

**СОГЛАСОВАНО**

**Министерство по налогам и сборам  
Республики Беларусь**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**УТВЕРЖДАЮ**

**Директор Общества с ограниченной  
ответственностью «М-1 компани»**

\_\_\_\_\_  
М.А. Кузнецов  
«19» января 2018 г.

**ПРАВИЛА  
ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ АЗАРТНЫХ ИГР  
КАЗИНО «М-1»  
Общества с ограниченной ответственностью  
«М-1 компани»  
УНП 391084564**

**г. Минск**

**2018**

## СОДЕРЖАНИЕ:

1.	Основные термины и определения, используемые в азартной игре.....	3
2.	Права и обязанности организатора азартной игры и участника азартной игры.....	7
3.	Азартная игра «АМЕРИКАНСКАЯ РУЛЕТКА».....	11
4.	Азартная игра «ТЕХАССКИЙ ХОЛДЕМ ПОКЕР».....	15
5.	Азартная игра «ТЕХАССКИЙ ХОЛДЕМ СТАД ПОКЕР».....	17
6.	Азартная игра «ОМАХА СТАД ПОКЕР».....	18
7.	Азартная игра «ОМАХА ХАЙ-ЛОУ СТАД ПОКЕР».....	19
8.	Азартная игра «7 КАРТОЧНЫЙ СТАД ПОКЕР».....	20
9.	Азартная игра «5 КАРТОЧНЫЙ СТАД ПОКЕР».....	22
10.	Азартная игра «ОАЗИС ПОКЕР» .....	23
11.	Азартная игра «РУССКИЙ ПОКЕР».....	26
12.	Азартная игра «БЛЭК ДЖЕК» .....	30

Настоящие Правила организации и проведения азартных игр Общества с ограниченной ответственностью «М-1 компани» (далее – Правила) устанавливают условия и порядок приема ставок (заклучения пари), расчета ставок, выплаты выигрышей, права и обязанности игроков, посетителей игорного заведения и организатора азартных игр, обстоятельства, при наступлении которых производится возврат и отмена ставок, ограничения, разрешение спорных ситуаций и другие вопросы, связанные с деятельностью по содержанию игорного заведения (казино «М-1»), принадлежащего ООО «М-1 компани» (далее – организация, осуществляющая деятельность в сфере игорного бизнеса).

Настоящие Правила разработаны и утверждены в соответствии с Положением об осуществлении деятельности в сфере игорного бизнеса на территории Республики Беларусь, утвержденным Указом Президента Республики Беларусь от 10.01.2005 №9 (с изменениями и дополнениями) (далее- Положение №9), Положением о порядке содержания casinos, утвержденным Постановлением Совета Министров Республики Беларусь от 18.02.2011 № 211 (с изменениями и дополнениями), постановлением Министерства по налогам и сборам Республики Беларусь от 23.03.2011 №17 «О требованиях к правилам организации и проведения азартных игр, за исключением игр на игровых автоматах».

Место проведения азартных игр - игорное заведение (казино «М-1»), расположенное по адресу, указанному в специальном разрешении (лицензии) на осуществление деятельности в сфере игорного бизнеса, выданном Обществу с ограниченной ответственностью «М-1 компани».

## Глава 1

### ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В АЗАРТНОЙ ИГРЕ

Для целей настоящих Правил применяются термины и определения в значениях установленных Положением №9, а также следующие термины и определения:

**азартная игра** – основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное двумя или несколькими участниками азартной игры между собой либо с организатором азартной игры.

**бокс** – поле для ставок при карточных играх.

**выигрыш** - денежные средства (иное имущество, в том числе имущественные права), подлежащие выплате (передаче) участнику азартной игры при наступлении результата, предусмотренного правилами организации и проведения азартной игры.

**деятельность в сфере игорного бизнеса (игорный бизнес)** – деятельность, направленная на заключение основанных на риске соглашений о выигрыше с участниками азартных игр и (или) организацию заключения таких соглашений между несколькими участниками азартной игры;

**джек пот** – самый крупный выигрыш в конкретной азартной игре, предусмотренный правилами данной азартной игры; может быть как основной, так и дополнительный (добавляется сверх выигрыша). При Джеке поте действует накопительный принцип.

**игорное заведение** - место, где проводятся азартные игры и (или) принимаются ставки в азартных играх.

**игра в карты** – азартная игра, в которой ее участники раскладом карт определяют выигрыш и его размер.

**игровое поле** – специальное место на игровом столе, предназначенное для проведения азартной игры с количеством участников, установленным в соответствии с правилами организации и проведения азартной игры.

**игровой стол** – оборудование с игровым полем (игровыми полями), используемое для проведения азартной игры (азартных игр) с любым видом выигрыша, в которой (которых) организатор азартной игры через своих работников участвует как сторона и (или) наблюдатель.

**игровое оборудование** - игровой стол, игровой автомат, иное оборудование, используемое для организации и проведения азартной игры.

**казино** – игорное заведение, в котором осуществляется деятельность в сфере игорного бизнеса с использованием игровых столов, игровых автоматов, иного игрового оборудования.

**крупье** – работник casinos, который ведет игру со всеми игроками (сдает карты, запускает шарик рулетки и т.п.).

**максимальная выплата** – лимит, определяющий максимально возможную выплату на определенный исход события за конкретным игровым столом.

**максимальная ставка** – лимит, определяющий максимально возможную ставку на определенный исход события за конкретным игровым столом.

**менеджер** -работник казино, осуществляющий координацию деятельности игорного заведения, а также решение спорных вопросов и конфликтных ситуаций.

**минимальная ставка** – минимальная сумма стоимостных или игровых фишек, необходимая для начала либо продолжения игры.

**организатор азартной игры** - юридическое лицо, осуществляющее деятельность в сфере игорного бизнеса.

**посетители игорного заведения** – участники азартных игр, иные физические лица, находящиеся в игорном заведении, за исключением работников игорных заведений, работников правоохранительных, контролирующих (надзорных) органов при исполнении ими служебных обязанностей;

**сайд-пот** – ситуация, возникающая в процессе торговли, при которой у игрока не хватает стоимостных фишек для того, чтобы уравнять ставку.

**стоимостная фишка** – фишка, имеющая постоянный денежный номинал.

**служебная зона игорного заведения** – обособленная часть игорного заведения, предназначенная для работников организатора азартной игры.

**ставка в азартной игре** – денежные средства либо их эквивалент (фишки, электронные деньги, иное), передаваемые участником азартной игры ее организатору или другому участнику азартной игры и являющиеся условием участия в азартной игре в соответствии с правилами организации и проведения азартной игры.

**старший инспектор (пит-босс)** – работник игорного заведения, осуществляющий контроль за правильностью ведения азартной игры.

**участник азартной игры**, (далее по тексту игрок) – физическое лицо, принимающее участие в азартной игре и заключающее основанное на риске соглашение о выигрыше с организатором азартной игры или другим ее участником.

**фишка (чип)**– небольшой диск, используемый для игры в казино; разделяются на стоимостные и игровые.

**флот** – специальный контейнер на игровом столе, в котором хранятся стоимостные фишки казино, используемые крупье для оплаты выигравших ставок. Стоимостные фишки игроков, составляющие проигравшие ставки, забираются крупье и складываются во Флот.

**цилиндрическая игра (рулетка)** – азартная игра, в которой ее участники, определяя комбинации чисел, символов и других знаков с помощью вращающегося устройства, выигрывают в зависимости от заранее установленной пропорции общей суммы сделанных ставок и выигрышей.

## **ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В АЗАРТНЫХ ИГРАХ В КАРТЫ**

**блайнды** – обязательные ставки в покере, до раздачи карт, которые делают первые два игрока, сидящие после баттона. Различают Малый и Большой блайнды. Первый игрок после баттона (по часовой стрелке), обязан ставить Малый блайнд, следующий игрок -Большой блайнд. Размер Малого блайнда составляет половину размера Большого блайнда. За игроком, поставившим Большой блайнд, сохраняется последнее слово в первом круге торговли.

**банк** – общий призовой фонд раздачи в котором собраны ставки игроков. В процессе каждой раздачи игроки делают ставки, наполняя банк стоимостными фишками. Когда розданы все карты и закончены торги, участники открывают свои комбинации и победителю достаются все собранные за раздачу стоимостные фишки.

**баттон** – маркер (как правило, круглый диск), указывающий очередность сдачи и первого слова в торговле. После каждой раздачи баттон перемещается по часовой стрелке к следующему игроку.

**бринг-ин** – обязательная ставка в «7карточном стаде покере» и «5карточном стаде покере», которая делается игроком, имеющим самую младшую открытую карту на первом круге торговли. Круг торговли движется от него по часовой стрелке.

**в закрытую** – ставки на бокс «Анте» и на бокс «Бет» делаются игроком не глядя на розданные ему карты, при этом открытие своих карт он производит после открытия карт крупье.

**владелец бокса** - игрок, занявший бокс ранее других игроков, единолично принимающий все игровые решения.

**дабл** – удвоение первоначальной ставки на двух любых картах.

**жесткая комбинация** – комбинация, когда в набор карт входит Туз или несколько Тузов, которые считаются только как 1 (одно) очко (например: 4,Т,10,5=20 очкам).

**игра «в светлую»** - возможность игрока посмотреть розданные карты, предусмотренная правилами азартной игры.

**игра «в темную»** – необходимость постановки игроком ставки «Бет» до раздачи карт и невозможность сделать «пас» впоследствии.

**каттинг карта** – специальная карта для срезания колоды, изготовленная из толстой, но гибкой пластмассы и отличающаяся от основной колоды карт.

**колода** – определенное количество игровых карт, сложенных вместе для начала карточной игры. В одной стандартной колоде, используемой в казино, 52 карты, от двойки до туза четырех мастей, без Джокеров. В каждой из четырех мастей по 13 карт.

**комбинация «Колесо»** - комбинация, в которой все карты расположены по порядку от 2 до 8 разной масти.

**купить шестую карту** - это возможность купить шестую карту по цене одного «Анте», если полученная комбинация не устраивает игрока, но он желает продолжить игру.

**масть** – одна из четырех категорий, на которые делятся карты в колоде (бубны, пики, кресты, червы).

**мягкая комбинация** – набор карт на боксе, включающий один или несколько Тузов с возможными вариантами подсчета очков в зависимости от значения Туза (1 очко или 11 очков), без превышения 21 очка (например: 7,Т=8 или 18 очкам).

**минимальная игра** – обозначает комбинацию из карт, минимально необходимую для проведения сравнения покерных комбинаций крупье и игрока.

**набор карт** – карты, имеющиеся на руках у игроков или крупье.

**пас** – при игре в «Блэк Джек» означает отказ игрока набирать карты на бокс. При игре в «Покер» - отказ игрока от дальнейшего участия в игре, при этом игрок проигрывает первоначальную ставку («Анте»).

**покупка игры** – замена одной карты из набора карт крупье, если у крупье нет покерной комбинации.

**пенал (шуз)** – приспособление на столе для игры в карты из которого ведется раздача карт.

**покерная комбинация** – комбинация из набора карт, определяющаяся правилами игры, имеющая определенный ранг для сравнения.

Каждый набор карт относится к одной из покерных комбинаций. Та или иная комбинация определяется достоинством полученных карт. Порядок карт, в котором игрок получил карты, не имеет никакого значения. Ниже перечисляются покерные комбинации в порядке убывания старшинства:

**Роялфлэш** – самая старшая покерная комбинация – пять карт в одной масти в последовательности от «Туза» до «10» (например: « $\heartsuit A \heartsuit K \heartsuit Q \heartsuit J \heartsuit 10$  »).

**Стрейтфлэш** – все карты по порядку в одной масти (например: « $\clubsuit K \clubsuit Q \clubsuit J \clubsuit 10 \clubsuit 9; \spadesuit 6 \spadesuit 5 \spadesuit 4 \spadesuit 3 \spadesuit 2; \heartsuit 5 \heartsuit 4 \heartsuit 3 \heartsuit 2 \heartsuit A$  »).

**Каре** – четыре карты одного ранга и пятая карта – любая (например: « $\spadesuit J \clubsuit J \heartsuit J \heartsuit J \spadesuit 6$  »).

**Фуллхаус** – три карты одного ранга и две другого (например: « $\heartsuit 6 \heartsuit 6 \spadesuit 6 \heartsuit K \clubsuit K$  »).

**Флэш** – пять карт в одной масти; последовательность карт значения не имеет (например: « $\clubsuit K \clubsuit 10 \clubsuit 5 \clubsuit 3 \clubsuit 2$  » в одной масти).

**Стрейт** – пять последовательных карт; масть карт значения не имеет (например: «♠6 ♥5 ♦4 ♦3 ♦2»). В комбинации Стрейт «Туз» может быть как самой старшей картой (например: «♦A ♣K ♠Q ♥J ♠10»), так и самой младшей картой комбинации (например: «♠5 ♠4 ♠3 ♠2 ♥A»). Круговая последовательность карт, такая как, например, «♦3-♦2-♥Туз-♣Король-♠Дама», Стрейтом не считается.

**Три карты одного достоинства (тройная)** – три карты одного ранга и две разные карты (например: «♠9 ♣9 ♦9 ♥Q ♦4»).

**Две пары** – две карты одного ранга, две карты другого ранга и пятая карта любая (например: «♠5 ♣5 ♣A ♥A ♦10»).

**Пара** – две карты одного ранга и три разные карты (например: «♥8 ♦8 ♠K ♥4 ♥2»).

**Туз-Король** – Туз и Король произвольных мастей и три разные карты (например: «♦A ♠K ♣9 ♥8 ♦5»). В некоторых видах покера используется как минимальная игра для сравнения покерных комбинаций.

Чем старше комбинация, тем выше ценность расклада. Если два расклада относятся к одной и той же комбинации, то их относительная ценность определяется в зависимости от старшинства карт.

Поскольку между мастями приоритеты не установлены, поэтому два расклада из карт, попарно одинакового ранга имеют одинаковую ценность.

**префлоп** – самый первый круг торговли в покере «Техасский Холдем Стад покер», «Омаха Стад покер».

**раздача** – распределение карт между всеми участниками игры.

**ранг карты** – номинальное значение или изображение на «лице» карты, устанавливающее достоинство карты.

**рубашка карты** – обратная сторона игровой карты.

**лицо карты** – сторона карты с обозначенным рангом (номиналом).

**ривер** - пятая и последняя карта прикупа (при игре в «Техасский Холдем Стад покер», «Омаха Стад покер», «Омаха хай-лоу стад покер», «7 карточный стад покер» и «5 карточный стад покер»).

**срезание колоды** – разделение колоды на две части.

**сплит** – когда на бокс раздаются две карты одного номинала, их можно разделить, доставив первоначальную ставку, и играть как двумя самостоятельными боксами.

**ставка на бокс «Анте»** – это первоначальная ставка игрока, заявка на участие в игре.

**ставка на бокс «Бет»** – удвоенная ставка «Анте», подтверждающая согласие игрока продолжить игру.

**«стей»** - ситуация в азартной игре, при которой и у игрока и у крупье равные по силе комбинации (никто не выигрывает и не проигрывает (ничья)). Ставки остаются у игроков и не оплачиваются.

**страхование** – дополнительная ставка игрока, позволяющая ему получить выигрыш или сохранить первоначальную ставку при играх разновидности Покера и «Блэк Джек».

**тёрн** – четвертая карта прикупа, открываемая после флопа (при игре в «Техасский Холдем Стад покер», «Омаха Стад покер», «Омаха хай-лоу Стад покер», «7 карточный стад покер» и «5 карточный стад покер»).

**тасование (замес) карт** – перемешивание игровых карт в колоде перед игрой.

**торговля** – игроки в порядке своей очереди делают ставки, в соответствии с тем, как они оценивают свои шансы выиграть текущий игровой банк.

**туз** – игральная карта, считающаяся в большинстве карточных игр самым старшим рангом в масти.

**уголок** – металлическое или пластиковое приспособление на карточных столах для хранения отыгранных (не участвующих в игре) карт.

**флоп** – первые три карты прикупа, открываемые крупье одновременно, сразу после первого круга торговли общие для всех игроков.

**шафл** – перемешивание карт на игровом столе определенным образом.

**шафл машина** – специальное устройство для перемешивания карт. Может использоваться для проведения карточных игр.

## ГЛАВА 2

### ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ОРГАНИЗАТОРА АЗАРТНОЙ ИГРЫ И УЧАСТНИКА АЗАРТНОЙ ИГРЫ

#### 1. Посетители игорного заведения имеют право:

1.1. Знакомиться с режимом работы казино, настоящими Правилами, правилами посещения казино.

1.2. Самостоятельно ограничить себя в посещении игорных заведений и участии в азартных играх на срок от шести месяцев до трех лет путем личной подачи организатору азартных игр письменного заявления с одновременным предъявлением документа, удостоверяющего его личность.

1.3. На получение выигрыша в соответствии с настоящими Правилами и действующим законодательством Республики Беларусь.

#### 2. Посетители игорного заведения обязаны:

2.1. Предъявлять документы, удостоверяющие личность.

2.2. Соблюдать Правила посещения игорного заведения, установленные организатором азартной игры.

2.3. Играть строго по Правилам.

2.4. Вести себя корректно, не допускать нарушений общественного порядка.

2.5. Выполнять законные требования работников организатора азартных игр.

#### 3. Посетителям игорного заведения запрещается:

3.1. Находиться в игорном заведении в пьяном виде, оскорбляющем человеческое достоинство и нравственность, состоянии наркотического или токсического опьянения.

3.2. Иметь при себе оружие независимо от наличия разрешения на право его ношения, боеприпасы, отравляющие и взрывоопасные вещества.

3.3. Входить в служебную зону, а также на рабочие места работников организатора азартных игр.

3.4. Вести кино-, фото- и видеосъемку посетителей игорного заведения без их разрешения и разрешения специально уполномоченного должностного лица организатора азартных игр.

3.5. Использовать при проведении азартной игры технические устройства, оказывающие воздействие на случайный результат игры или позволяющие его предвидеть.

По требованию работников Организатора азартных игр посетитель игорного заведения, нарушающий требования Положения №9 и (или) Правила посещения игорного заведения, обязан немедленно его покинуть.

#### 4. Организатор азартных игр обязан обеспечить:

4.1. законность проведения азартных игр;

4.2. своевременную уплату налога на игорный бизнес;

4.3. компетентность и профессионализм привлеченных к организации и проведению азартных игр работников;

4.4. выплату выигрыша (возврат несыгравших ставок) в соответствии с Правилами, а в случае отсутствия необходимой суммы наличных денежных средств в кассе игорного заведения - в течение 24 часов с момента обращения участника азартной игры за получением выигрыша (несыгравших ставок);

4.5. проверку документов посетителя, удостоверяющих его личность;

4.6. личную безопасность посетителей игорного заведения, охрану игорного заведения, в том числе его оборудования, с применением:

технических средств систем ручной тревожной сигнализации, контроль за которыми осуществляется подразделениями Департамента охраны Министерства внутренних дел в рабочее время игорных заведений;

телевизионных систем видеонаблюдения высокого разрешения, обеспечивающих скорость записи не менее 5 кадров в секунду и длительность хранения записи не менее 30 суток;

4.7. прием заявления от физического лица, принявшего решение об ограничении себя в посещении игорных заведений и участии в азартных играх, своевременное внесение достоверных сведений об этом лице в перечень, выдачу физическому лицу, подавшему заявление, документа,

формируемого СККС и подтверждающего прием заявления и внесение соответствующих сведений в перечень;

4.8. своевременное перечисление в бюджет сумм исчисленного и удержанного подоходного налога с физических лиц в отношении выплаченных физическим лицам доходов (в том числе зачисленных в электронный кошелек электронных денег) в виде выигрышей (возвращенных несыгравших ставок).

5. Организатор азартных игр вправе запретить доступ в игорное заведение посетителю в случаях, если посетитель ранее:

5.1. Неоднократно (два и более раза) нарушал требования, установленные пунктом 2 и п.п.3.1-3.3 пункта 3 текущего раздела, и указанные факты были документально оформлены и подтверждены.

5.2. Использовал при проведении азартной игры технические устройства, оказывающие воздействие на случайный результат игры или позволяющие его предвидеть, и этот факт был документально оформлен и подтвержден.

6. Организатору азартных игр запрещается:

6.1. Допускать в игорное заведение посетителей, самостоятельно ограничивших себя в посещении игорных заведений и участие в азартных играх.

6.2. Допускать в игорное заведение лиц, не достигших 18-летнего возраста.

6.3. Принимать на работу в игорное заведение лиц, не достигших 18-летнего возраста.

7. Участникам азартных карточных игр запрещено:

7.1. Убирать карты из поля зрения крупье.

7.2. Убирать карты за пределы игрового стола;

7.3. Прикасаться к картам и ставкам после принятия окончательного решения на играющем боксе;

7.4. Прикасаться к картам других игроков;

7.5. Обсуждать свои и чужие карты, а также показывать свои и смотреть чужие карты.

7.6. Закрывать карты ладонью, деформировать их.

7.7. Играть стоя (исключение: если за игровым столом находится только один Игрок).

7.8. Во время раздачи карт трогать их.

7.9. Во время торговли, как-либо обозначать свое решение вне очереди.

7.10. Нельзя менять и трогать стоимостные фишки, находящиеся в игровом банке.

7.11. Делать ставки в кредит и наличными деньгами.

7.12. При игре на боксе «в темную» участникам азартной игры «РУССКИЙ ПОКЕР», «ТЕХАССКИЙ ХОЛДЕМ ПОКЕР» и «ШЕСТИКАРТОЧНЫЙ ПОКЕР» запрещено:

7.12.1. Смотреть, поднимать карты на боксе.

7.12.2. Страховать бокс от «нет игры» у крупье.

## **8. Условия участия в азартной игре и приема ставок. Порядок оплаты за участие в азартной игре.**

Условием участия в азартной игре является передача участником игры его организатору или другому участнику азартной игры эквивалента денежных средств (стоимостных фишек). Условием участия в азартной игре и условием приема ставок является наличие у посетителя игорного заведения стоимостных фишек.

8.1. Оплата за участие в азартной игре может осуществляться посетителем игорного заведения (участником азартной игры) наличными денежными средствами, и (или) с использованием банковских платежных карточек, электронными деньгами либо безналичными денежными средствами в соответствии с гражданско-правовыми договорами, заключенными с организатором азартной игры.

8.2. Прием от посетителя игорного заведения (участника азартных игр) электронных денег, выплата выигрышей (возврат несыгравших ставок) электронными деньгами осуществляются в соответствии с Правилами осуществления операций с электронными деньгами, утвержденными постановлением Правления Национального банка Республики Беларусь от 26 ноября 2003 г. № 201 и с



учетом требований Положения № 211 Положением о порядке содержания казино, утвержденного Постановлением Совета Министров Республики Беларусь от 18.02.2011 г. № 211.

8.3. При приеме в казино от посетителя игорного заведения (участника азартных игр) наличных денежных средств и (или) осуществлении расчетов с использованием банковских платежных карточек, получении электронных денег для участия в азартных играх кассир казино обязан:

получив от посетителя игорного заведения (участника азартных игр) наличные денежные средства, подсчитать их сумму, четко и ясно назвать ее, положить полученные наличные денежные средства на видное для посетителя игорного заведения (участника азартных игр) место;

зарегистрировать с применением СККС суммы принятых наличных денежных средств и (или) денежных средств, принятых при использовании банковских платежных карточек, полученных электронных денег;

оформить платежный документ (платежные документы) на необходимую сумму, в том числе в случаях осуществления расчетов с использованием банковских платежных карточек и (или) получения электронных денег;

подсчитать количество стоимостных фишек (чипов), причитающихся на сумму принятых наличных денежных средств и (или) денежных средств, принятых при использовании банковских платежных карточек, полученных электронных денег, выдать посетителю игорного заведения (участнику азартных игр) платежный документ вместе с причитающимися стоимостными фишками (чипами) и суммой сдачи (при расчетах наличными денежными средствами), предварительно их назвав;

поместить полученные от посетителя игорного заведения (участника азартных игр) наличные денежные средства в ящик для денег СККС (при его наличии) или иное место аналогичного назначения.

8.4. При осуществлении посетителем игорного заведения (участником азартной игры) расчета в безналичном порядке за участие в азартной игре на основании гражданско-правовых договоров, по факту поступления денежных средств на расчетный счет организатор азартной игры вносит сведения об оплате в учетный документ - Акт-расчет, после чего передает Акт-расчет в кассу игорного заведения.

При получении юридическим лицом денежных средств и (или) электронных денег для участия в азартных играх работник юридического лица обязан зарегистрировать их с применением СККС.

В момент посещения игорного заведения посетителем (участником азартной игры), осуществившим оплату в безналичном порядке на расчетный счет кассир обязан:

- удостоверить личность на основании документа удостоверяющего личность и сравнить данные документа с данными, указанными в Акте-расчете;

- ознакомить посетителя (участника азартной игры) с Актом-расчетом четко и ясно назвав сумму, полученную от него организатором азартной игры на расчетный счет;

- подсчитать количество стоимостных фишек (чипов), причитающихся на сумму принятых безналичных денежных средств и указать данное количество в Акте-расчете;

- подписать Акт-расчет у посетителя игорного заведения (участника азартной игры);

- выдать участнику азартной игры экземпляр Акта-расчета

### **9. Порядок выплаты выигрыша (возврата несыгравших ставок)**

После окончания азартной игры ее участник вправе продолжить игру или обменять фишки (чипы) на денежные средства (электронные деньги). При этом игровые фишки (чипы) обмениваются на стоимостные фишки (чипы). Стоимостные фишки (чипы) сдаются в кассу казино.

Выплата участнику азартной игры наличных денежных средств в казино производится при предъявлении им документа, удостоверяющего его личность.

В случае отсутствия необходимой суммы наличных денежных средств в кассе игорного заведения выплату выигрыша (возврат несыгравших ставок) организатор азартных игр должен произвести в течение 24 часов с момента обращения участника азартной игры за получением выигрыша (несыгравших ставок).

Перевод участнику азартной игры выигрыша (возврат несыгравших ставок) электронными деньгами осуществляется только на его электронный кошелек и при условии проведения идентификации владельца электронного кошелька, а также после обращения участника азартной игры с соответствующим заявлением к юридическому лицу и предъявления участником азартной игры

документа, удостоверяющего его личность. В этом заявлении должны быть указаны наименование юридического лица, фамилия, собственное имя, отчество (если таковое имеется) участника азартной игры, данные документа, удостоверяющего его личность (наименование документа, серия (при наличии), номер, дата выдачи, наименование государственного органа, выдавшего документ (если документ выдан государственным органом Республики Беларусь), идентификационный номер (если таковой имеется), официальное название иностранного государства, в котором выдан документ), сумма выигрыша (возврата несыгравших ставок), дата и время подачи (направления) заявления, данные об электронном кошельке, необходимые для перевода выигрыша (возврата несыгравших ставок), иная информация, необходимая для осуществления перевода выигрыша (возврата несыгравших ставок) электронными деньгами.

Перечисление участнику азартной игры выигрыша (возврат несыгравших ставок) в безналичном порядке осуществляется после его обращения с соответствующим заявлением к юридическому лицу и предъявления участником азартной игры документа, удостоверяющего его личность. В заявлении участника азартной игры должны быть указаны наименование юридического лица, фамилия, собственное имя, отчество (если таковое имеется) участника азартной игры, данные документа, удостоверяющего его личность (наименование документа, серия (при наличии), номер, дата выдачи, наименование государственного органа, выдавшего документ (если документ выдан государственным органом Республики Беларусь), идентификационный номер (если таковой имеется), официальное название иностранного государства, в котором выдан документ), сумма выигрыша (возврата несыгравших ставок), дата и время подачи заявления, номер счета в банке (при необходимости), иная информация, необходимая для осуществления перечисления выигрыша (возврата несыгравших ставок) в безналичном порядке.

В случае выплаты выигрыша в безналичном порядке, выплата производится посредством перечисления денежных средств на счет, принадлежащий Игроку в течение семи рабочих дней с даты получения соответствующего письменного заявления участника азартной игры о выплате выигрыша.

#### **10. Требования к картам, используемых в азартной игре в казино. Порядок рассмотрения споров.**

10.1. Для азартных игр в казино используется колода из четырех мастей достоинством от «2» до «Туза».

Дефектная карта. Если во время тасования или сдачи было замечено, что какая-либо карта помечена, надломана либо несет на себя иные отметки, она должна быть заменена. Если подобная карта обнаружена во время тасования, крупье обязан остановиться и обратить на это внимание менеджера казино. По возможности, крупье должен просто взять новую колоду, чтобы не задерживать игру. Если дефектной оказалась открытая карта, раздача должна быть доведена до конца, и только после этого заменяется колода либо карта в ней.

Колода признается дефектной, если в ней:

- оказывается больше или меньше карт, чем положено;
- оказывается две и больше карт одной масти и достоинства. Если это обнаруживается в процессе раздачи, данная раздача объявляется недействительной и все чипы участвовавших в ней игроков возвращаются им обратно;
- есть карты с разными «рубашками»;
- есть дефектная карта.

Дефектная колода должна быть немедленно заменена. Пересдача объявляется менеджером. При объявлении пересдачи карты должны быть вновь перемешаны и подрезаны. Новая раздача начинается с того же игрока, что и предыдущая ошибочная.

**10.2. Спорные ситуации и разногласия**, которые могут возникнуть при проведении азартной игры, решаются менеджером казино. При не достижении согласия споры и разногласия решаются в соответствии с законодательством Республики Беларусь.

Настоящие Правила вступают в силу со дня согласования с Министерством по налогам и сборам Республики Беларусь.

**ГЛАВА 3**  
**ПРАВИЛА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ АЗАРТНОЙ ИГРЫ**  
**«АМЕРИКАНСКАЯ РУЛЕТКА»**

**ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В АЗАРТНОЙ ИГРЕ**  
**«АМЕРИКАНСКАЯ РУЛЕТКА»:**

Настоящие термины и определения используются только в отношении азартной игры «Американская рулетка»

**большая серия** – отдельная серия в игре «Американская рулетка», при которой играет 17 цифр и ставка игрока кратна 9 фишкам (чипам).

**долли** – специальный маркер, которым на игровом поле обозначается выигрышный номер.

**дюжина** – позиция на игровом поле рулетки, объединяющая 12 номеров по порядку. Всего на игровом поле рулетки 3 дюжины: I-ая: с 1 по 12 номер; II-ая с 13 по 24 номер; III-ая с 25 по 36 номер.

**зеро шпиль** – отдельная серия в игре «Американская рулетка», при которой играет 7 цифр и ставка игрока кратна 4 фишкам (чипам).

**игровые фишки (чипы)** – специальные игровые фишки, не имеющие постоянного денежного номинального значения. Каждому определенному игровому столу, предназначенному для организации и проведения азартной игры «АМЕРИКАНСКАЯ РУЛЕТКА» соответствует определенный набор цветных игровых фишек (чипов), которые могут играть только на одном конкретном столе и на ни каком другом. Номинальное значение цвета устанавливается в определенных пределах и согласовывается с игроком при обмене стоимостных фишек на цветные игровые фишки (чипы), т.е. игрок самостоятельно определяет ставку (денежный эквивалент) игровой фишки путем его расположения на позиции с цифровым изображением величины ставки.

**игровое колесо** - представляет собой вращающийся круг с неподвижным ободом и нанесенными на нем номерами: от 0 до 36. Каждый номер, за исключением 0, имеет цвет (красный или черный).

**игровое поле** – поле имеет 37 ячеек, соответствующих номерам на игровом колесе, а также специальные зоны для ставок.

**каре** – ставка на игровом поле рулетки на 4 номера.

**колонка** – позиция на игровом поле рулетки, объединяющая 12 номеров, расположенных в один ряд. Всего на игровом поле рулетки 3 колонки: I-ая: 1,4,.....34 номера; II-ая 2,5,.....35 номера; III-ая 3,6,....36 номера.

**малая серия** – отдельная серия в игре «Американская рулетка», при которой играет 12 цифр и ставка игрока кратна 6 фишкам (чипам).

**некорректная ставка** – ставка, которая не может быть истолкована, как ни одна из имеющих место.

**нет спина (нет игры)** – ситуация, которая явилась причиной того, что шарик не сделал минимально необходимого количества оборотов, вылетел из колеса, не упал в одну из ячеек колеса, либо в колесо попал посторонний предмет.

**орфлайнс** – отдельная серия в игре «Американская рулетка», при которой играет 8 цифр и ставка игрока кратна 5 фишкам (чипам).

**простые шансы** – ставка на игровом поле на 18 номеров в игре «Американская рулетка».

**поздняя ставка** – ставка, сделанная после определенного времени, которая не принимается на текущую игру и возвращается игроку.

**сикс лайн** – ставка на игровом поле рулетки на 6 номеров.

**соседи** – устная ставка на номер и два соседних номера с обеих сторон на колесе (5 фишек (чипов)).

**спин** – время вращения шарика.

**сплит** – ставка на игровом поле рулетки на 2 номера.

**ставки на номер** – когда игроком для ставки выбираются конкретные номера или группа номеров.

**ставки на шансы** - когда игровые фишки ставят на внешнее игровое поле (дополнительные области, объединяющие ряд номеров по определенному типу: простые шансы, дюжины, колонки).

**страйт ап** – ставка на игровом поле рулетки в один определенный номер.

**стрит** – ставка на игровом поле рулетки на 3 номера.

**трек** - точная копия колеса рулетки(специальную диаграмму колеса),нанесенная на сукно между игровым полем и бортиком рулеточного колеса.

**устная ставка** –ставка при которой игрок сообщает крупье, какую конкретную ставку он делает, передаёт ему необходимое количество игровых фишек, а крупье размещает их на игровом поле или на треке.

**фест фо** – ставка на игровом поле рулетки на 4 номера, на пересечении 0,1,2,3.

**чистка поля** – освобождение игрового поля рулетки от проигравших ставок.

**шарик**–предмет круглой формы, который служит для определения выигравшего номера на игровом поле.

Цель азартной игры «Американская рулетка» - угадать на каком из 37 номеров остановится шарик. Выигрыш зависит от того, каким образом были сделаны ставки.

Игру ведет крупье. Непосредственный контроль над игрой осуществляетстарший инспектор.

Игра ведется за игровым столом, специально предназначенным для проведения азартной игры «Американская рулетка».

11.Основными составляющими игры «Американская рулетка» являются: игровое колесо, шарик и игровое поле.

12.Минимальное количество игроков – один. Максимальное количество игроков, одновременно принимающих участие в игре – десять.

13.После предложения крупье: «Делайте ваши ставки» – он запускает шарик по неподвижному ободу вращающегося игрового колеса, противоположно движению барабана.

14.Ставки делаются следующим образом — игрок кладет игровые фишки на номер(а) и (или) на простые шансы. Игрок может делать одну какую-либо ставку на каждый спин, может ставить несколько ставок и выигрывает тогда, когда шарик упадет на один из выбранных им номеров.

Игрок может продолжать делать ставки, пока шарик крутится. За три круга до падения шарика, крупье объявляет: «Ставок больше нет». После остановки шарика, крупье произносит выпавший номер и цвет и ставит на выпавший номер маркер «Долли». Затем он убирает все проигравшие ставки во Флот. Далее следует выплата выигравших ставок.

15.На игровых столах для игры в рулетку используются игровые фишки. Стоимостные фишки обмениваются работниками казино на игровые фишки. Ставки делаются в пределах величин минимальной и максимальной ставок, установленных для данного игрового стола.

Игровые фишки различаются по цвету. Каждому участнику азартной игры выдаются игровые фишки определенного цвета. Участник азартной игры самостоятельно определяет ставку (денежный эквивалент) игровой фишки путем ее расположения на позиции с цифровым изображением величины ставки. Игровые фишки с одного игрового стола не могут использоваться за другими игровыми столами. В случае если игрок заканчивает играть за игровым столом, он должен обменять игровые фишки на стоимостные фишки на данном игровом столе. Запрещается уносить игровые фишки от игрового стола.

16.Ставкой на Американской рулетке являются игровые фишки, выставяемые в игровое поле рукой игрока или рукой крупье по просьбе игрока.

17.Игроки имеют право делать ставки на номераи на простые шансы. Принимаются, также устные ставки.

18.Ставки меньше величины минимальной ставки, не принимаются и не оплачиваются.

19.В случае если ставка поставлена неаккуратно, крупье обязан уточнить у игрока, что за ставкуон поставил. Если уточнения со стороны игрока не последовало – крупье вслух объявляет позицию на поле, куда он принимает эту ставку и выставяет туда игровые фишки.

20.После слов «Спасибо, ставки сделаны! Ставок больше нет!» ставки не принимаются, а так же после этих слов игрок больше не может, добавлять, забирать или менять свои ставки.

21.Ставка одного игрока на рулетке не должна превышать максимальной ставки, установленной на игровом столе.

22. До окончательной оплаты выигрышного номера (до тех пор, пока на выигрышном номере стоит Долли) игрокам запрещается убирать игровые фишки или доставлять их на этот номер и вокруг него.

23. Если ставка поставлена неаккуратно и крупье не имел возможности поправить её во время спина, то она принимается в зависимости от положения на игровом поле в соответствии со следующими правилами:

Стоит в номере и касается линии сплита – является сплитом;

Стоит в номере и касается линии двух сплитов – является каре;

Стоит на сплите и касается линий сплита – является каре;

Стоит в номере и касается верхней двойной линии – является стритом;

Стоит в номере и касается линий сплита и верхней двойной линии – является сикслайном;

Стоит на сплите и касается верхней двойной линии – является сикслайном;

Стоит на верхней двойной линии и касается линий сикслайна – является сикслайном;

Если ставка расположена на верхних четырех номерах, то:

«зеро» - стоит в номере, касается линии сплита и верхней двойной линии - является «фест фо»;

«Единица», «Двойка», «Тройка» – стоит в номере, касается линий двух сплитов – является стритом;

Стоит в номере «зеро», касается стрита «0-1-2», «0-2-3» – является стритом;

Ставки, стоящие на дюжинах:

Касаются фест фо – являются фест фо;

Касаются двойной линии и линии «сикслайн» – являются «сикслайном»;

24. Спин считается не состоявшимся в следующих случаях:

Шарик вылетел из колеса;

Шарик завис на вращающемся ободе колеса на 3 круга и более;

Шарик крутился менее 3-х кругов;

Во время спина в колесо попал посторонний предмет;

Пит-босс / менеджер объявил «нет спина»;

Шарик и барабан крутятся в одну сторону;

Игроки рассыпали ставки, и восстановить их в течение спина невозможно.

25. В азартной игре «Американская рулетка» встречаются следующие виды ставок и размеры выплат:

25.1. Стрейт ап- ставка на один номер. Игровые фишки помещаются на отдельный номер. Выплата: 35 к 1

25.2. Сплит - ставка на два номера. Игровые фишки помещаются на линию, разделяющую два номера. Выплата: 17 к 1

25.3. Стрит - ставка на три номера. Игровые фишки помещаются на линию, напротив трех выбранных чисел. Выплата: 11 к 1

25.4. Каре - ставка на четыре номера. Игровые фишки помещаются на пересечении линий, разделяющих четыре номера. Выплата: 8 к 1

25.5. Сикс лайн - ставка на шесть номеров. Игровые фишки помещаются на линию, напротив шести выбранных чисел. Выплата: 5 к 1

25.6. Фест фо – ставка на четыре номера, на пересечении 0,1,2,3. Выплата: 8 к 1

25.7. Колонка - ставка на двенадцать номеров. Игровые фишки помещаются на одно из полей "2 to 1". Выплата: 2 к 1

25.8. Дюжина - ставка на двенадцать номеров. Игровые фишки помещаются на поле "1st 12", "2st 12" или "3rd 12". Выплата: 2 к 1

25.9. Красное/Черное - ставка на равные шансы. Игровые фишки помещаются на поле, помеченное красным или черным цветом. Выплата: 1 к 1

25.10. Четное/Нечетное - ставка на равные шансы. Игровые фишки помещаются на поле "Even" и "Odd". Выплата: 1 к 1

25.11. Большие/Малые - ставка на 18 номеров, кроме 0 (половина игрового поля). Фишки помещаются на поле "1 to 18" или "19 to 36". Выплата: 1 к 1

26. Игрок может делать устные ставки на соседней и серии номеров (сектора). Для этого необходимо следующее количество фишек:

Соседи (номер на колесе и по двасоседних номера справа и слева от него) 5 фишек;

Большая серия 9 фишек;

Малая серия 6 фишек;

Орфалайнс 5 фишек;

Зеро шпиль 4 фишек.

**Большая серия:**

2 фишек стрит 0/2/3;

1 фишек сплит 4/7;

1 фишка сплит 12/15;

1 фишка сплит 18/21;

1 фишка сплит 19/22;

2 фишек каре 25/29;

1 фишка сплит 32/35;

**Малая серия:**

1 фишка сплит 5/8;

1 фишка сплит 10/11;

1 фишка сплит 13/16;

1 фишка сплит 23/24;

1 фишка сплит 27/30;

1 фишка сплит 33/36;

**Орфалайнс:**

1 фишка стрейт ап 1;

1 фишка сплит 6/9;

1 фишка сплит 14/17;

1 фишка сплит 17/20;

1 фишка сплит 31/34;

**Зеро шпиль:**

1 фишка сплит 0/3;

1 фишка сплит 12/15;

1 фишка стрейт ап 26;

1 фишка сплит 32/35.

27. При выпадении «Зеро» (0) проигрывают все ставки на игровом поле, не относящиеся к «Зеро», а также все ставки на шансы (малые, большие, четные, нечетные, красные, черные номера, колонки и дюжины).

28. Результатом азартной игры, при наступлении которого участнику азартной игры подлежит выплате (передаче) выигрыш является попадания шарика в лунку с определенной цифрой на игровом столе для игры в рулетку.

#### ГЛАВА 4 ПРАВИЛА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ АЗАРТНОЙ ИГРЫ «ТЕХАССКИЙ ХОЛДЕМ ПОКЕР»

Цель азартной игры «Техасский холдем покер» – собрать как можно более старшую покерную комбинацию – чем у крупье.

Игра ведется колодой одной колодой из 52 карт (от двойки до туза, без джокеров). Для организации и проведения азартной игры используется игровое оборудование - игровой стол, специально предназначенный для карточных игр, шаффл машина.

29. Для подрезки карт крупье использует каттинг карту, для раздачи карт по желанию игрока – пенал (шуз) или шаффл машину.

30. Для участия в игре игрок должен сделать ставку на бокс «Анте».

Величина ставки должна находиться в пределах минимальной и максимальной ставки, установленных для данного игрового стола.

Количество игроков – минимальное – 1, максимальное – 6.

Количество играющих боксов не должно превышать 6 (шесть). Один игрок может играть на все боксы «всветлую». Он может смотреть карты только последовательно по ходу раздачи. То есть, только после принятия окончательного решения на первом своем играющем боксе, игрок может смотреть карты на втором своем «светлом» боксе, и т. д.

Крупье перетасовывает колоду карт, после чего предлагает игрокам ее подрезать. Для этого используется каттинг карта. Для подрезания колоды игрок помещает каттинг карту в середину колоды, при этом сверху и снизу нее должно быть не менее трех карт. Образовавшиеся при подрезании две части колоды крупье меняет местами.

При отказе первого игрока подрезать колоду, крупье предлагает подрезать ее следующему игроку по порядку.

Затем крупье предлагает игрокам: «Делайте, пожалуйста, ваши ставки» и напоминает о ставке на бонус.

Когда все игроки поставили ставки, крупье объявляет: «Спасибо, ставок больше нет», после чего действия со ставками не возможны.

31. Крупье раздает карты по одной слева направо на боксы «Анте», где стоят ставки. Крупье раздает всем по очереди по две карты «рубашкой» вверх, включая себя. После этого крупье раздает три карты «лицом» вверх на середину игрового стола, немного выше своих карт. Эти карты будут являться «прикупом» и будут участвовать в комбинациях игроков и крупье.

32. После просмотра карт, игрок должен принять одно из решений: либо «Пас», либо «Играть».

Вариант 1. «Пас» - если набор карт игроком оценивается как неперспективный, он скидывает свои карты и проигрывает свою ставку «Анте». Его участие в этой игре считается законченным.

Вариант 2. Игрок может продолжить игру с имеющимися у него на руках картами. В этом случае он должен положить карты рубашкой вверх в бокс «Бет», таким образом, чтобы их количество просматривалось для крупье и инспектора, и поставить сверху ставку в сумме равную двум «Анте».

33. Ставка на «Бонус» До начала раздачи карт Игрок может поставить ставку «Бонус» перед ставкой «Анте» стоимостными чипами (фишками) в сумме не менее величины минимальной ставки, установленной для данного игрового стола и не более величины ставки «Анте». Ставка «Бонус» не играет без основной ставки «Анте».

Ставка «Бонус» считается выигравшей и оплачивается в размере 7:1, если первые три карты «прикупа» и две карты Игрока содержат комбинацию «Пара Тузов» или старше. В противном случае ставка «Бонус» считается проигравшей, и крупье забирает ее во флот. Перед тем, как выложить еще две карты «прикупа», Крупье открывает карты Игроков и проверяет их на наличие бонусной комбинации только на тех боксах, где есть ставка «Бонус». Только после проверки карт игроков на наличие бонусных комбинаций крупье продолжает игру.

34. После того, как все игроки приняли решение согласно пункту 34 настоящей главы Правил, крупье раздает еще две карты к прикупу лицом карты вверх и открывает свои две карты.

35. Из двух своих карт и пяти карт «прикупа» Крупье выбирает максимально старшую комбинацию из пяти карт, громко и четко ее объявляет.

36. Минимальная игровая комбинация – «Пара четверок». Если в наборе карт у крупье не содержится даже такой минимальной покерной комбинации как «Пара четвёрок», то игрокам объявляется, что у крупье «нет игры».

Если у крупье «Нет игры», то «Анте» оплачивается справа налево, начиная с крайнего правого от крупье бокса в соответствии с таблицей выплат, указанной в пункте 45 текущего раздела настоящих правил. Ставка «Бет» в этом случае не оплачивается.

37. Если у крупье «Есть игра», то, начиная с крайнего правого бокса, крупье из двух карт Игрока и пяти карт «прикупа» выбирает максимально лучшую комбинацию из пяти карт и сравнивает свою комбинацию с комбинацией игрока.

38. Комбинации игрока и крупье могут быть только на пяти картах. Не участвующие в комбинациях две карты, как игрока, так и крупье никаким образом не влияют на старшинство комбинаций. В частности, в случае «стей», сравнение по старшинству оставшихся двух карт не производится.

Если комбинация игрока старше, чем комбинация крупье, то ставка игрока «Анте» оплачивается в соответствии с таблицей выплат, указанной в пункте 45 текущего раздела настоящих правил, а ставка «бет» оплачивается в размере 1:1.

Если комбинация крупье старше комбинации игрока, то ставки «Бет» и «Анте» проигрывают.

39. В том случае, когда крупье имеет одинаковую комбинацию с игроком, например, пару восьмёрку, выигравший определяется по следующей старшей карте. Если все пять карт одинаковы, то объявляется «стей».

40. Ставок «страхование» и «покупка игры крупье» в данном виде покера нет.

41. Игрокам разрешено смотреть только свои карты.

42. Запреты, установленные игроку при игре на боксе «в тёмную», предусмотрены пунктом 7.12 раздела 2 настоящих правил.

43. Таблица выплат «ТЕХАССКИЙ ХОЛДЕМ ПОКЕР»

<b>Комбинации по старшинству в порядке возрастания сверху вниз.</b>	<b>«АНТЕ»</b>
«Пара четверокили пара старше»	<b>1:1</b>
«Две пары»	<b>1:1</b>
Три карты одного достоинства (тройная)	<b>1:1</b>
Стрейт	<b>1:1</b>
Флэш	<b>2:1</b>
Фуллхаус	<b>3:1</b>
Каре	<b>10:1</b>
Стрейтфлэш	<b>20:1</b>
Роялфлэш	<b>100:1</b>

44. Сумма выплаты на одном боксе не может превышать максимальную выплату, установленную за этим игровым столом. Выплата на ставку «Бонус» не включается в величину максимальной выплаты указанной на табличке игрового стола.

45. **Результатом азартной игры, при наступлении которого участнику азартной игры подлежит выплате (передаче) выигрыш является более старшая покерная комбинация, собранная Игроком, чем у крупье.**

## **ГЛАВА 5 ПРАВИЛА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ АЗАРТНОЙ ИГРЫ «ТЕХАССКИЙ ХОЛДЕМ СТАД ПОКЕР»**

Цель азартной игры «Техасский холдем стад покер» - собрать более старшую покерную комбинацию, чем у других игроков за игровым столом. В комбинации можно произвольно использовать две свои и пять общих карт.

Минимальное количество игроков – два;

Максимальное количество игроков – десять.

46. Игра «Техасский холдем стад покер» ведется одной колодой из 52 карт от двойки до туза в каждой из четырёх мастей. Самая старшая карта в масти - туз, самая младшая - двойка.

Для организации и проведения азартной игры используется игровое оборудование - игровой стол, специально предназначенный для карточных игр.



47. Карты перетасовывает и раздаёт крупье. Перед первой раздачей карт определяется игрок, который будет устанавливать Баттон. Для этого крупье раздает каждому игроку по одной карте. При этом право установить Баттон возникает у игрока, которому выпала самая старшая карта.

48. До начала раздачи двое из участвующих игроков, согласно очередности, сидящие слева от баттона, делают ставки - Малый и Большой Блайнд соответственно, стоимостными фишками в пределах минимальной и максимальной ставок, указанных для данного игрового стола.

49. Игрок, следующий за Баттоном, называется Малый Блайнд. Он обязан, до раздачи карт, сделать ставку, равную половине минимальной ставки. Следующий игрок называется Большой Блайнд. Он также до раздачи карт делает минимальную ставку. Остальные игроки ставок до раздачи не делают.

При минимальных первоначальных ставках размер вознаграждения казино составляет 5%. При увеличении первоначальных ставок размер вознаграждения казино не должен превышать 5% и указывается на информационном табло до начала игры.

50. Крупье делает стандартный шафл и раздает карты, начиная с Малого Блайнда. Каждый игрок получает по две карты в закрытую. После этого колода помещается на стол перед крупье, и разыгрывается Префлоп.

51. Так как Малый и Большой блайнды уже сделали свои ставки, торговля начинается с третьего игрока.

Торговля идет в строгой очередности по часовой стрелке.

Исходя из своих карт, каждый игрок во время торговли может принять следующие решения: пропустить ход, не делая ставок - если перед ним никто ничего не поставил, спасовать – отказаться от дальнейшего участия в этой раздаче в этом случае он теряет все сделанные им ставки, уравнивать ставку – если игрок перед ним ее сделал, повысить ставку.

52. Торговля может длиться несколько кругов пока все игроки не уравниют свои ставки. Все ставки сделанные игроками крупье собирает в центр стола и формирует игровой банк.

53. После окончания раунда торговли, с колоды убирается в «уголок» верхняя карта. Далее с колоды на стол, рубашкой вниз, выкладываются три карты – флоп. Они принадлежат всем игрокам в игре и их можно использовать при составлении комбинаций. Следует раунд торговли.

54. После окончания раунда торговли, убирается в «уголок» верхняя карта. С колоды на стол, рубашкой вниз, выкладывается ещё одна общая карта – тёрн. Следует раунд торговли.

55. После окончания раунда торговли, убирается в «уголок» верхняя карта. Далее с колоды на стол выкладывается последняя карта прикупа - ривер. Следует последний раунд торговли, и игроки открывают карты, крупье сравнивает комбинации игроков.

56. Побеждает игрок, составивший самую старшую комбинацию.

57. Стоимостные фишки добавлять в процессе раздачи нельзя, в текущей раздаче принимают участие только те стоимостные фишки, что были у игрока на столе до начала игры.

58. Если в процессе торговли у игрока не хватает стоимостных фишек для того, чтобы уравнивать ставку возникает ситуация сайд-пот (побочный банк). При этом игрок выставляет все оставшиеся у него стоимостные фишки, крупье подсчитывает их и объявляет, на какую долю игрового банка он может претендовать, в случае выигрыша. Остальные игроки продолжают раунд торговли без изменений. Игрок, находящийся в ситуации сайд-пот не может отказаться от участия в текущей игровой раздаче.

59. При равенстве комбинаций у двух и более игроков банк делится поровну между ними после снятия размер вознаграждения (в соответствии с п.49 текущей главы).

**60. Результатом азартной игры, при наступлении которого участнику азартной игры подлежит выплате (передаче) выигрыш является более старшая покерная комбинация, собранная Игроком, чем у других игроков за игровым столом, а также равенство комбинаций у двух и более игроков (в соответствии с п. 59 Правил).**

## ГЛАВА 6 ПРАВИЛА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ АЗАРТНОЙ ИГРЫ «ОМАХА СТАД ПОКЕР»

Цель азартной игры «Омаха стад покер» -собрать более старшую покерную комбинацию, чем у других игроков за игровым столом. В комбинации необходимо в обязательном порядке использовать две из четырех своих карт и три из пяти общих.

Минимальное количество игроков – два;

Максимальное – десять.

61. Игра ведется одной колодой из 52 карт от двойки до туза в каждой из четырех мастей.

Для организации и проведения азартной игры «Омаха стад покер» используется игровое оборудование - игровой стол, специально предназначенный для карточных игр.

Самая старшая карта в масти - туз, самая младшая - двойка.

62. Карты перетасовывает и раздаёт крупье. Перед первой раздачей карт определяется игрок, который будет устанавливать Баттон. Для этого крупье раздает каждому игроку по одной карте. При этом право установить Баттон возникает у игрока, которому выпала самая старшая карта.

63. До начала раздачи двое из участвующих игроков, согласно очередности, сидящие слева от Баттона, делают ставки - Малый и Большой Блайнд соответственно, стоимостными фишками в пределах минимальной и максимальной ставок, указанных для данного игрового стола.

64. Игрок, следующий за Баттоном, называется Малый Блайнд. Он обязан до раздачи карт сделать ставку, равную половине минимальной ставки, следующий игрок называется Большой Блайнд. Он также до раздачи карт делает минимальную ставку. Остальные игроки ставок до раздачи не делают.

При минимальных первоначальных ставках размер вознаграждения казино составляет 5%. При увеличении первоначальных ставок размер вознаграждения казино не должен превышать 5% и указывается на информационном табло до начала игры.

65. Крупье делает стандартный шафл и раздает карты, начиная с Малого Блайнда. Каждый игрок получает по четыре карты в закрытую. После этого колода помещается на стол перед крупье, и разыгрывается Префлоп.

66. Так как Малый и Большой блайнды уже сделали свои ставки, торговля начинается с третьего игрока.

Торговля идет в строгой очередности по часовой стрелке.

Исходя из своих карт, каждый игрок во время торговли может принять следующие решения: пропустить ход, не делая ставок - если перед ним никто ничего не поставил, спасовать – отказаться от дальнейшего участия в этой раздаче в этом случае он теряет все сделанные им ставки, уравнивать ставку – если игрок перед ним ее сделал, повысить ставку.

67. Торговля может длиться несколько кругов пока все игроки не уравниют свои ставки. Все ставки, сделанные игроками, крупье собирает в центр стола и формирует игровой банк.

68. После окончания раунда торговли, крупье убирает с колоды в «уголок» верхнюю карту. С колоды рубашкой вниз выкладываются три карты - флоп. Они принадлежат всем игрокам в игре и их можно использовать при составлении комбинаций. Следует раунд торговли.

69. После окончания раунда торговли, убирается в «уголок» верхняя карта с колоды и на стол рубашкой вниз выкладывается ещё одна общая карта - тёрн. Следует раунд торговли.

70. После окончания раунда торговли, убирается в «уголок» верхняя карта с колоды и на стол выкладывается последняя карта прикупа – ривер. Следует последний раунд торговли, и игроки открывают карты, крупье сравнивает комбинации игроков.

71. Побеждает игрок, составивший самую старшую комбинацию используя две свои и три общих карты.

72. Стоимостные фишки добавлять в процессе раздачи нельзя, в текущей раздаче принимают участие только те стоимостные фишки, что были у игрока на столе до начала игры.

73. Если в процессе торговли у игрока не хватает стоимостных фишек для того, чтобы уравнивать ставку возникает ситуация сайд-пот (побочный банк) – игрок выставляет все оставшиеся у него стоимостные фишки, крупье подсчитывает их и объявляет, на какую долю игрового банка он может претендовать, в случае выигрыша. Остальные игроки продолжают раунд торговли без изменений. Игрок, находящийся в ситуации сайд-пот не может отказаться от участия в текущей игровой раздаче.

74. При равенстве комбинаций у двух и более игроков банк делится поровну между ними после снятия размера вознаграждения (в соответствии с п. 64 текущей главы).

**75. Результатом азартной игры, при наступлении которого участнику азартной игры подлежит выплате (передаче) выигрыш** является более старшая покерная комбинация, собранная Игроком, чем у других игроков за игровым столом, а также равенство комбинаций у двух и более игроков (в соответствии с п. 74 Правил).

## ГЛАВА 7

### ПРАВИЛА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ АЗАРТНОЙ ИГРЫ «ОМАХА ХАЙ-ЛОУ СТАД ПОКЕР»

Цель азартной игры «Омаха хай-лоу стад покер» - собрать самую старшую (Хай) и самую младшую (Лоу) покерную комбинацию за игровым столом, игровой банк делится поровну между этими комбинациями. В комбинации необходимо в обязательном порядке использовать две из четырех своих карт и три из пяти общих.

Минимальное количество игроков – два;

Максимальное – десять.

76. Игра «Омаха хай-лоу стад покер» ведется одной колодой из 52 карт от двойки до туза в каждой из четырёх мастей.

Для организации и проведения азартной игры используется игровое оборудование - игровой стол, специально предназначенный для карточных игр.

Туз является одновременно самой старшей и самой младшей картой в колоде.

77. Перед началом игры на информационной табличке указывается сумма минимальной и максимальной выплаты игрового стола. Карты перетасовывает и раздаёт крупье. Перед первой раздачей карт определяется игрок, который будет устанавливать Баттон. Для этого крупье раздает каждому игроку по одной карте. При этом право установить Баттон возникает у игрока, которому выпала самая старшая карта.

78. До начала раздачи двое из участвующих игроков, согласно очередности, сидящие слева от Баттона, делают ставки - Малый и Большой Блайнд соответственно, стоимостными фишками в пределах минимальной и максимальной ставок, указанных для данного игрового стола.

79. Игрок, следующий за Баттоном, называется Малый Блайнд. Он обязан до раздачи карт, сделать ставку, равную половине минимальной ставки, следующий игрок называется Большой Блайнд. Он также до раздачи карт делает минимальную ставку. Остальные игроки ставок до раздачи не делают.

При минимальных первоначальных ставках размер вознаграждения казино составляет 5%. При увеличении первоначальных ставок размер вознаграждения казино не должен превышать 5% и указывается на информационном табло до начала игры.

80. Крупье делает стандартный шафл и раздает карты, начиная с Малого Блайнда. Каждый игрок получает по четыре карты в закрытую. После этого колода помещается на стол перед крупье, и разыгрывается Префлоп.

81. Префлопом называется первый круг торговли. Так как Малый и Большой Блайнды уже сделали свои ставки, торговля начинается с третьего игрока.

Торговля идет в строгой очередности по часовой стрелке.

Исходя из своих карт, каждый игрок во время торговли может принять следующие решения: пропустить ход, не делая ставок - если перед ним никто ничего не поставил, спасовать – отказаться от дальнейшего участия в этой раздаче в этом случае он теряет все сделанные им ставки, уравнивать ставку – если игрок перед ним ее сделал, повысить ставку.

82. Торговля может длиться несколько кругов пока все игроки не уравниют свои ставки. Все ставки, сделанные игроками, крупье собирает в центр стола и формирует игровой банк.

83. После окончания раунда торговли, убирается в «уголок» верхняя карта с колоды и на стол, рубашкой вниз, выкладываются три карты - флоп. Они принадлежат всем игрокам в игре и их можно использовать при составлении комбинаций. Следует раунд торговли.

84. После окончания раунда торговли, убирается в «уголок» верхняя карта с колоды и на стол рубашкой вниз выкладывается ещё одна общая карта - тёрн. Следует раунд торговли

85. После окончания раунда торговли, убирается в «уголок» верхняя карта с колоды и на стол выкладывается последняя карта прикупа - ривер. Следует последний раунд торговли, и игроки открывают карты, крупье сравнивает комбинации игроков.

86. Побеждают игроки с самой младшей и самой старшей комбинацией- они делят банк пополам. Самой старшей комбинацией считается Роялфлэш. Самая младшая комбинация должна состоять из карт ниже восьмёрки до туза. В Омаха Хай-Лоу роль Хай и Лоу комбинации могут играть одни и те же карты. Одна из самых известных младших комбинаций –комбинация Колесо.

87. Крупье снимает с банка необходимый размер вознаграждения казино в соответствии с п. 81 настоящей главы. При равенстве комбинаций у двух и более игроков банк делится поровну между ними после снятия размера вознаграждения казино(в соответствии с п. 81 настоящей главы).

88. Стоимостные фишки докупать в процессе раздачи нельзя, в текущей раздаче принимают участие только те стоимостные фишки, что были у игрока на столе до начала игры.

89. Если в процессе торговли у игрока не хватает стоимостных фишек для того, чтобы уравнять ставку возникает ситуация сайд-пот (побочный банк) – игрок выставляет все оставшиеся у него стоимостные фишки, крупье подсчитывает их и объявляет, на какую долю игрового банка он может претендовать, в случае выигрыша. Остальные игроки продолжают раунд торговли без изменений. Игрок, находящийся в ситуации сайд-пот не может скинуть карты до окончания раздачи.

**90. Результатом азартной игры, при наступлении которого участнику азартной игры подлежит выплате (передаче) выигрыш является собранная Игроком самая старшая (Хай) или самая младшая (Лоу) покерная комбинация за игровым столом.**

## ГЛАВА 8

### ПРАВИЛА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ АЗАРТНОЙ ИГРЫ

#### «7 КАРТОЧНЫЙ СТАД ПОКЕР»

Цель азартной игры «7 карточный стад покер» - собрать более старшую покерную комбинацию, чем у других игроков за игровым столом. При составлении пяти карточной комбинации можно произвольно использовать семь своих карт.

Минимальное количество игроков – два;

Максимальное - семь.

91. Игра «7 карточный стад покер» ведётся одной колодой из 52 карт от двойки до туза в каждой из четырёх мастей. Самая старшая карта в масти - туз, самая младшая - двойка. Для организации и проведения азартной игры используется игровое оборудование - игровой стол, специально предназначенный для карточных игр.

92. Карты перетасовывает и раздаёт крупье. Перед первой раздачей карт определяется игрок, который будет устанавливать Баттон. Для этого крупье раздает каждому игроку по одной карте. При этом право установить Баттон возникает у игрока, которому выпала самая старшая карта.

93. Игроки ставят «Анте», крупье делает стандартный шафл и раздает каждому игроку по две закрытых и по одной открытой карте.

94. Далее, игрок с самой младшей открытой картой, делает первую ставку -бринг-ин в пределах минимальной и максимальной ставок, указанных для данного игрового стола.

Если у двух игроков одинаковые карты, то в случае с бринг-ин старшинство карты определяется по масти. (♠♥♦♣).

При минимальных первоначальных ставках размер вознаграждения казино составляет 5%. При увеличении первоначальных ставок размер вознаграждения казино не должен превышать 5% и указывается на информационном табло до начала игры.

Торговля идет в строгой очередности по часовой стрелке.

Исходя из своих карт, каждый игрок во время торговли может принять следующие решения: пропустить ход, не деля ставок - если перед ним никто ничего не поставил, спасовать – отказаться от

дальнейшего участия в этой раздаче в этом случае он теряет все сделанные им ставки, уравнивая ставку – если игрок перед ним ее сделал, повысить ставку.

95. Торговля, может длиться, несколько кругов пока все игроки не уравниют свои ставки. Все ставки сделанные игроками крупье собирает в центр стола и формирует игровой банк.

96. С этого момента перед раздачей в «уголок» убирается верхняя карта в колоде, и раздача начинается слева от крупье.

97. После этого каждый игрок получает по одной карте в открытую. На руках у игроков по четыре карты.

98. Второй раунд торговли начинается с игрока, открытые карты которого составляют более старшую покерную комбинацию. Раздаётся ещё по одной карте в открытую. На руках у игроков по пять карт.

99. Третий раунд торговли начинается с игрока, открытые карты которого составляют старшую комбинацию.

100. Раздаётся ещё по одной карте в открытую. На руках у игроков по шесть карт.

101. Четвёртый раунд торговли начинается с игрока, открытые карты которого составляют лучшую руку.

104. Последнюю, седьмую карту игроки получают в закрытую. После раунда торговли игроки открывают свои карты.

102. Крупье сравнивает комбинации игроков.

103. Побеждает игрок, составивший самую старшую комбинацию. Крупье снимает с банка необходимый размер вознаграждения казино, согласно минимальной и максимальной выплате игрового стола и отдает его победителю (п.96 текущего раздела)

104. Стоимостные фишки добавлять в процессе раздачи нельзя, в текущей раздаче принимают участие только те стоимостные фишки, что были у игрока на столе до начала игры.

105. Если в процессе торговли у игрока не хватает стоимостных фишек для того, чтобы уравнивать ставку возникает ситуация сайд-пот (побочный банк) – игрок выставляет все оставшиеся у него стоимостные фишки, крупье подсчитывает их и объявляет, на какую долю игрового банка он может претендовать, в случае выигрыша. Остальные игроки продолжают раунд торговли без изменений. Игрок, находящийся в ситуации сайд-пот не может скинуть карты до окончания раздачи.

106. При равенстве комбинаций у двух и более игроков банк делится поровну между ними после снятия размера вознаграждения казино (в соответствии с п. 94 настоящего раздела).

**107. Результатом азартной игры, при наступлении которого участнику азартной игры подлежит выплате (передаче) выигрыш является более старшая покерная комбинация, собранная Игроком, чем у других игроков за игровым столом, а также равенство комбинаций у двух и более игроков (в соответствии с п. 106 Правил).**

## ГЛАВА 9

### ПРАВИЛА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ АЗАРТНОЙ ИГРЫ

#### «5 КАРТОЧНЫЙ СТАД ПОКЕР»

Цель азартной игры «5 карточный стад покер» - собрать более старшую покерную комбинацию, чем у других игроков за игровым столом. При составлении пяти карточной комбинации можно произвольно использовать пять своих карт.

Минимальное количество игроков – два;

Максимальное - семь.

108. Игра «5 карточный стад покер» ведётся одной колодой из 52 карт от двойки до туза в каждой из четырёх мастей. Самая старшая карта в масти - туз, самая младшая - двойка. Для организации и проведения азартной игры используется игровое оборудование - игровой стол, специально предназначенный для карточных игр.

109. Карты перетасовывает и раздаёт крупье. Перед первой раздачей карт определяется игрок, который будет устанавливать Баттон. Для этого крупье раздает каждому игроку по одной карте. При этом право установить Баттон возникает у игрока, которому выпала самая старшая карта.

110. Игроки ставят «Анте», крупье делает стандартный шафл и раздает каждому игроку по одной закрытой и одной открытой карте.

111. Далее, игрок с самой младшей открытой картой, делает первую ставку -бринг-ин в пределах минимальной и максимальной ставок, указанных для данного игрового стола.

Если у двух игроков одинаковые карты, то в случае с бринг-ин старшинство карты определяется по масти (♠♥♦♣).

При минимальных первоначальных ставках размер вознаграждения казино составляет 5%. При увеличении первоначальных ставок размер вознаграждения казино не должен превышать 5% и указывается на информационном табло до начала игры.

Торговля идет в строгой очередности по часовой стрелке.

Исходя из своих карт, каждый игрок во время торговли может принять следующие решения: пропустить ход, не делая ставок- если перед ним никто ничего не поставил, спасовать – отказаться от дальнейшего участия в этой раздаче в этом случае он теряет все сделанные им ставки, уравнивать ставку – если игрок перед ним ее сделал, повысить ставку.

112. Торговля может длиться несколько кругов пока все игроки не уравниют свои ставки. Все ставки, сделанные игроками, крупье собирает в центр стола и формирует игровой банк.

113. С этого момента перед раздачей в «уголок»убирается верхняя карта в колоде, и раздача начинается слева от крупье.

114. После этого каждый игрок получает по одной карте в открытую. На руках у игроков по три карты.

115. Второй раунд торговли начинается с игрока, открытые карты которого составляют более старшую покерную комбинацию. Раздаётся ещё по одной карте в открытую. На руках у игроков по четыре карты.

116. Третий раунд торговли начинается с игрока, открытые карты которого составляют более старшую покерную комбинацию.

117. Раздаётся ещё по одной карте в открытую. После раунда торговли игроки открывают свои карты.

118. Крупье сравнивает комбинации игроков.

119. Побеждает игрок, составивший самую старшую комбинацию. При равенстве комбинаций у двух и более игроков банк делится поровну между ними после снятия размера вознаграждения казино (в соответствии с п. 114 настоящего раздела).

120. Стоимостные фишки добавлять в процессе раздачи нельзя, в текущей раздаче принимают участие только те стоимостные фишки, что были у игрока на столе до начала игры.

121. Если в процессе торговли у игрока не хватает фишек для того, чтобы уравнивать ставку возникает ситуация сайд-пот (побочный банк) – игрок выставляет все оставшиеся у него стоимостные фишки, крупье подсчитывает их и объявляет, на какую долю игрового банка он может претендовать, в случае выигрыша. Остальные игроки продолжают раунд торговли без изменений. Игрок, находящийся в ситуации сайд-пот, не может скинуть карты до окончания раздачи.

**122. Результатом азартной игры, при наступлении которого участнику азартной игры подлежит выплате (передаче) выигрыш является более старшая покерная комбинация, собранная Игроком, чем у других игроков за игровым столом, а также равенство комбинаций у двух и более игроков (в соответствии с п. 119 Правил).**

## ГЛАВА 10 ПРАВИЛА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ АЗАРТНОЙ ИГРЫ «ОАЗИС ПОКЕР»

Цель азартной игры «Оазис покер» – собрать как можно более старшую покерную комбинацию, чем у крупье.

123. Игра «Оазис покер» ведется одной колодой из карт 52 карт (от двойки до туза, без джокеров) за игровым столом, специально предназначенным для игры в покер.

Для подрезки карт крупье использует каттинг карту, для раздачи карт по желанию игрока – специальный пенал (шуз) или шаффл машину.

124. Для организации и проведения азартной игры используется игровое оборудование - игровой стол, специально предназначенный для карточных игр.

125. Количество игроков составляет: от 1 до 6.

126. Комбинации состояются из пяти карт.

127. Количество играющих боксов не должно превышать 6 (Шесть), таким образом, за столом одновременно могут играть не более шести игроков. Один игрок может играть «в светлую» максимум на двух боксах, при этом только равными ставками. На оставшихся боксах игрок может играть только «в темную». До начала раздачи игрок сообщает крупье о том, какой (какие) из боксов играет (играют) «в светлую». Указанные «светлые» боксы должны находиться перед игроком и рядом друг с другом. На боксе (боксах), играющих «в темную», до начала раздачи должна стоять ставка «Бет», равная двум «Анте». Величина ставок на «светлых» боксах должна быть равной. Величина ставок на «темных» боксах должна отличаться от ставок на «светлых» боксах.

128. Величина ставки должна находиться в пределах минимальной и максимальной ставки, установленных для данного игрового стола.

129. Для участия в игре игрок должен сделать ставку на бокс «Анте».

Величина ставки должна находиться в пределах минимальной и максимальной ставки, установленных для данного игрового стола.

130. Крупье перетасовывает колоду карт, после чего предлагает Игрокам ее подрезать каттинг картой. Для подрезания колоды игрок помещает каттинг карту в середину колоды, при этом сверху и снизу нее должно быть не менее 5-ти (пяти) карт. Образовавшиеся при подрезании две части колоды крупье меняет местами.

Когда все игроки поставили ставки, крупье объявляет: «Спасибо, ставок больше нет», после чего ставки не принимаются.

131. Крупье раздает слева направо по пять карт на боксы «Анте» со ставками и себе (карты себе кладутся одна на одну), вскрывает себе последнюю карту, и объявляет ее. Например: «У крупье Туз».

132. После просмотра карт, Игрок должен принять одно из решений: либо «Пас», либо «Играть», либо обменять одну или две карты.

**Вариант 1.** «Пас» - если набор карт игроком оценивается как неперспективный, он скидывает свои карты и проигрывает свою ставку «Анте». Его участие в этой игре считается законченным.

**Вариант 2.** Игрок может продолжить игру с имеющимися у него на руках картами. В этом случае он должен положить карты рубашкой вверх в бокс «Бет», таким образом, чтобы их количество просматривалось для крупье и инспектора, и поставить сверху ставку в сумме равную двум «Анте».

133. В попытке улучшить набор карт игрок может:

133.1. Обменять одну карту. Для этого он должен положить обмениваемую карту перед боксом рубашкой вверх, а на нее сумму стоимостными фишками равную «Анте». Остальные карты игрок должен положить на игровой стол в бокс «Бет», на котором он играет, при этом их количество должно быть видно для крупье и инспектора. После обмена карты, игрок должен принять окончательное решение между первым и вторым вариантом пункта 132 текущего раздела настоящих правил.

133.2. В попытке улучшить набор своих карт игрок может обменять две карты. Он должен положить обмениваемые карты перед боксом рубашкой вверх, а на них сумму стоимостными фишками равную 1,5 (полтора) «Анте». Остальные карты игрок должен положить на игровой стол в бокс «Бет», на котором он играет, при этом их количество должно быть видно для крупье и инспектора. После обмена карт, игрок должен принять решение между первым и вторым вариантом пункта 132 текущего раздела настоящих правил.

134. Если игрок играет на 2 бокса «в светлую» он может смотреть карты только последовательно по ходу раздачи. То есть, только после окончательного принятия решения на 1-м своем играющем боксе, игрок может поднять карты на 2-м своем «светлом» боксе.

135. После того, как все игроки приняли решение на своем первом боксе, и все карты находятся на игровом столе, крупье производит обмен, слева направо, поочередно работая с каждым боксом

отдельно. Совершив все необходимые действия по обмену, собрав проигравшие ставки, дождавшись определения игроков с играющими боксами и убедившись, что оставшиеся карты игроков находятся на столе и их количество видно для крупье и инспектора, крупье открывает свой набор карт.

136. По результатам сравнения покерных комбинаций крупье и игрока определяется победитель игры. Если комбинация игрока старше, чем комбинация крупье, то ставка «Анте» оплачивается в соотношении 1:1, а ставка на «Бет» – согласно таблице выплат приведённой в пункте 142 текущего раздела настоящих правил.

Если комбинация Игрока младше комбинации крупье, то ставки «Анте» и «Бет» проигрывают. В том случае, когда крупье имеет одинаковую комбинацию с игроком, выигравший определяется по следующей старшей карте. Если все карты одинаковы, то объявляется «стей».

Сумма выплаты на одном боксе не может превышать максимальную выплату, установленную за этим игровым столом.

137. Минимальная игра у крупье – «Туз-Король». Если в наборе карт у крупье не содержится даже такой минимальной покерной комбинации как «Туз-Король», то игрокам объявляется, что у крупье «нет игры». В этом случае будут оплачены только ставки «Анте». При отсутствии игры у крупье «Анте» оплачивается 1:1.

138. В случае если комбинация игрока – Стрейт или выше игрок может сделать ставку «Страхование» от «Нет игры» у крупье. Минимальная ставка «Страхование» равняется величине ставки «Анте», а максимальная не должна превышать полную выплату по комбинации. Ставка «Страхование» оплачивается 1:1 только в случае, если у крупье нет игры.

Если у крупье «Есть игра», на боксе стоит ставка «Страхование» и она действительна, то крупье должен объявить: «Страхование не сыграло» и забрать эту ставку во флот. Если у крупье комбинация старше, чем у игрока, либо равна ей, то ставка «Страхование» не проигрывает, а возвращается игроку.

Ставку «Страхование» игрок может поставить только до принятия окончательного решения на боксе, то есть до ставки «Бет».

Ставка «Страхование» не принимается после открытия карт крупье.

139. «Покупки игры» в данном покере нет.

140. После постановки ставки на бокс «Бет», игроку запрещается самостоятельно смотреть свои карты, а карты ему показывает крупье.

141. До раздачи карт крупье проверяет, чтобы количество светлых боксов каждого игрока не превышало два, в противном случае просит игрока определить какие из боксов будут «темные». После раздачи карт на «темный» бокс, карты собираются и кладутся под ставку «Анте», при этом в поле «Бет» должна стоять ставка равная удвоенной ставке «Анте».

142. Таблица выплат «ОАЗИС ПОКЕР»

Комбинации по старшинству в порядке возрастания сверху вниз	«Анте»	«Бет»
«Пара»	<b>1:1</b>	<b>1:1</b>
«Две пары»		<b>2:1</b>
Три карты одного достоинства (тройная)		<b>3:1</b>
Стрейт		<b>4:1</b>
Флэш		<b>5:1</b>
Фуллхаус		<b>7:1</b>
Каре		<b>20:1</b>
Стрейтфлэш		<b>50:1</b>
Роялфлэш		<b>100:1</b>



143. При игре на боксе «в тёмную», игроку разрешается поставить ставку на «Бонус».

144. Ставка на «Бонус».

Перед раздачей карт игрок в покер может поставить бонусную ставку на свой бокс. Бонусная ставка ставится перед ставкой «Анте», величиной, указанной на информационной табличке на каждом игровом столе, при этом величина максимальной выплаты на ставку «Бонус», также указывается на табличке и устанавливается для конкретного игрового стола.

145. Ставка на бонус играет только на первых пяти картах игрока. Ставка считается выигравшей, если у игрока комбинация «тройная» или старше. Перед обменом карт, крупье должен спросить у игрока о том выиграла ли ставка на бонус или нет. Если ставка на бонус выиграла, крупье раскрывает перед боксом карты для проверки, оплачивается бонус согласно таблице выплат приведённой в пункте 149 текущего раздела настоящих правил. Если ставка проиграла, крупье убирает её во флот. Если за игровым столом играет более одного игрока, то вся процедура оплаты бонусной комбинации происходит только после того, как все игроки приняли решение на своих первых боксах (обмен, покупка, закрытие). Ставка на бонус проигрывает, если на первых пяти картах игрока нет комбинации «тройная» или старше. Выплата на ставку «Бонус» не включается в величину максимальной выплаты игрового стола.

146. Таблица оплаты ставки «Бонус».

Комбинация	Выплата
Три карты одного достоинства (тройная)	10:1
Стрейт	40:1
Флэш	50:1
Фуллхаус	70:1
Каре	200:1
Стрейтфлэш	500:1
Роялфлэш	1000:1

**147. Результатом азартной игры, при наступлении которого участнику азартной игры подлежит выплате (передаче) выигрыш является более старшая покерная комбинация, собранная Игроком, чем у крупье.**

## ГЛАВА 11 ПРАВИЛА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ АЗАРТНОЙ ИГРЫ «РУССКИЙ ПОКЕР»

Цель азартной игры «Русский покер» – собрать как можно более старшую покерную комбинацию, чем у крупье.

148. Игра «Русский покер» ведётся одной колодой из 52 карт (от двойки до туза, без джокеров).

149. Величина ставки должна находиться в пределах величин минимальной и максимальной ставок, установленных для данного игрового стола.

150. Количество игроков – от 1 до 4 человек.

151. Для организации и проведения азартной игры используется игровое оборудование - игровой стол, специально предназначенный для игры в покер и шаффл машину.

Для подрезки карт крупье использует каттинг карту, для раздачи карт по желанию игрока – специальный пенал (шуз), или шаффл машину.

152. Комбинации состояются из пяти или шести карт.

153. Для участия в игре игрок должен сделать ставку на бокс «Анте».

154. Количество играющих боксов не должно превышать 4(четыре). Один игрок может играть «в светлую» только на одном боксе. На оставшихся боксах Игрок может играть только «в темную». Указанный «светлый» бокс должен находиться перед игроком. Игрок до начала раздачи сообщает крупье о том, какой из боксов играет «в светлую». На боксе (боксах), играющих «в тёмную» ставка «Бет», равная двум «Анте» должна стоять до начала раздачи.

155. Крупье перетасовывает колоду карт, после чего предлагает Игрокам ее подрезать каттинг картой. Для подрезания колоды Игрок помещает каттинг карту в середину колоды, при этом сверху и снизу нее должно быть не менее 3-х(трех) карт. Образовавшиеся при подрезании две части колоды крупье меняет местами.

При отказе первого игрока подрезать колоду, крупье предлагает подрезать ее следующему игроку по порядку.

До раздачи карт крупье проверяет, чтобы количество «светлых боксов» каждого игрока не превышало одного, в противном случае просит игрока определить какие из боксов будут «темные». После раздачи карт на «темный» бокс, карты собираются и кладутся под ставку «Анте», при этом в боксе «Бет» должна стоять ставка равная удвоенной ставке «Анте». Если на «темном» боксе есть ставка на «Бонус», то бонусная комбинация проверяется после открытия карт крупье.

Затем крупье предлагает игрокам: «Делайте, пожалуйста, ваши ставки» и напоминает о ставке на «Бонус»

Когда все игроки поставили ставки, крупье объявляет: «Спасибо, ставок больше нет», после чего ставки не возможны.

156. Крупье раздает слева направо по пять карт на боксы «Анте» со ставками и себе (карты себе кладутся одна на одну), вскрывает себе последнюю карту, и объявляет ее. Например: «У крупье Туз».

157. После ознакомления со своими картами, каждый игрок самостоятельно должен принять одно решение из следующих нижеперечисленных вариантов.

Вариант 1.

«Пас» - если набор карт игроком оценивается как неперспективный, он скидывает свои карты и проигрывает свою ставку «Анте». Его участие в этой игре считается законченным.

Вариант 2.

Игрок может продолжить игру с имеющимися у него на руках картами. В этом случае он должен положить карты рубашкой вверх в позицию «Бет», таким образом, чтобы их количество было видно для крупье и инспектора, и поставить сверху ставку в сумме равную двум «Анте».

158. В попытке улучшить набор своих карт игрок может:

- «докупить» шестую карту. Игрок должен положить перед своим играющим боксом стоимостные фишки в эквиваленте его ставки «Анте». Остальные карты игрок должен положить на игровой стол в бокс «Бет» того бокса, на котором он играет, при этом их количество должно быть видно для крупье и инспектора. Покупка шестой карты делается один раз. После покупки шестой карты, игрок должен принять окончательное решение между первым и вторым вариантом пункта 157 текущего раздела настоящих правил.

- за дополнительную ставку, эквивалентную его ставке «Анте», обменять любое (до пяти) количество карт. Для этого игрок должен положить обмениваемые карты перед боксом рубашкой вверх, а на них дополнительную ставку равную «Анте» стоимостными чипами (фишками). Остальные карты игрок должен положить на игровой стол в бокс «Бет», на котором он играет, при этом их количество должно быть очевидно для крупье и инспектора. После обмена игрок должен принять окончательное решение между первым и вторым вариантом пункта 157 текущего раздела настоящих правил.

159. После того как все игроки приняли решение на своем «светлом» боксе, и все карты находятся на игровом столе, крупье производит обмен, продажу шестой карты, слева направо, поочередно работая с каждым боксом отдельно. Совершив все необходимые действия по покупке шестой карты и обмену, собрав проигравшие ставки, дождавшись определения игроков с играющими боксами и убедившись, что оставшиеся карты игроков находятся на столе и их количество очевидно для крупье и инспектора, крупье открывает свой набор карт.

160. По результатам сравнения покерных комбинаций крупье и игрока определяется победитель игры.

Если покерная комбинация у игрока старше, чем у крупье, победителем считается игрок и ему выплачивается выигрыш в соответствии с таблицей выплат, приведённой в пункте 168 текущего раздела настоящих правил. Ставка «Анте» в этом случае игроку не оплачивается.

Если покерная комбинация у игрока младше, чем у крупье, победителем считается крупье и ставки игрока «Бет» и «Анте» проигрывают и не оплачиваются.

Минимальная игра у крупье – «Туз-Король». Если в наборе карт у крупье не содержится даже такой минимальной покерной комбинации как «Туз-Король», то игрокам объявляется, что у крупье «нет игры». В этом случае будут оплачены только ставки «Анте». При отсутствии игры у крупье «Анте» оплачивается 1:1.

В случае наличия в наборе карт крупье покерной комбинации «Туз-Король» или старше, «Анте» не оплачивается. Сумма выплаты на одном боксе не может превышать максимальную выплату, установленную за этим игровым столом.

У игрока в данной азартной игре на его картах может быть сразу две игровые комбинации (если несколько, то выбираются две старшие), при условии, что во второй комбинации не задействована хотя бы одна из карт, входящих в первую комбинацию. При этом «Туз-Король» игрока может являться второй комбинацией.

Если хотя бы одна из двух игровых комбинаций игрока старше, чем комбинация крупье, то крупье оплачивает обе комбинации, озвучивая «Сыграли две комбинации» или «Играют две комбинации». При этом первой оплачивается старшая игровая комбинация, затем – младшая. Сумма общей выплаты обеих комбинаций не должна превышать максимальную выплату на данном игровом столе.

161. В том случае, когда крупье имеет одинаковую комбинацию с игроком, выигравший определяется по следующей старшей карте. Если все пять карт одинаковы, то объявляется «Стей». Если для определения победителя при сравнении покерных комбинаций используется карта игрока Туз или Король, то в этом случае вторая комбинация игрока Туз-Король не оплачивается.

162. Игрок может поставить ставку «Страхование» от «Нет игры» у крупье только на «светлый» и на «темные» боксы на страховую линию против своего бокса. Ставка «Страхование» действительна от комбинации «Тройная» и старше у игрока. Минимальная ставка «Страхование» равняется «Анте», а максимальная не должна превышать максимальную выплату соответствующей комбинации. Ставка «Страхование» всегда оплачивается 1:1 и только в случае, если у крупье нет игры.

Если у крупье «Есть игра», на боксе стоит ставка «Страхование» и она действительна, то крупье должен объявить: «Страхование не сыграло» и забрать эту ставку во флот. Если у крупье комбинация старше, чем у игрока, либо равна ей, то ставка «Страхование» не проигрывает, а возвращается игроку.

Ставку «Страхование» на «светлый» бокс игрок может поставить только до принятия решения на этом боксе, то есть до того как игрок поставил ставку «Бет». «Страхование» на «темные» боксы ставится до раздачи.

Ставка «Страхование» не принимается после открытия карт крупье.

163. Выплата на ставку «Страхование» и оплата комбинации игрока после «Покупки игры крупье» в сумме не должна превышать максимальный размер выигрыша, установленный на данном игровом столе.

164. Если у крупье нет игры, то Игрок, для того, чтобы сыграла его комбинация, может купить игру крупье. Для этого он должен поставить ставку равную «Анте» перед своим боксом. После чего крупье, забрав эту ставку во флот, убирает из своих карт старшую карту и достаёт следующую из колоды. Если приходит карта того же достоинства, то крупье убирает её и достаёт следующую. Это продолжается до тех пор, пока не выйдет карта другого достоинства. После покупки игры крупье «Анте» не оплачивается. Если у крупье образовалась игровая комбинация, крупье действует согласно п.157 текущего раздела настоящих правил. Игрок определяется с «покупкой игры» крупье на «темных» боксах после принятия решения на «светлом боксе».

165. Игрокам разрешено смотреть только свои карты.

166. При игре на боксе «в тёмную», игроку разрешается «покупка игры» для крупье.

Если у крупье нет даже такой минимальной комбинации как «Туз – Король», то решение о «покупке игры» крупье принимается после окончательного решения игроками на «светлых» боксах.

167. Примеры двойных комбинаций на 5 картах:

- 1) A – K + Пара: A; K; 10; Q; Q

- Оплачивается: А – К – 1:1 и Пара Q-Q – 1:1
- 2) А – К + Тройная: 8; 8; 8; А; К  
 Оплачивается: А – К – 1:1 и Тройная 8-8-8-А-К – 3:1
- 3) А – К + Пара: А; К; К; 10; Q  
 Оплачивается: А – К – 1:1 и Пара К-К – 1:1
- 4) А – К + Тройная: А; А; А; К; 7  
 Оплачивается: А – К – 1:1 и Тройная А-А-А-К-7 – 3:1

Примеры двойных комбинаций на 6 картах:

- 1) Стрейт + Стрейт: 2♦; 3♦; 4♣; 4♠; 5♠; 6♥  
 Оплачивается: Стрейт - 2♦; 3♦; 4♣; 5♠; 6♥ - 4:1  
 и Стрейт - 2♦; 3♦; 4♠; 5♠; 6♥ - 4:1
- 2) Стрейт + Стрейт: 2♦; 3♣; 4♦; 5♥; 6♠; 7♣  
 Оплачивается Стрейт- 3♣; 4♦; 5♥; 6♠; 7♣ - 4:1  
 и Стрейт- 2♦; 3♣; 4♦; 5♥; 6♠ - 4:1
- 3) Стрейт + Флэш 2♦; 3♦; 4♦; 5♦; 6♠; 7♦  
 Оплачивается Флэш – 2♦; 3♦; 4♦; 5♦; 7♦ - 5:1  
 и Стрейт – 3♦; 4♦; 5♦; 6♠; 7♦ - 4:1
- 4) Флэш + Пара: 2♣; 7♣; 9♣; 9♦; J♣; Q♣  
 Оплачивается: Флэш- 2♣; 7♣; 9♣; J♣; Q♣ - 5:1  
 и Пара – 9♣; 9♦ - 1:1
- 5) Флэш + Флэш 2♦; 5♦; 7♦; 9♦; J♦; Q♦  
 Оплачивается Флэш – 5♦; 7♦; 9♦; J♦; Q♦ - 5:1  
 и Флэш– 2♦; 5♦; 7♦; 9♦; J♦ - 5:1
- 6) Два Фулл Хаус: 4; 4; 4; 7; 7; 7  
 Оплачивается: 7; 7; 7; 4; 4 - 7:1 и 4; 4; 4; 7; 7 - 7:1
- 7) Стрейт – Флэш- Стрейт: 2♦; 3♦; 4♦; 5♦; 6♦; 6♠  
 Оплачивается Стрейт – Флэш- 2♦; 3♦; 4♦; 5♦; 6♦ - 50:1  
 И Стрейт – 2♦; 3♦; 4♦; 5♦; 6♠ - 4:1
- 8) Стрейт – Флэш Стрейт: 2♦; 3♦; 4♦; 5♦; 6♦; 7♠  
 Оплачивается Стрейт – Флэш - 2♦; 3♦; 4♦; 5♦; 6♦ - 50:1  
 и Стрейт - 3♦; 4♦; 5♦; 6♦; 7♠ - 4:1
- 9) Стрейт – Флэш + Флэш: 2♦; 3♦; 4♦; 5♦; 6♦; Q♦  
 Оплачивается Стрейт – Флэш- 2♦; 3♦; 4♦; 5♦; 6♦ - 50:1  
 и Флэш - 3♦; 4♦; 5♦; 6♦; Q♦ - 5:1
- 10) Стрейт – Флэш + Стрейт – Флэш: 2♦; 3♦; 4♦; 5♦; 6♦; 7♦  
 Оплачивается Стрейт – Флэш - 3♦; 4♦; 5♦; 6♦; 7♦ - 50:1  
 и Стрейт – Флэш - 2♦; 3♦; 4♦; 5♦; 6♦ - 50:1
- 11) Каре + Фулл Хаус: 4♦; 4♣; 6♥; 6♣; 6♦; 6♠  
 Оплачивается Каре - 4♣; 6♥; 6♣; 6♦; 6♠ - 20:1  
 и Фулл Хаус - 4♦; 4♣; 6♥; 6♣; 6♦ - 7:1
- 12) Также возможны все варианты Роял-Флэш:  
 Роял -Флэш+ Стрейт – Флэш(9, 10, J, Q, K, A одной масти) Оплачивается – 150:1  
 Роял -Флэш+ Флэш (7, 10, J, Q, K, A одной масти)  
 Оплачивается – 105:1
- Роял Флэш+ Стрейт (9♠; 10♥; J♥; Q♥; K♥; A♥)  
 Оплачивается – 104:1
- 13) Наборы с Туз – Король

Туз – 2,3,4,5 -Король Оплачивается – 5:1; Туз – Король – Q – J-10 Туз Оплачивается 8:1; Туз - Король + Флэш (если все шесть карт одной масти, то оплата 10:1, во всех остальных случаях 6:1); Туз – Король + Каре Оплачивается 21:1; Туз –2,3,4,5 (одной масти) – Король (другой масти) Оплачивается – 51:1; 9,10,J,Q - Король – Туз Оплачивается – 54:1; РоялФлэш – Туз – Король Оплачивается – 104:1.

**168. Таблица выплат «РУССКИЙ ПОКЕР»**

<b>Комбинации по старшинству в порядке возрастания сверху вниз.</b>	<b>«АНТЕ»</b>	<b>«БЕТ»</b>
«Пара»	<b>Не оплачивается</b>	<b>1:1</b>
«Две пары»	<b>Не оплачивается</b>	<b>2:1</b>
Три карты одного достоинства (тройная)	<b>Не оплачивается</b>	<b>3:1</b>
Стрейт	<b>Не оплачивается</b>	<b>4:1</b>
Флэш	<b>Не оплачивается</b>	<b>5:1</b>
Фуллхаус	<b>Не оплачивается</b>	<b>7:1</b>
Каре	<b>Не оплачивается</b>	<b>20:1</b>
Стрейтфлэш	<b>Не оплачивается</b>	<b>50:1</b>
Роялфлэш	<b>Не оплачивается</b>	<b>100:1</b>

**169. Ставка «Бонус».**

Перед раздачей карт игрок в покер может поставить ставку «Бонус» (1/2 ставки Анте) на свой бокс. Бонусная ставка ставится перед ставкой «Анте», величиной, указанной на информационной табличке на каждом игровом столе, при этом величина максимальной выплаты на ставку «Бонус», также указывается на табличке и устанавливается для конкретного игрового стола. Ставка «Бонус» играет только на первых пяти картах игрока. Ставка считается выигравшей, если у игрока комбинация «тройная» или старше. Перед обменом или покупкой шестой карты, крупье должен спросить у игрока о том выиграла ли ставка на бонус или нет. Если ставка на бонус выиграла, крупье раскрывает перед боксом карты для проверки. При этом Бонус оплачивается согласно таблице выплат приведённой в пункте 175 текущего раздела настоящих правил. Если ставка проиграла, крупье убирает её во флот. Если за игровым столом играет более одного игрока, то вся процедура оплаты бонусной комбинации происходит только после того, как все Игроки приняли решение на своих первых боксах (обмен, покупка, закрытие). Ставка «Бонус» проигрывает, если на первых пяти картах игрока нет комбинации «две пары» или старше. Выплата на бонус включается в величину максимальной выплаты, установленной для конкретного игрового стола.

**170. Таблица оплаты ставки «Бонус».**

<b>Комбинация</b>	<b>Выплата</b>
Три карты одного достоинства (тройная)	10:1
Стрейт	40:1
Флэш	50:1
Фуллхаус	70:1
Каре	200:1
Стрейтфлэш	500:1
Роялфлэш	1000:1

**171. Результатом азартной игры, при наступлении которого участнику азартной игры подлежит выплате (передаче) выигрыш является более старшая покерная комбинация, собранная Игроком, чем у крупье.**

## **ГЛАВА 12 ПРАВИЛА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ АЗАРТНОЙ ИГРЫ «БЛЭК ДЖЕК»**

Цель азартной игры «Блэк Джек» - набрать 21 очко или как можно ближе к этому числу, но не более 21 очка.

172. В игре «Блэк Джек» используется 8 колод по 52 карты (от двойки до туза, без джокеров), две подрезные (каттинг) карты, пенал (шуз) либо 6 колод шаффл машина (по желанию игрока), прикрепленный к игровому столу «уголок» для хранения отыгравших карт.

173. Для организации и проведения азартной игры используется игровое оборудование - игровой стол, специально предназначенный для карточных игр и шаффл машина.

174. Количество игроков составляет: от 1 до 21.

175. При подсчете суммы очков исходят из достоинства карт. Тузы считаются как 1 или 11, все карты с картинками (валет, дама, король) оцениваются в 10 очков, остальные по номиналу.

176. Если сумма очков игрока превышает сумму очков у крупье, но не более 21, он выигрывает.

177. Перед игрой крупье перетасовывает карты (делает шаффл) и предлагает игрокам подрезать колоду каттинг картой. Если игра ведётся пятью или более колодами, игрок должен подрезать не менее колоды (52 карты) с любой стороны. Игроку запрещено проводить каттинг картой по колоде, отгибать края карт. Колода подрезается одним резким движением. Если игрок отказывается подрезать колоду, ни крупье, ни инспектор не могут подрезать ее. Колоду в данном случае может подрезать пит – босс (старший инспектор).

178. При начале каждого нового шаффла, и при смене крупье, крупье убирает три верхних карты из пенала (шуза) в «уголок» рубашкой вверх.

179. Игроки делают ставки на бокс только стоимостными фишками.

180. Величина ставки должна находиться в пределах минимальной и максимальной ставки, установленных для данного игрового стола.

181. Максимальное количество играющих боксов – семь, минимальное - один. Игроки могут делать ставки на несколько боксов сразу. Располагая свои ставки друг за другом, на одном боксе могут одновременно играть до трех игроков, один из которых является «владельцем бокса». Именно он единолично принимает все игровые решения. Таким образом, за игровым столом может одновременно играть до двадцати одного игрока. Причем ставка каждого игрока на бокс «Анте» должна быть не менее обозначенной на данном игровом столе минимальной ставки и общая сумма ставок игроков на бокс не должна превышать установленной на данном игровом столе максимальной ставки.

182. После выхода первой карты изменить ставки и количество играющих боксов нельзя.

183. Раздача карт производится крупье в открытую. Перемешивание и раздачу карт ведет только крупье. Раздача и набор карт ведется по часовой стрелке, начиная с первого левого от крупье бокса. Крупье сдает по одной карте на каждый играющий бокс, затем одну карту себе, и вновь по одной карте игрокам.

184. Исходя из суммы набранных очков, игроки решают, необходимы ли дополнительные карты. По просьбе игрока – владельца бокса, крупье достает из шуза по одной карте и добавляет к уже имеющимся на боксе.

185. Если сумма очков на боксе превысила 21, ставка проигрывает и забирается во флот, а карты убираются в «уголок». После того как игрок решает закончить набор карт на своём боксе, раздача переходит на следующий бокс.

186. Когда на всех играющих боксах закончен набор карт, крупье производит набор карт себе.

187. Крупье берет себе карту, если количество очков меньше, либо равно 16 и останавливается на количестве очков от 17 до 21. После того как крупье закончил свой набор карт, он забирает все

проигравшие ставки, а выигравшие ставки подлежат оплате. Если сумма очков, набранных крупье, превышает 21, оплачиваются выигравшие ставки.

188. Когда из шуза выходит каттинг карта крупье объявляет новый шаффл.

189. Если крупье при наборе игрокам вскрывает из шуза незаявленную игроками карту, т.е. ошибочно или нечаянно открывает карту, эта карта принимает участие в игре в порядке раздачи. Также решается ситуация и с картой, идущей из шуза открытой.

190. Если на играющий бокс по ошибке не сдана карта, т.е. бокс пропущен, то до начала дополнительного набора карт на первом боксе, карты передвигаются в обратном порядке. В иных случаях данная ставка пропускается до следующей раздачи, а карта убирается в «уголок».

191. Если крупье уже набрал себе 17 и более очков и случайно вскрыл дополнительную карту, то эта карта используется как первая в следующей раздаче на первом играющем боксе.

192. В игре «Блэк Джек» существуют следующие комбинации карт, размеры выплат и возможные действия:

192.1 **Блэк Джек** – комбинация Туза и карты достоинством 10 очков на первых двух картах любого бокса с оплатой 3:2, кроме сплитов. **Блэк Джек** является самой старшей комбинацией в игре, старше комбинации 21 очко. Комбинация карт, составляющая **Блэк Джек**, оплачивается сразу. Исключение составляет случай, когда первая карта крупье Туз или карта достоинством 10 очков. Если у крупье карта достоинством 10 очков - **Блэк Джек** у игрока оплачивается после набора карт у крупье. Если у крупье Туз, крупье предлагает оплатить **Блэк Джек** игрока сразу 1:1. Если крупье не набрал **Блэк Джек**, то оплата **Блэка Джека** игрока –1,5:1. Если и у игрока и у крупье **Блэк Джек** - ставка не выигрывает и не проигрывает, объявляется «стей».

193.2 Все другие выигравшие комбинации оплачиваются 1:1. При **Блэк Джек** у крупье все комбинации проигрывают. В случае одинакового количества очков у крупье и игрока, ставки не проигрывают и не выигрывают, объявляется «стей».

194.3 При дабл –игрок получает еще только одну карту на бокс «Анте». Игрок, имея на боксе до 11 очков включительно, может сделать удвоение ставки «в темную». В этом случае, по просьбе игрока, крупье кладет карту рубашкой вверх и открывает карту уже после окончания набора себе.

194.4 При сплитовании допускается любое число разделений. При сплитовании тузов допускается набор только одной карты на каждого туза. Если в результате сплитования на боксе образовалась комбинация из Туза и карты со значением 10, то такая комбинация **Блэком Джеком** не является и считается как 21 очко, и в случае выигрыша оплата производится в размере 1:1. После сплитования возможно удвоение ставки – «дабл». Если один сплит проиграл и приходит еще одна карта такого же номинала, то больше сплит делать не разрешается.

195.5 При страховании – необходимо поставить ставку в размере от ½ (половины) минимальной ставки, установленной для данного игрового стола и не более половины первоначальной ставки на страховую линию против своего бокса. Эта страховая ставка при **Блэке Джеке** у крупье оплачивается 2:1. Страхование от **Блэка Джека** принимается крупье до начала набора карт на следующий бокс. Если игрок взял карту на следующий бокс, то он не может застраховать предыдущий. Если значение второй карты крупье не 10, крупье делает паузу и объявляет: «Страхование не сыграло». Потом собирает проигравшие ставки на страхование. Если все боксы проиграли, но на линии страхования есть ставки, то крупье берет себе только одну карту. Если все боксы проиграли, и Страхование отсутствует, то крупье набор карт не производит.

196. Соррендо – Если игрока не устраивает количество очков на его боксе, то он на первых двух картах может отказаться от продолжения игры за ½ (половину) начальной ставки. Соррендо делается во время взаимодействия крупье с данным боксом. После сплита игрок теряет право сделать Соррендо. Соррендо может быть сделано на первых двух картах бокса. Соррендо допускается при любой первой карте крупье кроме Туза.

**Результатом азартной игры, при наступлении которого участнику азартной игры подлежит выплате (передаче) выигрыш является набранное Игроком 21 очко или как можно ближе к этому числу, но не более 21 очка.**