» повинен знаходитися в межах величин мінімальної та максимальної ставок, встановлених для відповідного грального столу.

**10.1.4.** Кількість гравців - від 1 до 5 осіб. Грає не більше 5-ти боксів.

**10.1.5.** Для організації і проведення азартної гри використовується гральне обладнання: гральний стіл, спеціально призначений для гри в покер, черевик (шуз) і шаффл машина. Для підрізування карт круп'є використовує Каттінг карту, для роздачі карт-спеціальний черевик (шуз) або шаффл машину.

**10.1.6.** Комбінації складаються з трьох карт.

**10.1.7.** Гравець може грати на будь-якій кількості боксів у відкрити. Ставки на цих боксах можуть бути різними.

**10.1.8.** Гравець може поставити додаткову ставку «Пара плюс» (Pair Plus) (як спільно зі ставкою «Анте», так і незалежно від неї) не менше від мінімального розміру ставок столу і не більше встановленого максимуму. Ставка «Пара плюс» може залишитися в грі при скиданні ставки «Анте». Якщо ставка «Пара плюс» зіграла, вона буде оплачена незалежно від результатів порівняння карт гравця і дилера.

### **10.2. Порядок участі в азартній грі**

**10.2.1.** Дилер роздає по три карти в темну гравцям і собі.

**10.2.2.** Подивившись свої карти, гравець приймає одне з рішень: або скинути карти та втрати ставку «Анте»; або продовжити гру та поставивши ставку «Бет», рівну «Анте»; або скинути «Анте» та залишити в грі ставку на «Пара плюс».

**10.2.3.** Після того, як всі гравці прийняли остаточне рішення, дилер відкриває свої карти і порівнює їх з картами гравця.

**10.2.4.** Мінімальна гра «Дама». Туз може бути як молодшою, так і старшою картою в комбінації «Стрейт».

**10.2.5.** Якщо у дилера є гра, і його комбінація старша, гравець програє ставки «Анте» і «Бет».

**10.2.6.** Якщо у дилера «немає гри», гравцеві оплачується ставка «Анте» у коефіцієнті 1: 1.

**10.2.7.** Якщо комбінація дилера молодше, гравцеві завжди оплачується «Анте» у коефіцієнті 1: 1 і «Бет» у коефіцієнті 1: 1.

**10.2.8.** Якщо у гравця одна з 3-х старших комбінацій, йому завжди додатково оплачується «Анте» відповідно до таблиці у пункті 10.3.2. цієї Глави.

**10.2.9.** Якщо комбінації гравця і дилера рівні, переможець визначається по старших картах комбінацій, а потім - по старших картах, котрі увійшли до комбінації. Якщо всі карти у гравця і дилера рівнозначні, оголошується стэнд оф (нічия), а ставки «Анте» і «Бет» не оплачуються і не програють.

**10.2.10.** Ставка «Пара плюс» завжди оплачується відповідно до таблиці (у пункті 10.3.3. цієї Глави), якщо у гравця комбінація пара або старша незалежно від того, виграв гравець чи дилер.

### **10.3. Умови оплати ставок та розміри виплат ставок. Порядок та строки виплати (видачі) виграшів (призів)**

**10.3.1.** Виплати комбінацій проводяться в межах максимальної виплати столу, включаючи «Пара плюс».

**10.3.2.** Коефіцієнти оплати покерних комбінацій додатково за ставкою «Анте»:

Комбінація	Коефіцієнт
Straight (Стрейт)	1:1
Three of a Kind (Три однакових)	3:1
Straight Flush (Стрейт Флеш)	4:1

### 10.3.3. Коефіцієнти оплати комбінацій за ставкою «Пара плюс»:

Комбінація	Коефіцієнт
Pair (Пара)	1:1
Flush (Флеш)	4:1
Straight (Стрейт)	5:1
Three of a Kind (Три однакових)	20:1
Straight Flush (Стрейт Флеш)	40:1

**10.4.** Результатом азартної гри, при настанні якого учаснику азартної гри підлягає виплата (передача) виграшу, є більш старша комбінація, зібрана гравцем, ніж у круп'є.

**10.5.** Виплата (видача) виграшів (призів) здійснюються через каси грального закладу із дотриманням вимог законодавства щодо застосування реєстраторів розрахункових операцій у строки, визначені п. 2.15 Розділу 2 цих Правил.

## Глава 11. ПРАВИЛА АЗАРТНИХ ІГОР НА ГРАЛЬНИХ АВТОМАТАХ

### 11. Загальні правила. Порядок участі в азартній грі та порядок та строки внесення ставок.

**11.1.** Мінімальна ставка для гри може приймати значення: однорозрахункова одиниця (кредит). Максимальна ставка залежить від налаштувань грального автомата.

**11.2.** Як розпочати гру:

**11.2.1.** Прийняття коштів, внесених гравцями для участі в азартних іграх у залах гральних автоматів, а також виплата виграшів (призів) здійснюються виключно у касі грального закладу. Там необхідно отримати «картку гравця» та поповнити картковий баланс цієї картки, передавши касиру грального закладу відповідну суму грошових коштів. Після цього потрібно обрати гральний автомат та вставити «картку гравця» до картко тримача.

**11.2.2.** На деяких автоматах реалізовано функцію мультиставок – мінімальну ставку гравець може обирати безпосередньо на самому автоматі. Сума поточного кредиту миттєво з'явиться та буде відображена у віконці **Кредит (Credit)**.

**11.2.3.** Якщо кредит більший за нуль, це означає, що автомат готовий до гри. Поповнити кредит можна у будь-який момент після закінчення гри на автоматі, у касі грального закладу. Для цього потрібно передати грошові кошти для участі у грі та «картку гравця» касиру.

**11.3.** Як зробити ставку:

**11.3.1.** Ставка являє собою добуток двох параметрів: числа обраних ліній, за якими відбуватиметься виплата за виграшну комбінацію, та ставки на лінію (Bet per Line). Чим більше ліній використовується під час гри, тим частіше можна отримувати виграші. Чим більша ставка на лінію, тим більшу суму гравець може виграти, якщо поталанить.

**11.3.2.** У таблиці виграшів відображено суми виплат на одній лінії по першій ставці (ставка дорівнює одиниці).

**11.3.3.** Ставка на лінію встановлюється або окремою кнопкою (якщо на автоматі ці кнопки є, вони розміщені ближче до екрану), або послідовним натисканням на кнопку «Ставка на лінію» (**Bet per Line**). Максимальна ставка (автоматично встановлюється натисканням кнопки «Максимальна ставка» (**Max Bet**) – це добуток максимально можливої кількості гральних ліній на максимально можливе значення ставки на лінію. Максимальна ставка може бути різною (залежить від налаштувань грального автомату).

**11.4.** Як запустити барабани:

**11.4.1.** Барабани запускаються натисканням на кнопки, що визначають кількість гральних ліній, а також на кнопку «Максимальна ставка» (**Max Bet**). Кнопки, натискання на які дозволяє зробити ставку, меншу чи рівну поточному кредиту, підсвічуються. Барабани почнуть обертатися і через певний проміжок часу зупиняться самостійно.

**11.4.2.** Отримані виграшні комбінації будуть обведені лініями. Якщо гравцеві незрозуміла виграшна комбінація, потрібно зачекайте кілька секунд, і автомат висвітлить виграшну комбінацію (або декілька комбінацій послідовно) на екрані грального автомата. Крім того, всі одержані виграшні комбінації та відповідні суми виграшів будуть послідовно продемонстровані у верхній (або нижній) частині екрана.

**11.4.3.** Після зупинки барабанів напис «Ставка» (**Bet**) змінюється на «Остання ставка» (**Last Bet**), вказуючи значення останньої ставки гравця. Сума виграшу відображається у віконці «Виплата» (**Paid**) і автоматично підсумується з кількістю кредитів у віконці «Кредит» (**Credit**).

**11.5.** Що таке «Подвоєння»:

**11.5.1.** Деякі автомати дозволяють збільшити (подвоїти) одержаний виграш. Щоб спробувати подвоїти виграш (після того, як вам випала виграшна комбінація), натисніть кнопку «Подвоєння» (**Gamble**). На екрані з'явиться інформація про поточний виграш, суму можливого виграшу, а також колода карт «сорочкою» в гору. Гравцеві необхідно вгадати, карта якого кольору – червона (**Red**) чи чорна (**Black**) – лежить зверху. Кнопки, за допомогою яких обирається колір карти, підсвічуються. Крім того, підсвічується кнопка, яка дозволяє забрати отриманий виграш та повернутися до звичайної гри. Якщо гравець вгадав колір верхньої карти, сума виграшу подвоїться, і автомат запропонує спробувати вгадати колір наступної карти. У разі правильного вибору кольору карти гравець може продовжувати гру, доки не використає усі можливості для вгадування (як правило, можна вгадувати лише п'ять разів поспіль) або не буде досягнуто максимальної для автомата суми виграшу (можна побачити в «таблиці виграшів»).

**11.5.2.** Якщо гравець вже не бажає вгадувати колір карти, то може забрати виграш і повернутися до звичайної гри. Виграш буде додано до поточного значення кредитів гравця. Якщо гравець не вгадав колір карти, автомат повертається до звичайної гри, а виграш анулюється.

**11.6.** Що таке «Бонусна гра»:

**11.6.1.** У разі випадання на екрані у певній послідовності деяких спеціальних символів (**Scatter, Trigger**), автомат запускає призову («Бонусну») гру. Під час цієї гри гравцеві надається можливість вибрати певний ігровий символ, що буде грати як «Джокер» (**Wild**). Кнопка, за допомогою якої можна зробити вибір підсвічується.

**11.6.2.** Після запуску призової гри, автомат зробить певну кількість обертів барабанів, не знімаючи з гравця кредити за ці оберти. Коли призова гра закінчується, набрана сума додається до поточного кредиту, а гравець знову опиняється у звичайній грі.

**11.7.** Як закінчити гру:

**11.7.1.** У будь-який момент гравець може закінчити гру та отримати виграш. Для цього потрібно натиснути кнопку «Виплата» (**Cash out**), та звернутися до касира грального закладу. Після того як гравець надасть касиру «картку гравця», касир зробить йому виплату грошових коштів, що знаходяться на поточному балансі картки.

**11.8.** Опис кнопок, що знаходяться на лицевій панелі грального автомату:

**11.8.1. Play або Spin** – кнопка, запускає барабани;

**11.8.2. Coins або BetPerLine** – кнопка, що визначає кількість кредитів, що ставиться гравцем на одну лінію. Вибирати потрібну ставку можна шляхом послідовного натискання на цю кнопку;

**11.8.3. LineBet або SelectLines** – кнопка, за допомогою якої гравець має можливість вибрати певну кількість ліній. Після того як буде досягнуто максимальне значення ліній, наступне натискання почне відлік кількості ліній спочатку;

**11.8.4. Max Bet** – кнопка, що дає можливість встановити максимальну ставку (що регламентована для цього грального автомата) одним натисканням. На кожен ліній буде встановлено максимальну кількість кредитів;

**11.8.5. Denomination** – кнопка, що визначає вартість одного кредиту;

**11.8.6. Help або Paytable** – кнопка, що дозволяє ознайомитися з правилами гри та таблицею інших виплат (виводиться на монітор);

**11.8.7. Gamble або Double** – кнопка, що активує допоміжний раунд, котрий дозволяє спробу збільшення свого виграшу. Ця кнопка буде активна лише після того як буде отриманий виграш за комбінацію;

**11.8.8. Hold** – кнопка, що дозволяє зупинити окремих барабан ( той, навпроти якого вона знаходиться);

**11.8.9. Repeat the Bet** – кнопка, за допомогою якої можна повторити попередню ставку;

**11.8.10. Cash out або Collect** – кнопка, після натискання якої гравець може забрати свій виграш.

Функції кнопок можуть бути дубльовані на сенсорному екрані грального автомата (якщо він оснащений сенсорним екраном).

**11.9. Перелік заборонених дій гравця:**

**11.9.1.** Проведення азартних ігор, які не дозволені в гальному закладі;

**11.9.2.** Втручання і роботу гральних автоматів та їх механічне пошкодження;

**11.9.3.** Втручання в роботу інформаційних мереж, що знаходяться в закладі;

**11.9.4.** Удари по кнопкам та іншим деталям гральних автоматів;

**11.9.5.** Заливанням гральних автоматів рідиною різного походження;

**11.9.6.** Закладання ніг на лицевій панелі гральних автоматів;

**11.9.7.** Несанкціоноване ввімкнення/вимкнення електроживлення гральних автоматів.

**11.10. Порядок та строки виплати (видачі) виграшів (призів):**

**11.10.1.** По закінченні гри гравцеві сплачується його поточний кредит.

**11.10.2.** Виплата виграшів (призів) здійснюються виключно у касах гального закладу з обов'язковим дотриманням вимог законодавства щодо застосування реєстраторів розрахункових операцій та ведення касових операцій у національній валюті.

**11.10.3.** Виплата виграшу (призу) та повернення гравцю коштів, внесених для участі в азартній грі, здійснюються на першу вимогу гравця з урахуванням обмежень, встановлених Законом України "Про запобігання та протидію легалізації (відмиванню) доходів, одержаних злочинним шляхом, фінансуванню тероризму та фінансуванню розповсюдження зброї масового знищення", але не може перевищувати тридцяти днів з дня звернення гравця.

**11.11. Дані про «Джек-пот» (JackPot)**

**11.11.1.** Якщо в гальному закладі передбачена можливість розіграшу додаткового призу – «Джек-пота» (JackPot), гравець може претендувати на його отримання, якщо він грає на гальному автоматі, що підключена до цієї системи. Гральний автомат, на який може випасти «Джек-пот», визначається випадково.

**11.12. Дії гравця та Організатора у разі виникнення непередбаченої ситуації (збій у роботі грального обладнання, не виплата призу (виграшу) тощо:**

**11.12.1.** У разі виникнення позаштатної ситуації (знеструмлення грального автомата, вихід з ладу грального обладнання, збою роботи автомата) гравець повинен негайно проінформувати про це персонал грального закладу.

**11.12.2.** Під збоєм роботи грального автомата слід розуміти будь-яку відповідну реакцію програми грального автомата на будь-які події, що не передбачені даною гральною програмою. Факт виникнення збою гральної програми вважається підтвердженим, у випадку, якщо таким його визнав представник грального закладу.

**11.12.3.** У випадках збоїв грального автомату всі виграшні комбінації та зараховані під час гри виграші вважаються такими, що не відбулися, а гравцеві повертається останній сплачений ним для гри на цьому автоматі кредит. У випадках виникнення суперечок з гравцем щодо факту збоїв грального автомата, рішення адміністрації закладу є вирішальним.