



BOMBAY

— CASINO —

**ОЙЫН МЕКЕМЕСІ ЖҰМЫСЫНЫҢ,
МӨЛШЕРЛЕМЕЛЕР ҚАБЫЛДАУДЫҢ
ЖӘНЕ ӨТКІЗІЛЕТІН ҚҰМАР ОЙЫНДАРДЫҢ
ЖӘНЕ (НЕМЕСЕ) «BOMBAY»
ОЙЫНХАНАСЫНДА БӘС ТІГУ ЕРЕЖЕЛЕРІ**

**ПРАВИЛА РАБОТЫ ИГОРНОГО ЗАВЕДЕНИЯ,
ПРИЁМА СТАВОК И ПРОВОДИМЫХ
АЗАРТНЫХ ИГР И (ИЛИ) ПАРИ
КАЗИНО «BOMBAY»**

КАПШАГАЙ - 2020

МАЗМҰНЫ

Кіріспе	3
1-тарау. Құмар ойында және (немесе) бәс тігуде тікелей қолданылатын негізгі терминдер мен анықтамалар	3
2-тарау. Жалпы ережелер	5
3-тарау. Ойын бизнесін ұйымдастырушы туралы мәлімет	5
4-тарау. Лицензия туралы ақпарат	6
5-тарау. Құмар ойындарымен және (немесе) бәс тігумен шамадан тыс әуестенудің зияны туралы ескерту	6
6-тарау. Құмар ойындарға және (немесе) бәс тігуге қатысуды өз бетімен шектеу тәртібі	7
7-тарау. Құмар ойынға және (немесе) бәс тігуге қатысушыларға психологиялық көмек	8
8-тарау. Құмар ойынға және (немесе) бәс тігуге қатысушының жеке басын анықтау тәртібі	9
9-тарау. Ойын бизнесін ұйымдастырушының және құмар ойынға және (немесе) бәс тігуге қатысушының құқықтары мен міндеттері	10
10-тарау. Ойын мекемесінде өткізілетін құмар ойын және (немесе) бәс тігу түрлері, құмар ойынның және (немесе) бәс тігудің өткізілу тәртібі	16
11-тарау. Құмар ойынға және (немесе) бәс тігуге қатысу шарттары, құмар ойынға және (немесе) бәс тігуге мөлшерлеме қабылдау шарттары	35
12-тарау. Ойын сессиясы, құмар ойынға және (немесе) бәс тігуге қатысушыға ұтыс төленуге тиісті нәтиже, ойын мекемесінің ұтыстарын төлеу	37
13-тарау. Ақпарат көзі	38
14-тарау. Дауларды қарастыру тәртібі	38
15-тарау. Бейілділік бағдарламасы, науқандар, бонустар, опциялар	39
16-тарау. Басқа ережелер	40
17-тарау. Басқа мәліметтер	41

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Глава 1. Основные термины и определения, непосредственно используемые в азартной игре и (или) пари	3
Глава 2. Общие положения	5
Глава 3. Сведения об организаторе игорного бизнеса	5
Глава 4. Информация о лицензии	6
Глава 5. Предупреждение о вреде чрезмерного увлечения азартными играми и (или) пари	6
Глава 6. Порядок самостоятельного ограничения в участии в азартных играх и (или) пари	7
Глава 7. Психологическая помощь участникам азартной игры и (или) пари	8
Глава 8. Порядок установления личности участника азартной игры и (или) пари	9
Глава 9. Права и обязанности организатора игорного бизнеса и участника азартной игры и (или) пари	10
Глава 10. Виды проводимых азартных игр и (или) пари игорного заведения, порядок проведения азартной игры и (или) пари	16
Глава 11. Условия участия в азартной игре и (или) пари, условия приема ставок в азартной игре и (или) пари	35
Глава 12. Игровая сессия, результат, при наступлении которого участнику азартной игры и (или) пари подлежит выплата выигрыш, выплата выигрышей игорного заведения	37
Глава 13. Источник информации	38
Глава 14. Порядок рассмотрения споров	38
Глава 15. Программа лояльности, акции, бонусы, опции	39
Глава 16. Прочие положения	40
Глава 17. Иные сведения	41

КІРІСПЕ

Осы ойын мекемесі жұмысының, мөлшерлемелер қабылдаудың және өткізілетін құмар ойындардың және (немесе) «ВОМБАУ» ойын мекемесінде бәс тігу ережелері Қазақстан Республикасының 2007 жылғы 12 қаңтардағы № 219-III «Ойын бизнесі туралы» Заңы, Қазақстан Республикасының 2009 жылғы 28 тамыздағы № 191-IV «Қылмыстық жолмен алынған кірістерді заңдастыруға (жылыстатуға) және терроризмді қаржыландыруға қарсы іс-қимыл туралы» Заңының негізінде, сонымен қатар, Қазақстан Республикасының қолданыстағы заңнамасына сәйкес шығарылған.

1-ТАРАУ. ҚҰМАР ОЙЫНДА ЖӘНЕ (НЕМЕСЕ) БӘС ТІГУДЕ ТІКЕЛЕЙ ҚОЛДАНЫЛАТЫН НЕГІЗГІ ТЕРМИНДЕР МЕН АНЫҚТАМАЛАР.

- 1.1. Казино** — құмар ойындарды ұйымдастыру және өткізу үшін ойын үстелдері пайдаланылатын ойын мекемесі.
- 1.2. Казиноның кассасы** — ойын бизнесін ұйымдастырушы арнайы жабдықтаған, ақшамен операциялар, сондай-ақ заңдастырылған белгілерді беру және (немесе) қайтару жүзеге асырылатын ойын мекемесіндегі орын.
- 1.3. Құмар ойын** — ұтысты көздейтін, қатысушылардың өз арасында не ойын бизнесін ұйымдастырушымен аталған адамдар қатысатын оқиға нәтижесіне жасалған, тәуекелге негізделген келісім.
- 1.4. Ойын бизнесін ұйымдастырушы** — құмар ойындарын және (немесе) бәс тігуді Қазақстан Республикасының заңнамасында белгіленген талаптарға сәйкес ұйымдастыруды және өткізуді жүзеге асыратын заңды тұлға.
- 1.5. Ойын сессиясы** — ойын бизнесін ұйымдастырушының қағидаларында айқындалатын, ұтысты анықтаумен (тіркеумен) аяқталатын, құмар ойынға қатысушының ойын бизнесін ұйымдастырушымен өзара қатынас жасау тәртібі.
- 1.6. Ұтыс** — құмар ойынның және (немесе) бәс тігудің ойын бизнесін ұйымдастырушы белгілеген қағидаларда көзделген нәтижесі шыққан кезде құмар ойынға және (немесе) бәс тігуге қатысушыға міндетті түрде төленуге жататын мүлтік пайда.
- 1.7. Келуші** — ойын мекемесі аумағында болатын, құмар ойынға және (немесе) бәс тігуге қатыспайтын жеке тұлға.
- 1.8. Құмар ойынға және (немесе) бәс тігуге қатысушы** — құмар ойынға және (немесе) бәс тігуге қатысатын жеке тұлға.

ВВЕДЕНИЕ

Настоящие Правила работы игорного заведения, приема ставок и проводимых азартных игр и (или) пари игорного заведения «ВОМБАУ» разработаны на основании Закона Республики Казахстан от 12 января 2007 года № 219-III «Об игорном бизнесе», Закона Республики Казахстан от 28 августа 2009 года № 191-IV «О противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма», а также в соответствии с действующим законодательством Республики Казахстан. Глава 1. Основные термины и определения, непосредственно используемые в азартной игре и (или) пари.

ГЛАВА 1. ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ, НЕПОСРЕДСТВЕННО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В АЗАРТНОЙ ИГРЕ И (ИЛИ) ПАРИ.

- 1.1. Казино** — игорное заведение, в котором для организации и проведения азартных игр используются игровые столы.
- 1.2. Касса казино** — место в игорном заведении, специально оборудованное организатором игорного бизнеса, где осуществляются операции с деньгами, а также выдача и (или) возврат легитимационных знаков.
- 1.3. Азартная игра** — основанное на риске соглашение, предполагающее выигрыш, заключенное участниками между собой либо с организатором игорного бизнеса на исход события, в котором указанные лица принимают участие.
- 1.4. Организатор игорного бизнеса** — юридическое лицо, осуществляющее организацию и проведение азартных игр и (или) пари в соответствии с требованиями, установленными законодательством Республики Казахстан.
- 1.5. Игровая сессия** — определяемый правилами игорного заведения порядок взаимодействия участника азартной игры с организатором игорного бизнеса, завершающегося выявлением (фиксацией) выигрыша.
- 1.6. Выигрыш** — положительная разница между внесенными в кассу (IN) и подлежащих выплате денежными средствами (OUT) за игровую сессию, фиксируемых за одним участником азартной игры.
- 1.7. Посетитель** — физическое лицо, находящееся на территории игорного заведения и не принимающее участие в азартной игре и (или) пари.
- 1.8. Участник азартной игры и (или) пари** — физическое лицо, принимающее участие в азартной игре и (или) пари.



- 1.9. Қонақ** — құмар ойынға және (немесе) бәс тігуге қатысушыға ұқсас ұғым.
- 1.10. Қонақтың ID** — бұл Қонаққа немесе келушіге ойын мекемесінің қызметкері беретін арнайы (бірегей) нөмір, ол бойынша Қонақты немесе келушіні екінші қайтара сәйкестендіруге (деректерін тексеруге, анықтауға) болады.
- 1.11. Дилер** — казино қызметкері.
- 1.12. Мөлшерлеме** — құмар ойынға қатысушы құмар ойынды ұйымдастырушыға беретін және құмар ойынды ұйымдастырушы белгілеген ережелерге сәйкес құмар ойынға қатысудың негізгі шарты болып табылатын шартты ақша сомасы (казиноның айырбастау белгілеріндегі).
- 1.13. «No spin»** — ойын жоқ.
- 1.14. «ANTE»** — бастапқы мөлшерлеме, «**BET**» — негізгі мөлшерлеме.
- 1.15. Шафлл** — карталарды араластыру.
- 1.16. Заңдастырылған белгілер** — ойын үстелдеріндегі ойынға қатысу үшін ойын мекемелерінде пайдаланылатын белгілі бір номиналдағы фишкалар, жетондар.
- 1.17. LuckyChip бағасыз жетондары (бақытты фишкалар)** ойын мекемесі Қонақтарының бейілділік бағдарламаларына (Комплименттерге) қатысуына арналған, олар ақша қаражатына ауыстырылмайды және ақша қаражатын алмастырмайды.
- 1.18. Максималды төлем** — нақты ойын үстеліндегі белгілі бір оқиға қорытындысы үшін максималды болжамды төлемді белгілейтін лимит.
- 1.19. Максималды мөлшерлеме** — нақты ойын үстеліндегі белгілі бір оқиға нәтижесіне максималды болжамды мөлшерлемені белгілейтін лимит.
- 1.20. Минималды мөлшерлеме** — ойынды бастауға немесе жалғастыруға қажетті құндық немесе ойын фишкаларының минималды сомасы.
- 1.21. Флот** — ойын үстеліндегі крупье ұтып алған мөлшерлемелерді төлеу үшін қолданатын казиноның құндық фишкалары сақталатын арнайы контейнер. Крупье ойыншылардың ұтылған мөлшерлемелерін құрайтын құндық фишкаларын алып, Флотқа жинайды.
- 1.22. Джек пот** — осы құмар ойынның ережелерінде көзделген белгілі бір құмар ойындағы ең ірі ұтыс; негізгі, сондай-ақ қосымша болуы мүмкін (ұтысқа үстеме қосылады). Джек пот кезінде жинақтаушы қағида әрекет етеді.
- 1.23.** Пайдаланылатын, бірақ осы ережелерде анықталмаған терминдер заңнамада қолданылатын мағынасында қолданылады.
- 1.9. Гость** — тождественное понятие участника азартной игры и (или) пари.
- 1.10. ID Гостя** — это, специальный (уникальный) номер, присвоенный Гостю или посетителю работником игорного заведения по которому может осуществляться вторичная идентификация (верификация, установление данных) Гостя или посетителя.
- 1.11. Дилер** — работник казино.
- 1.12. Ставка** — условные денежные средства (в обменных знаках казино), передаваемые участником азартной игры организатору азартной игры и служащие условием участия в азартной игре в соответствии с правилами, установленными организатором азартной игры.
- 1.13. «No spin»** — нет игры.
- 1.14. «ANTE»** — начальная ставка, «**BET**» — основная ставка.
- 1.15. Шафлл** — тасование карт.
- 1.16. Легитимационные знаки** — фишки, жетоны определенного номинала игорного заведения для игры на игровых столах.
- 1.17. Неценовые жетоны Lucky Chip (счастливые фишки)**, для участия Гостей игорного заведения в программах лояльности (Комплиментах), которые не обмениваются на денежные средства и не заменяют собой денежные средства.
- 1.18. Максимальная выплата** — лимит, определяющий максимально возможную выплату на определенный исход события за конкретным игровым столом.
- 1.19. Максимальная ставка** — лимит, определяющий максимально возможную ставку на определенный исход события за конкретным игровым столом.
- 1.20. Минимальная ставка** — минимальная сумма стоимостных или игровых фишек, необходимая для начала либо продолжения игры.
- 1.21. 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.
- 1.22. 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 Джек поте действует накопительный принцип.
- 1.23.** Термины, применяемые, но не определенные в настоящих правилах, используются в том смысле, в котором они используются в законодательстве.

2-ТАРАУ. ЖАЛПЫ ЕРЕЖЕЛЕР

- 2.1.** Осы ойын мекемесі жұмысының, мөлшерлемелер қабылдаудың және өткізілетін құмар ойындардың және (немесе) «BOMBAY» ойын мекемесінің бәс тігу ережелері (бұдан әрі – ойын мекемесі) ойын мекемесінің жұмыс тәртібін, мөлшерлемелерді қабылдауды және өткізілетін құмар ойындарды және (немесе) ойын мекемесінің бәс тігуді, кіріп-шығуды, ойын мекемесі аумағында келушілердің жүріс-тұрыс ережелерін (бұдан әрі – Ережелер) орнатады және Қазақстан Республикасының ойын қызметін реттеу туралы, Қылмыстық жолмен алынған кірістерді заңдастыруға (жылыстатуға) және терроризмді қаржыландыруға қарсы іс-қимыл туралы заңнамасының талаптарын сақтауға, сонымен қатар ойын мекемесі аумағындағы қоғамдық тәртіпті қамтамасыз етуге, келушілер мен ойын мекемесі қызметкерлерінің мүдделеріне, өміріне, денсаулығына, абыройына, ар-намысына, беделіне және мүлкіне құқыққа қайшы қол сұғушылықтан қорғауға бағытталған.
- 2.2.** Осы ережелер ойын мекемесінің аумағында міндетті болып табылады және оларды барлық қонақтар (ойыншылар) орындауы тиіс. Тіркелу арқылы Қонақ (ойыншы) осы Ережелермен, ойын мекемесінің Әкімшілігі бекіткен және www.casino.kz интернет-ресурсында және/немесе ойын мекемесінде орналасқан басқа да құжаттармен, сонымен қатар Өрт қауіпсіздігі ережелерімен танысқаны және оларды толық көлемде сақтауға келісетінін растайды.

3-ТАРАУ. ОЙЫН БИЗНЕСІН ҰЙЫМДАСТЫРУШЫ ТУРАЛЫ МӘЛІМЕТТЕР

- 3.1.** «Капшагай Палас» ЖШС (бұдан әрі — ойын мекемесі) ойын бизнесін ұйымдастырушы болып табылады және казиноның қызметін ойын үстелдерін және/немесе ойын жабдығын пайдалана отырып, «BOMBAY» ойын мекемесі атауымен жүргізеді.
- 3.2.** «BOMBAY» ойын мекемесі — Алматы облысы Қапшағай су қоймасының жағалауында казино мен ойын автоматтары залдарын орналастыру үшін бөлінген аумақта мына мекенжай бойынша орналасқан: Қазақстан Республикасы, Алматы облысы, Қапшағай қаласы, Индустриальды к-сі, 9-үй, «BOMBAY» ойынханасы.
- 3.3.** «Капшагай Палас» ЖШС деректемелері: Қазақстан Республикасы, пошталық индексі 040800, Алматы облысы, Қапшағай қаласы, Индустриальды к-сі, 9-үй, Бизнес-сәйкестендіру нөмірі: 090240017215, «АТФБАНК» АҚ-дағы ЖСК: KZ22826B0KZTD2001601, БСК: ALMNKZKA. «BOMBAY» ойын мекемесінің интернет-қоры: www.casino.kz.

ГЛАВА 2. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 2.1.** Настоящие Правила работы игорного заведения, приема ставок и проводимых азартных игр и (или) пари игорного заведения «BOMBAY» (далее — игорное заведение) устанавливают порядок работы игорного заведения, приема ставок и проводимых азартных игр и (или) пари игорного заведения, посещения, правил поведения посетителей на территории игорного заведения (далее — Правила) и направлены на соблюдение требований законодательства Республики Казахстан о регулировании игровой деятельности, о противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма, а также на обеспечение общественного порядка на территории игорного заведения, защиту от противоправных посягательств на интересы, жизнь, здоровье, честь, достоинство, репутацию и собственность посетителей и сотрудников игорного заведения, а также интересов и имущества игорного заведения.
- 2.2.** Настоящие правила являются обязательными на территории игорного заведения и должны выполняться всеми Гостями (игроками). Регистрируясь, Гость (игрок) подтверждает, что он ознакомился с настоящими Правилами, иными документами, утвержденными Администрацией игорного заведения и размещенными на интернет-ресурсе www.casino.kz и/или в игорном заведении, а также с Правилами пожарной безопасности и согласен соблюдать их в полном объеме.

ГЛАВА 3. СВЕДЕНИЯ ОБ ОРГАНИЗАТОРЕ ИГОРНОГО БИЗНЕСА

- 3.1.** ТОО «Капшагай Палас» (далее — игорное заведение) является организатором игорного бизнеса и осуществляет деятельность казино с использованием игровых столов, и/или иного игрового оборудования, под наименованием игорного заведения «BOMBAY».
- 3.2.** Игорное заведение «BOMBAY» — расположено на отведенной территории для размещения казино и залов игровых автоматов на побережье Капшагайского водохранилища Алматинской области по адресу: Республика Казахстан, Алматинская область, город Капшагай, улица Индустриальная д. 9, казино «BOMBAY».
- 3.3.** Реквизиты ТОО «Капшагай Палас»: Республика Казахстан, почтовый индекс 040800, Алматинская область г. Капшагай, ул. Индустриальная д.9, Бизнес-идентификационный номер: 090240017215 KZ22826B0KZTD2001601 в АО «АТФБАНК», БИК: ALMNKZKA. Интернет-ресурс игорного заведения «BOMBAY»: www.casino.kz.



3.4. «BOMBAY» ойын мекемесі - тәулік бойы, аптасына жеті күн, демалыссыз, ғимараттың техникалық пайдалану және қызмет көрсету қажеттіліктерін қамтамасыз ету мақсатында арнайы бөлімшелер үшін орнатылатын қысқа мерзімдегі техникалық үзілістермен жұмыс істейді. Жұмыс тәртібіне түзету жасауға, төтенше жағдайлар кезінде, атап айтқанда, дүлей апаттарды, өрттерді, жаппай тәртіпсіздіктерді, ереуілдерді, әскери әрекеттерді (соғыстың ресми түрде жариялағанына қарамастан), террористік актілерді, терроризмнің қатерін, қылмыстық әрекеттерде (әрекетсіздіктерде), мемлекеттік билік немесе Қазақстан Республикасының басқару органдарының заңнамалық немесе жеке актілерімен үстемеленген халықаралық немесе ішкі санкциялар, ойын мекемесінің жұмысына кедергі жасайтын басқа да оқиғалар мен жағдайлар орын алғанда рұқсат етіледі.

4-ТАРАУ. ЛИЦЕНЗИЯ ТУРАЛЫ АҚПАРАТ

4.1. 18.07.2019 жылғы № 270 Казино қызметімен шұғылдану лицензиясын «Қазақстан Республикасының Мәдениет және спорт министрлігінің Спорт істері және дене шынықтыру комитеті» мемлекеттік мекемесі берген, лицензия 18.07.2029 жылға дейін жарамды.

5-ТАРАУ. ҚҰМАР ОЙЫНДАРЫМЕН ЖӘНЕ (НЕМЕСЕ) БӘС ТІГУМЕН ШАМАДАН ТЫС ӘУЕСТЕНУДІҢ ЗИЯНЫ ТУРАЛЫ ЕСКЕРТУ

- 5.1.** Құмар ойынды ақша табу тәсілі ретінде емес, сауық ретінде қабылдаңыз. Құмар ойындарына қатысу қаржылық қиындықтарды еңсеру тәсілі ретінде бола алмайды.
- 5.2.** Құмар ойындарында ұтысқа ие болу — ол кездейсоқтық, егер Сіз ұтысқа ие болсаңыз — оны бонус деп есептеңіз. Ұтысқа «сыйлықақы» ретінде қараңыз, ал ұтылысқа — ойын-сауық мекемесіне барғанмен тең сауықтың «құны» ретінде қараңыз.
- 5.3.** Өзіңіз үшін өзіңізге кері әсер келтірмейтіндей ойынға жұмсай алатындай ақша қаражатының ең жоғарғы сомасының мөлшерін белгілеңіз және ұтуыңызға немесе ұтылуыңызға қарамастан осы ережені әрдайым ұстаныңыз.
- 5.4.** Мына ережені қолданыңыз — ешқашан кредитке ойнамаңыз және құмар ойынға қаражатты қарызға алмаңыз. Құмар ойынына уақыт шектеуін қойыңыз және ұтуыңызға немесе ұтылуыңызға қарамастан, оны ұстаныңыз.
- 5.5.** Ойын Сіздің өміріңізде ең негізгі орынды алмауы және отбасын, спортты, достарды алмастырмауы тиіс, өмір теңгерімін сақтауды үйреніңіз.

3.4. Игровое заведение «BOMBAY» — работает круглосуточно, семь дней в неделю, без выходных дней с краткосрочными техническими перерывами, устанавливаемыми для отдельных подразделений с целью обеспечения нужд технической эксплуатации и обслуживания здания. Корректировка режима работы допускается при чрезвычайных ситуациях, включая, в частности, стихийные бедствия, пожары, массовые беспорядки, забастовки, военные действия (независимо от официального объявления войны), террористические акты, угрозу терроризма, преступные действия (бездействия), международные или внутренние санкции, наложенные законодательными или индивидуальными актами органов государственной власти или управления Республики Казахстан, иные события и обстоятельства, препятствующие работе игрового заведения.

ГЛАВА 4. ИНФОРМАЦИЯ О ЛИЦЕНЗИИ

4.1. Лицензия на занятие деятельностью казино № 270 от 18.07.2019 года, выдана Государственным учреждением «Комитет по делам спорта и физической культуры Министерства культуры и спорта Республики Казахстан», срок действия лицензии до 18.07.2029 года.

ГЛАВА 5. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О ВРЕДЕ ЧРЕЗМЕРНОГО УВЛЕЧЕНИЯ АЗАРТНЫМИ ИГРАМИ И (ИЛИ) ПАРИ

- 5.1.** Воспринимайте азартную игру как развлечение, но не способ зарабатывания денег. Участие в азартных играх не может служить способом преодоления финансовых сложностей.
- 5.2.** Выигрыш в азартных играх — это случайность, если Вы выиграли — это бонус. Относитесь к выигрышу как к «премии», а к проигрышу — как к «стоимости» развлечения, ровно такого же как поход в развлекательные заведения.
- 5.3.** Установите для себя размер максимальной суммы денежных средств, который Вы можете пожертвовать в игре, без негативных для себя последствий, и всегда придерживайтесь этого правила.
- 5.4.** Следуйте правилу — никогда не играйте в кредит и не занимайте средства на азартную игру. Установите лимит времени на азартную игру и придерживайтесь его, несмотря на то выиграете вы или нет.
- 5.5.** Игры не должны занимать основное место в Вашей жизни и замещать семью, спорт, работу, друзей, научитесь соблюдать жизненный баланс.



- 5.6.** Құмар ойындарына қатысуды ақылақтық немесе тән аурумен күрес құралы ретінде қабылдамаңыз. Бұл артынан қосымша психологиялық және материалды проблемалар тудыруы мүмкін.
- 5.7.** Әрқашан ойын адал және ашық ережелерге сәйкес жүретін заңды ойындар ойнаңыз.
- 5.8.** Ойын мекемесінің әкімшілігі құмар ойындармен шамадан тыс әуестенудің қауіптілігі туралы ескертеді.

6-ТАРАУ. ҚҰМАР ОЙЫНДАРҒА ЖӘНЕ (НЕМЕСЕ) БӘС ТІГУГЕ ҚАТЫСУДЫ ӨЗ БЕТІМЕН ШЕКТЕУ ТӘРТІБІ

- 6.1.** Жеке тұлға кез келген ойын бизнесін ұйымдастырушыға өзі ерікті нысандағы жазбаша өтініш беру арқылы алты айдан бір жылға дейінгі мерзімге өзін құмар ойындарға және (немесе) бәс тігуге қатысудан өз бетімен шектей алады.
- 6.2.** Өтініште тегі, аты, әкесінің аты (егер ол жеке басын куәландыратын құжатта көрсетілсе), жеке басын куәландыратын құжат деректері, құмар ойындарға және (немесе) бәс тігуге қатысудан шектеу мерзімі, өтініш берушінің жеке қолтаңбасы болуы тиіс. Берілген өтініш қайтарылмайды немесе кері шақырылмайды. Ойын бизнесін ұйымдастырушылардың біріне өтініш беру Қазақстан Республикасының аумағындағы барлық ойын бизнесін ұйымдастырушыларға өтініш беру ретінде қаралады.

Ойын бизнесін ұйымдастырушы қабылдаған және тіркеген өтініш көшірмесі қабылданған күннен кейінгі бес жұмыс күнінен кешіктірілмей уәкілетті органға жіберіледі.

Жақын туыстары, отбасы мүшелері азаматтың әрекет қабілетін шектеу туралы соттың заңды күшіне енген шешімі негізінде мұндай адамды құмар ойындарға және (немесе) бәс тігуге қатысуы шектелген адамдар тізіміне енгізу туралы өтінішпен уәкілетті органға жүгінуге құқылы. Заңды күшіне енген сот шешімі негізінде құмар ойындарға және (немесе) бәс тігуге қатысуы шектелген адамдар тізіміне енгізілген адамды уәкілетті орган азаматтың әрекет қабілетін шектеудің күшін жою туралы соттың заңды күшіне енген шешімі негізінде тізімнен алып тастайды.

- 6.3.** Уәкілетті орган мұндай өтініш келіп түскен күннен кейінгі үш жұмыс күнінен кешіктірмей жеке тұлға туралы мәліметтерді құмар ойындарға және (немесе) бәс тігуге қатысуы шектелген адамдар тізіміне енгізеді. Құмар ойындарға және (немесе) бәс тігуге қатысуы шектелген адамдар туралы ақпарат құпия болып табылады.

- 5.6.** Не воспринимайте участие в азартных играх как средство борьбы с моральной или физической болью. Иначе это может повлечь за собой дополнительные психологические и материальные проблемы.
- 5.7.** Всегда играйте в законные игры, где игра происходит в соответствии с честными и прозрачными правилами.
- 5.8.** Администрация игорного заведения предупреждает об опасности чрезмерного увлечения азартными играми.

ГЛАВА 6. ПОРЯДОК САМОСТОЯТЕЛЬНОГО ОГРАНИЧЕНИЯ В УЧАСТИИ В АЗАРТНЫХ ИГРАХ И (ИЛИ) ПАРИ

- 6.1.** Физическое лицо может самостоятельно ограничить себя в участии в азартных играх и (или) пари сроком от шести месяцев до одного года путем личной подачи письменного заявления в произвольной форме любому организатору игорного бизнеса.
- 6.2.** Заявление должно содержать фамилию, имя, отчество (если оно указано в документе, удостоверяющем личность), данные документа, удостоверяющего личность, срок ограничения в участии в азартных играх и (или) пари, личную подпись заявителя. Поданное заявление не подлежит возврату или отзыву. Подача заявления одному из организаторов игорного бизнеса рассматривается как подача заявления всем организаторам игорного бизнеса на территории Республики Казахстан.

Копия принятого и зарегистрированного организатором игорного бизнеса заявления не позднее пяти рабочих дней, следующих за днем его принятия, направляется уполномоченному органу.

Близкие родственники, члены семьи на основании вступившего в законную силу решения суда об ограничении дееспособности гражданина вправе обратиться в уполномоченный орган с заявлением о включении такого лица в список лиц, ограниченных в участии в азартных играх и (или) пари. Лицо, включенное в список лиц, ограниченных в участии в азартных играх и (или) пари, на основании вступившего в законную силу решения суда, исключается из списка уполномоченным органом на основании вступившего в законную силу решения суда об отмене ограничения дееспособности гражданина.

- 6.3.** Уполномоченный орган не позднее трех рабочих дней, следующих за днем поступления такого заявления, вносит сведения о физическом лице в список лиц, ограниченных в участии в азартных играх и (или) пари. Информация о лицах, ограниченных в участии в азартных играх и (или) пари, является конфиденциальной.



- 6.4.** Құмар ойындарға және (немесе) бәс тігуге қатысуын шектеу мерзімі өткенге дейін жеке тұлға шектеуді жаңа мерзімге ұзарту туралы өтініш бере алады.
- 6.5.** Құмар ойындарға және (немесе) бәс тігуге қатысудан өзін-өзі шектеу мерзімі аяқталған күннен кейін уәкілетті орган құмар ойындарға және (немесе) бәс тігуге қатысушыны құмар ойындарға және (немесе) бәс тігуге қатысуы шектелген адамдар тізімінен алып тастауды қамтамасыз етеді.
- 6.6.** Құмар ойындарға және (немесе) бәс тігуге қатысуы шектелген адамдар тізіміндегі адамдармен құмар ойындарды және (немесе) бәс тігуді ұйымдастыруға және өткізуге тыйым салынады.

7-ТАРАУ. ҚҰМАР ОЙЫНҒА ЖӘНЕ (НЕМЕСЕ) БӘС ТІГУГЕ ҚАТЫСУШЫЛАРҒА АРНАЛҒАН ПСИХОЛОГИЯЛЫҚ КӨМЕК

7.1. Құмар ойынға және (немесе) бәс тігуге қатысушыларға, сондай-ақ олардың жақын туыстарына келесі тұлғалар психологиялық көмек көрсете алады (мамандардың (мекемелердің, ұйымдардың, қызметтердің) орналасқан жерлері және байланыс телефон нөмірлері):

1) «Свободные люди» тәуелділікті емдеу клиникасы

Алматы қаласы, Жароков к-сі, 286В,
тел. +7 707 317-77-94, +7-727-317-77-94.

Ходак Владимир Павлович —
ойынға тәуелділік жөніндегі маман,
тел. +7 747 317-77-94 (WhatsApp қана).

2) «Ренессанс» ОО

Телефон: + 7 700 7000 328,
сайт: <https://ncrenessans.kz>, электронды пошта:
Orishkevichs@icloud.com

Мекенжайы: Нұр-Сұлтан қаласы, Шашу т.к., 15;
Нұр-Сұлтан қаласы, Бозбиік 23.

3) Amanat Rehab емдеу және оңалту орталығы

Телефон: +7 (708) 708-90-78,
электронды пошта: amanatrehab@gmail.com
Мекенжайы: Қазақстан Республикасы, 050059,
Алматы қ., Мақатаев к-сі 12
Сайт: <https://amanatcenter.kz>

4) Ионова Елена Юрьевна,

ойынға тәуелділік жөніндегі маман
Online- консультациялар,
тел. +7701 7520030,
Instagram: @ionova_psyin.

- 6.4.** До истечения срока ограничения участия в азартных играх и (или) пари физическое лицо может подать заявление о продлении ограничения на новый срок.
- 6.5.** После дня окончания срока самоограничения в участии в азартных играх и (или) пари уполномоченный орган обеспечивает исключение участника азартных игр и (или) пари из списка лиц, ограниченных в участии в азартных играх и (или) пари.
- 6.6.** Запрещаются организация и проведение азартных игр и (или) пари с лицами, находящимися в списке лиц, ограниченных в участии в азартных играх и (или) пари.

ГЛАВА 7. ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОМОЩЬ УЧАСТНИКАМ АЗАРТНОЙ ИГРЫ И (ИЛИ) ПАРИ

7.1. Психологическую помощь участникам азартной игры и (или) пари, а также их близким родственникам могут оказать следующие лица (место нахождения и контактные номера телефонов специалистов (учреждений, организаций, служб):

1) Клиника лечения зависимостей «Свободные люди»

город Алматы, Жарокова, 286 В,
тел. +7 707 317-77-94, +7-727-317-77-94.

Ходак Владимир Павлович —
специалист по игровой зависимости,
тел. +7 747 317-77-94 (только WhatsApp).

2) РЦ «Ренессанс»

Телефон: + 7 700 7000 328,
сайт: <https://ncrenessans.kz>,
электронная почта: Orishkevichs@icloud.com
Адреса: город Нур-Сұлтан, переулок Шашу, 15;
город Нур-Сұлтан, Бозбиік 23.

3) Центр лечения и реабилитации Amanat Rehab

Телефон: +7 (708) 708-90-78,
электронная почта: amanatrehab@gmail.com
Адрес: Республика Казахстан, 050059,
г. Алматы, ул. Мақатаева 12
Сайт: <https://amanatcenter.kz>

4) Ионова Елена Юрьевна,
специалист по игровой зависимости,

Online- консультации,
тел. +7701 7520030,
Instagram: @ionova_psyin.



8-ТАРАУ. ҚҰМАР ОЙЫНҒА ЖӘНЕ (НЕМЕСЕ) БӘС ТІГУГЕ ҚАТЫСУШЫНЫҢ ЖЕКЕ БАСЫН АНЫҚТАУ ТӘРТІБІ

- 8.1.** Қонақты немесе келушіні бастапқы сәйкестендіруді (деректерді тексеруді, анықтауды) ойын мекемесінің қызметкерлері Қонақ ойын мекемесіне алғаш рет келген кезде немесе ұтысты төлеген кезде жеке басын куәландыратын құжаттың негізінде жүзеге асырады.
- 8.2.** Қонақты немесе келушіні екінші қайтара сәйкестендіру (деректерді тексеру, анықтау) Қонақтың ID негізінде жүргізілуі мүмкін.
- 8.3.** Ойын мекемесіне келуші жеке тұлғаларды ойын мекемесінде сәйкестендіру (тіркеу) барысында ҚР азаматы болып табылатын жеке тұлғаның жеке басын куәландыратын құжаттарға ҚР азаматының төлқұжаты, ҚР азаматының жеке тұлға куәлігі, әскери қызметшінің әскери билеті жатады.
- 8.4.** Шетел азаматының жеке тұлғасын куәландыратын ойын мекемесінің келушілерін сәйкестендіруге (тіркеуге) негіз болатын құжаттарға шетел азаматының паспорты жатады (оның ішінде жалпыазаматтық, қызметтік, дипломатиялық және т.б.).
- 8.5.** Қонақты сәйкестендіруге мүмкіндік беретін барлық құжаттар ұсынылған күні жарамды болуы керек. Қолдану мерзімі өтіп кеткен жеке басын куәландыратын құжатпен ойын мекемесінің әкімшілігінің шешімі бойынша Қонақтың ойын мекемесіне кіруіне немесе ұтыстарын төлеуіне тыйым салынуы мүмкін.
- 8.6.** Қонақ ұсынылған құжаттар мен ақпараттың шынайылығы үшін қолданыстағы заңнамаға сәйкес жауап береді.
- 8.7.** Қонақты сәйкестендіру үшін (деректерді тексеру, анықтау) ойын мекемесі өзге мәліметтерді сұратуға құқылы.

ГЛАВА 8. ПОРЯДОК УСТАНОВЛЕНИЯ ЛИЧНОСТИ УЧАСТНИКА АЗАРТНОЙ ИГРЫ И (ИЛИ) ПАРИ

- 8.1.** Первичная идентификация (верификация, установление данных) Гостя или посетителя осуществляется работниками игорного заведения, при первом посещения игорного заведения или при выплате выигрыша, на основании документа, удостоверяющего личность.
- 8.2.** Вторичная идентификация (верификация, установление данных) Гостя или посетителя может осуществляться на основании ID Гостя.
- 8.3.** К документам, удостоверяющим личность физического лица — гражданина РК, на основании которых производится идентификация (регистрация) посетителей игорного заведения, относятся: паспорт гражданина РК, удостоверение личности гражданина РК, военный билет военнослужащего.
- 8.4.** К документам, удостоверяющим личность иностранного гражданина, на основании которых производится идентификация (регистрация) посетителей игорного заведения, относятся паспорт иностранного гражданина (в том числе, общегражданский, служебный, дипломатический и т.д.).
- 8.5.** Все документы, позволяющие идентифицировать Гостя, должны быть действительными на дату их предъявления. С просроченным сроком действия документа, удостоверяющего личность, по решению администрации игорного заведения Гостю может быть отказано в доступе игорного заведения или в выплате выигрыша.
- 8.6.** Гость несет ответственность за достоверность предоставленных документов и информации в соответствии с действующим законодательством.
- 8.7.** Для идентификация (верификация, установление данных) Гостя игорное заведение вправе запросить иные сведения.



9-ТАРАУ. ОЙЫН БИЗНЕСІН ҰЙЫМДАСТЫРУШЫНЫҢ ЖӘНЕ ҚҰМАР ОЙЫНҒА ЖӘНЕ (НЕМЕСЕ) БӘС ТІГУГЕ ҚАТЫСУШЫНЫҢ ҚҰҚЫҚТАРЫ МЕН МІНДЕТТЕРІ

- 9.1. Ойын мекемесі Қонақтарының (келушілердің, құмар ойынға қатысушылардың) міндеттері:**
- 9.1.1.** Қазақстан Республикасының 2009 жылғы 28 тамыздағы № 191-IV «Қылмыстық жолмен алынған кірістерді заңдастыруға (жылыстатуға) және терроризмді қаржыландыруға қарсы іс-қимыл туралы» заңының 5-бабының талаптарына және Қазақстан Республикасының 2007 жылғы 12 қаңтардағы № 219-III «Ойын бизнесі» туралы заңына сәйкес ойын мекемесінің Қонағы сәйкестендіруден өтуі тиіс, бұл Қонақ ұсынған жеке басын куәландыратын құжат негізінде жүргізіледі.
- 9.1.2.** Құмар ойындарға және басқа ойындарға қатысудың алдында Қонақ осы Ережелермен және «BOMBAY» ойын мекемесінің жұмысын регламенттейтін басқа құжаттармен танысуға міндетті.
- 9.1.3.** Қонақ ойын мекемесіне кіру кезінде металл детекторынан өтуге, заттары мен қол сөмкелерін тексеріске беруге, сондай-ақ қауіпсіздік қызметі қызметкерінің өтініші бойынша сөмкені, портфельді ашуға және т.б. міндетті.
- 9.1.4.** Қонақ өзін дұрыс, байсалды ұстап, қоғамдық тәртіпті бұзбауға, ойын мекемесінің қызметкерлеріне, Қонақтарына және серіктестеріне балағат сөздер айтпауға міндетті.
- 9.1.5.** Қонақ ойын мекемесінің аумағында тазалық пен тәртіп сақтауға, ойын мекемесінің басқа Қонақтарының тыныштығы мен демалысын бұзатын әрекеттерді жасамауға міндетті.
- 9.1.6.** Қонақ ойын мекемесінің аумағында ойын мекемесінің осы Ережелерін, қоғамдық мінез-құлықтардың көпшілік мақұлдаған нормаларын, құлықтылықты, мораль және этиканы сақтауға міндетті.
- 9.1.7.** Қонақ ойын мекемесі қызметкерлерінің және/немесе қауіпсіздік қызметінің ойын мекемесі Ережелерінің бұзушылықтарын жою жөніндегі талаптарын бұлжытпай орындауы тиіс.
- 9.1.8.** Қонақ ойын мекемесінің Әкімшілігінің бірінші талабымен өз еркімен жеке тұлғасын куәландыратын және оның жасын растайтын негізгі құжатты, не болмаса жеке тұлғаны куәландыратын осы Ережелермен қарастырылған басқа құжаттарды, немесе Қазақстан Республикасының заңдастыруға қайшы заңнамасының талаптарын орындауға қажетті мәліметтерді көрсетуге міндетті.

ГЛАВА 9. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ОРГАНИЗАТОРА ИГОРНОГО БИЗНЕСА И УЧАСТНИКА АЗАРТНОЙ ИГРЫ И (ИЛИ) ПАРИ

- 9.1. Обязанности Гостей (посетителей, участников азартных игр) игорного заведения:**
- 9.1.1.** В соответствии с требованиями статьи 5 Закона Республики Казахстан от 28 августа 2009 года № 191-IV «О противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма» и Закона Республики Казахстан от 12 января 2007 года № 219-III «Об игорном бизнесе», Гость игорного заведения должен пройти идентификацию, которая осуществляется только на основании представленного им документа, удостоверяющего его личность.
- 9.1.2.** До начала участия в азартных и иных играх Гость обязан ознакомиться с настоящими Правилами и другими документами регламентирующими работу игорного заведения «BOMBAY».
- 9.1.3.** При входе в игорное заведение Гость обязан пройти проверку металлодетектором, предъявить вещи и ручную кладь на проверку, а также по просьбе сотрудника службы безопасности открыть сумку, портфель и т.п.
- 9.1.4.** Гость обязан вести себя корректно, сдержанно, не нарушать общественный порядок, не допускать нецензурных выражений в адрес сотрудников, Гостей и партнеров игорного заведения.
- 9.1.5.** Гость обязан соблюдать на территории игорного заведения чистоту и порядок, не совершать действий, нарушающих покой и отдых других Гостей игорного заведения.
- 9.1.6.** Гость обязан соблюдать на территории игорного заведения настоящие Правила игорного заведения, общепринятые нормы общественного поведения, нравственности, морали и этики.
- 9.1.7.** Гость обязан неукоснительно выполнять требования сотрудников игорного заведения и/или службы безопасности об устранении нарушений Правил игорного заведения.
- 9.1.8.** Гость обязан по первому требованию Администрации игорного заведения в добровольном порядке предъявлять основной документ, удостоверяющий личность и подтверждающий его возраст, либо иные предусмотренные настоящими Правилами документы, удостоверяющие личность, или сведения, необходимые для исполнения требований противомонополистического законодательства Республики Казахстан.



- 9.1.9.** Қонақ идентификациялық деректер өзгерген жағдайда және ойын мекемесіне келесі рет келген кезінде өзгеріс туралы ақпаратты Қонақтарды Қабылдау Қызметіне жаңалануы үшін хабарлауы тиіс.
- 9.2. Ойын мекемесі Қонақтарының (келушілерінің, құмар ойындарға қатысушылардың) құқықтары**
- 9.2.1.** Ойын мекемесінің келушілері ойын мекемесінің аумағындағы көпшілікке қолжетімділік үшін рұқсат етілген құмар ойындарды ұйымдастыру бойынша қызметтерді, сонымен қатар құмар ойындарына ілеспелі басқа да қызметтерді (қоғамдық тамақтануды, тұру/уақытша орналасуды, көріністік-ойын-сауық іс-шараларын) пайдалануға (тек қана ойын мекемесі анықтаған құмар ойындарды ойнауға) құқылы.
- 9.2.2.** Ойын мекемесінің Қонағы ойын мекемесінің Әкімшілігіне қызметкерлердің әрекеттеріне, не болмаса қауіпсіздік қызметінің әрекеттеріне қызметкердің оның барлық талаптарын орындағаннан кейін шағымдануға құқылы.
- 9.2.3.** Ойын мекемесінің Қонағы құмар ойындарды ұйымдастыру бойынша қызмет көрсету кезінде пайда болған кез келген жағдай немесе даулы мәселелерді түсіндіру үшін құмар ойындарының қатысушыларына қызмет көрсетілетін аймақтағы ойын мекемесінің қызметкерлеріне жүгінуге құқылы.
- 9.2.4.** Құқық қорғаушылық (бақылаушы) органдарының қызметкерлеріне ойын мекемесінің аумағына қолданыстағы заңнамада белгіленген тәртіпте кіруіне рұқсат етіледі.
- 9.2.5.** Көмек көрсетуге келген жедел жәрдем машинасына, апаттан құтқарушы бригадасына, өрт есептеріне ойын мекемесі аумағына қауіпсіздік қызметінің қызметкерлерімен бірге кіруіне рұқсат етіледі.
- 9.3. Ойын мекемесінің қонақтарына (келушілерге, құмар ойындарға қатысушыларға) төмендегілерге:**
- 9.3.1.** Ойын автоматтарының жұмысын бұзатын және/немесе ойын автоматтарының жұмысын түзетуге мүмкіндік беретін техникалық құралдарды пайдалануға.
- 9.3.2.** Ұтыс (оның ішінде болжамды ұтыс) құқығын өзгеге табыстауға (беруге).
- 9.3.3.** Өзге Қонақтармен ұтысты (оның ішінде болжамды ұтысты) бөлісу туралы уағдаласуға.
- 9.3.4.** Ойын мекемесінің аумағында фото және бейне түсірілімдер, аудио жазба жүргізуге.
- 9.3.5.** Ойын мекемесінің ережелерін бұзуға тыйым салынады.
- 9.1.9.** Гость при изменении идентификационных данных и последующем посещении игорного заведения обязан сообщить об этом в Службу Приема Гостей для обновления информации.
- 9.2. Права Гостей (посетителей, участников азартных игр) игорного заведения:**
- 9.2.1.** Посетители игорного заведения вправе пользоваться услугами (играть только в те азартные игры, которые определены игорным заведением) по организации азартных игр на территории игорного заведения, разрешенной для общего доступа (после прохождения регистрации), а также иными сопутствующими азартным играм услугами (общественного питания, проживания/временного размещения, зрелищно-развлекательных мероприятий и т.п.).
- 9.2.2.** Гость игорного заведения вправе обжаловать в Администрацию игорного заведения действия сотрудников, либо действия службы безопасности после того, как все требования сотрудника будут им выполнены.
- 9.2.3.** Гость игорного заведения вправе обращаться за разъяснением любой ситуации или спорного вопроса, возникших при оказании услуг по организации азартных игр к персоналу игорного заведения, находящимся в зоне обслуживания участников азартных игр.
- 9.2.4.** Работники правоохранительных (контролирующих) органов допускаются на территорию игорного заведения в порядке, установленном действующим законодательством.
- 9.2.5.** Кареты скорой помощи, аварийные бригады, пожарные расчеты, прибывшие для оказания помощи, допускаются на территорию игорного заведения в сопровождении сотрудников службы безопасности.
- 9.3. Гостям (посетителям, участникам азартных игр) игорного заведения запрещено:**
- 9.3.1.** Использовать технические средства нарушающих работу игрового автомата, и/или позволяющие корректировать работу игрового автомата.
- 9.3.2.** Передавать (уступать) права на выигрыш (в т.ч. предполагаемый выигрыш).
- 9.3.3.** Договариваться с другими Гостями о разделении выигрыша (в т.ч. предполагаемого выигрыша).
- 9.3.4.** Проводить на территории игорного заведения фото- и видеосъемку, аудиозапись.
- 9.3.5.** Нарушать Правила игорного заведения.



9.4. Ойын мекемесінің міндеті:

- 9.4.1. Өз қызметін лицензияның негізінде және осы ережелерге сәйкес қана жүзеге асыру.
- 9.4.2. Қазақстан Республикасы заңнамасының және осы ереже талаптарын орындаған жағдайда бәс тігуге қатысушыға ұтыс төлеу;
- 9.4.3. Ойын бизнесін ұйымдастыру жөніндегі қызметті жүзеге асыруға қатысты Қазақстан Республикасының заңнамасында көзделген басқа да міндеттерді орындау.

9.5. Ойын мекемесі төмендегі жағдайларда Қонақтарды (келушілерді) ойын мекемесінің аумағына кіргізуден бас тартуға құқылы:

- 9.5.1. Қонақтың ойын мекемесінде сәйкестендіруден (тіркеуден) өтуден және белгіленген кіру төлемінен (кіру үшін төленетін ақша/ойындарға қатысу) бас тартуы.
- 9.5.2. Қонақ 21 жасқа толмаған жағдайда.
- 9.5.3. Қонақ кір, лас, спорттық, жағажайлық, арнайы жұмыстық киім/аяқ-киімде, әскери, камуфляжды немесе басқа униформада, намысқа тиетін/былапыт жазбалар мен суреттері (сонымен қатар шетел тілінде) бар, не болмаса өшпенділік не болмаса қастандықты қоздыруға, сонымен қатар адамның не болмаса адамдар тобының жыныс белгісі, нәсілі, ұлты, тегі, дінге қатысы, қандай да бір әлеуметтік топқа жататындығы бойынша абыройына бағытталған жазбалар мен суреттері бар киіммен келген жағдайда.

Ойын мекемесінің Әкімшілігі ойын мекемесіне келушілердің киімдері туралы, өткізілетін жағдайға/іс-шараға сәйкес арнайы талаптарды орната алады.
- 9.5.4. Қонақ өзінің сыртқы көрінісімен және/немесе жүріс-тұрысымен, жеке әрекеттерімен көпшілік мақұлдаған ғибрат, құлықтылық және этика нормаларын бұзғанда.
- 9.5.5. Қонақтың маскүнемдік, нашақорлық немесе уытқұмарлық масаю, немесе жүріс-тұрысында көзге көрінетін психикалық ауытқушылық белгілері бар болса, егер осы аталғандар Қонақтың өзіне қауіпті болуы мүмкін болса немесе қасындағы адамдарға қауіп-қатер туғызуға негіз беретін болса.
- 9.5.6. Қонақ қызметкерлермен және/немесе ойын мекемесінің басқа Қонақтарымен қатынаста озбыр мінез көрсетсе.
- 9.5.7. Қонақта көзге көрінерлік инфекциялық ауру белгіері бар болған жағдайда.

9.4. Игорное заведение обязано:

- 9.4.1. Осуществлять деятельность исключительно на основании лицензии и в соответствии с настоящими правилами.
 - 9.4.2. Выплатить выигрыш участнику пари при условии соблюдения им требований законодательства Республики Казахстан и настоящих правил;
 - 9.4.3. Исполнять иные обязанности, предусмотренные законодательством Республики Казахстан в части осуществления деятельности по организации игорного бизнеса.
- #### **9.5. Игорное заведение вправе отказать Гостям (посетителям) в доступе на территорию игорного заведения при следующих обстоятельствах:**
- 9.5.1. Отказ Гостя пройти идентификацию (регистрацию) в игорном заведении и оплатить установленные входные (деньги за вход/участие в играх).
 - 9.5.2. Гость не достиг возраста 21 года.
 - 9.5.3. Гость одет в грязную, испачканную, спортивную, пляжную, специальную рабочую, одежду/обувь, военную, камуфляжную или другую униформу, в одежду с оскорбительными/нецензурными надписями и рисунками (в том числе на иностранных языках) либо с надписями и рисунками (в том числе на иностранных языках), направленными на возбуждение ненависти либо вражды, а также на унижение достоинства человека либо группы лиц по признакам пола, расы, национальности, языка, происхождения, отношения к религии, принадлежности к какой-либо социальной группе.

Администрация игорного заведения может установить специальные требования к одежде посетителей игорного заведения в соответствии с проводимым событием/мероприятием.
 - 9.5.4. Гость своим внешним видом и/или поведением, отдельными действиями нарушает общепринятые нормы морали, нравственности и этики.
 - 9.5.5. Гость имеет визуальные признаки алкогольного, наркотического или токсического опьянения, либо имеет явные видимые признаки психических отклонений в поведении, если таковые дают основание полагать, что Гость может быть опасен для себя или представлять угрозу для окружающих.
 - 9.5.6. Гость ведет себя агрессивно в отношении персонала и/или других Гостей игорного заведения.
 - 9.5.7. Гость имеет визуальные признаки инфекционных заболеваний.



9.5.8. Қонақ ойын мекемесіне келесідегідей тыйым салынған заттектерді, заттарды немесе объектілерді алып кіруге тырысқан жағдайда:

- мал және өсімдік әлемінің объектілері;
- алкогольді/алкогольсіз сусындар және/немесе азық-түлік өнімдері;
- кез келген ойын жабдықтары және/немесе ойын карталары;
- Ұстауға және сақтауға құқық беретін құжаттардың бар болуына қарамастан (табельді қаруы бар және өздерінің қызметтік міндеттемелерін атқару кезінде ойын мекемесінде болған құқық қорғаушы органдарының, мемлекеттік қадағалау және бақылау органдарының қызметкерлерінен басқа) кез келген атыс, газды, травматикалық және суық қарулардың түрлері, сонымен қатар олардың макеттері;
- Арнайы құралдарды (газ баллондары, электрлік шокерлер, пневматикалық тапаншалар/қарулар, шоқпарлар және басқа);
- сурет – және бейне аппаратураларды, ноутбуктарды, портативтік дербес компьютерлерді, электронды скандаушы және оқылатын құрылғыларды, сыртқы белгілері бойынша олардың қандай мақсатта қолданылатыны анықталмаған басқа да аппаратураларды немесе электронды құралдарды (телефон/смартфондардан басқа);
- сурет- бейне- және аудиожазбаларының техникалық құралдары (ойын мекемесінде қызметтік тапсырманы орындауға байланысты және қызметтік міндеттемелердің/өкілеттіктердің аясында сурет- бейне немесе аудиожазбаны жүзеге асыратын құқық қорғаушы органдарының мемлекеттік қадағалау және бақылау органдарының қызметкерлерінен басқа);
- жанғыш, жарылысқа қауіпті, химиялық, улы, радиоактивті, пиротехникалық, қатты иіс шығаратын заттар мен заттектердің кез келген түрлері;
- нашақорлық, улы және психотроптық заттар
- арбиған жүк, үлкен сөмкелер, жолдорбалар, шабадандар, спорттық құрал-саймандар.
- Сонымен қатар, қауіпсіздік қызметінің ойынша қызметкерлерге және ойын мекемесінің Қонақтарына зиян келтіретін басқа да заттар.

9.5.9. Қонақ ойын мекемесіне кіруге тыйым салынған тұлғалардың тізіміне кіргізілген жағдайда. Көрсетілген тізімге осы Ережелерді бұзғаны үшін, не болмаса басқа негіздерде ойын мекемесінен қашықтатылған тұлғалар, сонымен қатар, басқа ойын мекемелерінде осыған ұқсас тізімге кіргізілген тұлғалар кіргізілу мүмкін.

9.5.8. Гость пытается пронести в игорное заведение следующие запрещенные вещества, предметы или объекты:

- объекты животного и растительного мира;
- алкогольные/безалкогольные напитки и/или продукты питания;
- любое игровое оборудование и/или игральные карты;
- любые виды огнестрельного, газового, травматического и холодного оружия независимо от наличия документов, дающих право на их ношение или хранение (кроме сотрудников правоохранительных органов, органов государственного надзора и контроля, имеющих табельное оружие и находящихся в игорном заведении при исполнении ими служебных обязанностей), а также их макеты;
- спецсредства (газовые баллоны, электрошоковые, пневматические пистолеты/ружья, дубинки и пр.);
- фото- и видеоаппаратуру, ноутбуки, портативные персональные компьютеры, электронные сканирующие и считывающие устройства, иную аппаратуру или электронные устройства, назначение которой по ее внешним признакам не удается определить (за исключением телефонов/смартфонов);
- технические средства фото-, видео- и аудиозаписи (кроме сотрудников правоохранительных органов, органов государственного надзора и контроля, осуществляющих фото-, видео- или аудиозапись в игорном заведении в связи с исполнением ими служебного задания и в рамках должностных обязанностей/полномочий);
- любые виды горючих, взрывоопасных, химических, токсических, радиоактивных, пиротехнических, сильно пахнущих веществ или предметов;
- наркотические, токсические и психотропные вещества;
- громоздкий багаж, большие сумки, рюкзаки, чемоданы, спортивный инвентарь.
- а также иные предметы, которые по мнению службы безопасности могут нанести вред сотрудникам и Гостям игорного заведения.

9.5.9. Гость занесен в список лиц, которым запрещен вход в игорное заведение. В указанный список могут быть внесены лица, удалённые из игорного заведения за нарушение настоящих Правил, либо по другим основаниям, также лица, внесенные в аналогичные списки в других игорных заведениях. Доступ в игорное заведение и на прилегающую территорию, лицам, внесенным в указанный список, запрещён.



- 9.5.10.** Қонақ Қазақстан Республикасы қаржы Министрлігінің қаржылық мониторингі бойынша Комитетінің ресми Интернет-ресурсында орналастырылған экстремистік қызметке немесе терроризмге қатыстылығы туралы оларға қатысты мәліметтер бар жеке тұлғалардың Тізіміне кіргізілген жағдайда.
- 9.5.11.** Ойын мекемесінде бекітілген қылмыстық жолмен алынған кірістерді заңдастыруға (жылыстатуға) және терроризмді қаржыландыруға қарсы іс-қимыл мақсатында ішкі бақылау Ережелерімен қарастырылған басқа жағдайларда.
- 9.5.12.** Ойын мекемесінің әкімшілігі және оның өкілдері кез келген Қонаққа (келушіге) кіруге жол бермеудің себебін айтпастан, келіп-кетуіне жол бермеуге құқылы.
- 9.5.13.** Ойын мекемесінің әкімшілігі өзінің қарауынша, келіп-кетуі үшін ойын мекемесінің белгілі бөлмесін және/немесе аймағын жаба алады (немесе шектеу қоя алады).
- 9.5.14.** Ережелерді, ұтыс ойындарын өткізу Ережелерін және/немесе ойын мекемесінде әрекет ететін басқа ережелерді бұзғанда (бұзуға әрекет жасалғанда).
- 9.5.15.** Ойынға әуестенушіліктен (тәуелділіктен) азап шегетін Қонақтар (келушілер), сонымен қатар өз еркімен құмар ойындарында өзінің қатысуын шектейтін тұлғалар.
- 9.5.16.** Тектік-топтық өзгешелікті, соғысты насихаттайтын, билікті күшпен басып алуға шақыруды, билікті күшпен ұстауға, мемлекет қауіпсіздігіне нұсқан келтіруді немесе конституциялық сапты күшпен өзгертуді құрайтын ұлттық, рулық, нәсілдік, әлеуметтік және діни араздықты қоздырған жағдайда.
- 9.5.17.** Ойын мекемесін айлакерлік тәсілде болды деп (ойындарға сыбайлас адамдардың қатысуы және т.б.) орынсыз айыптау (елге тарату және т.б.)
- 9.5.18.** Ойын мекемесі мен Қонақ арасында құмар ойындарын (соның ішінде ұтыс ойындарын) өткізу бойынша шешілмеген жанжал (дау) бар болғанда. Бұл шарт жанжалға (дауға) қатысатын (мүдделеріне өкілдік ететін) Қонақтың Өкіліне де қатысты қарастырылады.
- 9.5.10.** Гость занесен в Перечень физических лиц, в отношении которых имеются сведения об их причастности к экстремистской деятельности или терроризму, размещенный на официальном Интернет-ресурсе Комитета по финансовому мониторингу Министерства финансов Республики Казахстан.
- 9.5.11.** В иных случаях, предусмотренных Правилами внутреннего контроля в целях противодействия легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма, утвержденных в игорном заведении.
- 9.5.12.** Администрация игорного заведения и её представители вправе отказать в посещении любому Гостю (посетителю), не раскрывая причин отказа.
- 9.5.13.** Администрация игорного заведения может по своему усмотрению закрыть (или ограничить) для посещения отдельные помещения и/или зоны в игорного заведения.
- 9.5.14.** Нарушение (попытки нарушения) настоящих Правил, Правил проведения розыгрышей и/или иных правил действующих в игорном заведении.
- 9.5.15.** Гости (посетители) страдающие игроманией (лудоманией), а также лица, добровольно ограничившие свое участие в азартных играх.
- 9.5.16.** За разжигание национальной, родовой, расовой, социальной и религиозной вражды, пропагандирующих сословную исключительность, войну, содержащих призывы к насильственному захвату власти, насильственному удержанию власти, подрыву безопасности государства или насильственному изменению конституционного строя.
- 9.5.17.** Не обоснованное обвинение (распространение и т.д.) участия игорного заведения в мошеннических схемах (участие подставных лиц в играх и т.д.).
- 9.5.18.** Между игорным заведением и Гостем имеется не разрешенный конфликт (спор) по проведенным азартным играм (в т.ч. розыгрышам). Данное условие распространяется и на Представителя Гостя, участвующего (представляющего интересы) в конфликте (споре).

- 9.6. Келуші немесе Қонақ Әкімшіліктің талабы бойынша ойын мекемесінен кетуге міндетті болатын, ойын мекемесі аумағындағы тыйым салынған әрекеттер:**
- 9.6.1.** Ойын мекемесінің осы Ережелерін, өртке қарсы қауіпсіздік ережелерін және террористік актісінің қауіп-қатері кезінде қолданылатын шараларды бұзу.
- 9.6.2.** Заңсыз ұтыс/табыс алу мақсатында қызметкерлермен немесе ойын мекемесінің басқа келушілерімен қылмыстық/алаяқтық келісім жасау әрекеттері.
- 9.6.3.** Қонақтың сатып алған тауарларға, көрсетілген қызметтерге төлем жасаудан бас тартуы, не болмаса қашуы.
- 9.6.4.** Ойын мекемесінің, не болмаса басқа Қонақтардың меншігін заңсыз иемдену (соның ішінде қолма-қол ақша қаражаттарын, фишкараларды, кассалық билеттерді және т.с.с.), немесе оларды заңсыз иемдену әрекеттері.
- 9.6.5.** Ойын мекемесінің Қонағы басқа келушінің орнына ойнауға/мөлшерлеме жасауға, ойын қатысушыларына қызмет көрсету аймағында өзінің жеке қатысуынсыз ойынды бастауға құқығы жоқ.
- 9.6.6.** Ойын мекемесінің Қонағына ойын мекемесі кассасынан тыс жерде немесе ойын мекемесінің қызметшілерінен емес легитимациондық белгілерді (фишкараларды) сатып алуға тыйым салынады.
- 9.6.7.** Құмар ойындардың басқа қатысушыларына ойын мекемесіне талап қою құқықтарын ойын мекемесі әкімшілігінің келісімісіз беруге (сатып алуғы, жол беруге және/немесе кез келген басқа түрде).
- 9.6.8.** Кез келген озбырлық немесе намысқа тиетін әрекеттер, ойын мекемесінің қызметкерлеріне, басқа Қонақтарға қатысты балағат сөздер.
- 9.6.9.** Сұрамшақтық, бопсалаушылық.
- 9.6.10.** Резерв жасалған ойын автоматтарында ойнау.
- 9.6.11.** Ойын мекемесінің кез келген ішкі Ережелерін орындаудан, сонымен қатар ойын мекемесі Әкімшілігінің оларды сақтау бойынша талаптарынан бас тарту, не болмаса елемей.
- 9.6.12.** Жұмысқа араласу әрекеттері, не болмаса ойын мекемесінің ойын жабдықтарының жұмысына қол сұғу әрекеттері.
- 9.6.13.** Ойын мекемесінің ойын және басқа жабдықтарын мақсатынан тыс пайдалану.
- 9.6.14.** Ойында жалған легитимационды белгілер (фишкаралар, карталар, купюралар), не болмаса басқа ойын мекемелерінің ішкі айыр-бастау белгілерін пайдалану әрекеттері.
- 9.6. Действия, запрещенные на территории игорного заведения, при совершении которых посетитель или Гость по требованию Администрации обязан покинуть игорное заведение:**
- 9.6.1.** Нарушение настоящих Правил игорного заведения, правил противопожарной безопасности и мер применяемых при угрозе террористического акта.
- 9.6.2.** Попытки вступления в преступный/мошеннический сговор с сотрудниками или другими посетителями игорного заведения с целью получения незаконного выигрыша/дохода.
- 9.6.3.** Отказ либо уклонение Гостя от оплаты приобретенных им товаров, оказанных услуг.
- 9.6.4.** Незаконное присвоение собственности игорного заведения либо других Гостей (в т.ч. наличных денежных средств, фишек, кассовых билетов и т.п.), либо попытки их незаконного получения.
- 9.6.5.** Гость игорного заведения не имеет права играть/делать ставки за другого посетителя, вступать в игру без личного присутствия в зоне обслуживания участников игр.
- 9.6.6.** Гостю игорного заведения запрещается получать легитимационные знаки (фишки) вне кассы игорного заведения или не у обслуживающего персонала игорного заведения.
- 9.6.7.** Передавать (приобретать, уступать и/или любым иным образом) другим участникам азартных игр права требования к игорному заведению, без согласия администрации игорного заведения.
- 9.6.8.** Любые агрессивные или оскорбительные действия, нецензурная брань в отношении сотрудников игорного заведения, других Гостей.
- 9.6.9.** Попрошайничество, вымогательство.
- 9.6.10.** Игра за зарезервированными игровыми автоматами.
- 9.6.11.** Отказ выполнять либо игнорирование любых внутренних Правил игорного заведения, а также требований Администрации игорного заведения по их соблюдению.
- 9.6.12.** Попытки вмешательства в работу, либо попытки вывода из строя игрового оборудования игорного заведения.
- 9.6.13.** Использование игрового и иного оборудования игорного заведения не по назначению.
- 9.6.14.** Попытки использовать в игре поддельные легитимационные знаки (фишки, карты, купюры), либо внутренние обменные знаки других игорных заведений.



- 9.6.15.** Әкімшіліктің рұқсатысыз ойын мекемесінің аумағында кез келген техникалық құралдарды, соның ішінде мобильді байланыс құралдарын пайдалану арқылы сурет-, бейне және аудиожазбалар жүргізу әрекеттері.
- 9.6.16.** Ойын мекемесі аумағында еліткіш, улы және психотроптық заттар мен құралдарды пайдалану.
- 9.6.17.** Ойын мекемесінің қызмет бөлмесіне еніп кіруі, соның ішінде мекемеге қызметкерлерге арналған кіру есіктері арқылы еніп кіруі, не болмаса ойын мекемесінің аумағына қонақ ретінде тіркелмей кіру әрекеттері.
- 9.6.18.** Ойын процесінен тыс ойын мекемесінің қызметкерлерімен байланысқа түсуі, қызметтік міндеттеріне келушілермен қатынасу кіретін тұлғаларды қоспағанда (Әкімшілік, қауіпсіздік қызметінің қызметкерлері, менеджерлер, қонақтарды қабылдау қызметі).
- 9.6.19.** Қызмет көрсетуші қызметкерлерінің қызметтік міндеттерін орындауға бөгет жасау.
- 9.6.20.** Ойын мекемесінде қолданыстағы заңнамаға сәйкес шылым шегуге тыйым салынады.
- 9.6.21.** Ойын мекемесі Қазақстан Республикасының Салық кодексіне сәйкес салық агенті бола отырып, бәс тігуге қатысушыға ұтыс төлейтін кезде Қазақстан Республикасының салық заңнамасына сәйкес сол төлемнен жеке табыс салығының сомасын ұстап қалуға құқылы.

10-ТАРАУ. ОЙЫН МЕКЕМЕСІНДЕ ӨТКІЗІЛЕТІН ҚҰМАР ОЙЫН ЖӘНЕ (НЕМЕСЕ) БӘС ТІГУ ТҮРЛЕРІ, ҚҰМАР ОЙЫННЫҢ ЖӘНЕ (НЕМЕСЕ) БӘС ТІГУДІҢ ӨТКІЗІЛУ ТӘРТІБІ

- 10.1. «АМЕРИКА РУЛЕТКАСЫ»:**
- 10.1.1.** Ойынның мақсаты — шардың қай нөмірге тоқтайтынын табу, бұнымен қоса, ойында ұсынылған ережелер мен мөлшерлемелерді қолдана отырып мүмкін болған максималды ұтысқа ие болу.
- 10.1.2.** Ойында «Америка рулеткасына» арналған арнайы жабыны бар стандартты өлшемдегі үстел қолданылады. Ойын үстелі 0 ден 36-ға дейінгі сандарды қамтитын шеңберде, және әр түрлі мөлшерлеме комбинациялары көрінетіндей болып белгіленген ойын алаңынан тұрады.
- 10.1.3.** Үстелде 1-ден 20-ға дейін ойыншы ойнай алады
- 10.1.4.** Ойын үстеліне 1 дилер және 1 инспектор қызмет көрсетеді, ойынды пит-босс және менеджер бақылайды. Дилер мен инспектор

- 9.6.15.** Попытки ведения на территории игорного заведения фото-, видео- и аудиозаписи с использованием любых технических средств, в том числе средств мобильной связи, без разрешения Администрации.
- 9.6.16.** Употребление на территории игорного заведения наркотических, токсических и психотропных веществ и средств.
- 9.6.17.** Попытки проникновения в служебные помещения игорного заведения, в том числе — проникновение в здание через служебные входы, либо проход на территорию игорного заведения без оформления в качестве гостя.
- 9.6.18.** Вступать в контакт с персоналом игорного заведения вне игрового процесса за исключением лиц, в служебные обязанности которых входит общение с посетителями (Администрация, сотрудники службы безопасности, менеджеры, службы приема гостей).
- 9.6.19.** Препятствовать исполнению обслуживающим персоналом игорного заведения своих служебных обязанностей.
- 9.6.20.** В игорном заведении действует запрет на курение в соответствии с действующим законодательством.
- 9.6.21.** Игорное заведение, в соответствии с Налоговым кодексом Республики Казахстан, являясь налоговым агентом при выплате участнику пари выигрыша, вправе осуществить удержание суммы индивидуального подоходного налога с выплаты в соответствии с налоговым законодательством Республики Казахстан.

ГЛАВА 10. ВИДЫ ПРОВОДИМЫХ АЗАРТНЫХ ИГР И (ИЛИ) ПАРИ ИГОРНОГО ЗАВЕДЕНИЯ, ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ АЗАРТНОЙ ИГРЫ И (ИЛИ) ПАРИ.

- 10.1. «АМЕРИКАНСКАЯ РУЛЕТКА»:**
- 10.1.1.** Цель игры — угадать номер, на котором остановится шарик, а также получить максимально возможный выигрыш, используя предлагаемые в игре ставки и правила.
- 10.1.2.** Для игры используется игровой стол стандартных размеров с соответствующим покрытием, предназначенный для игры в «Американскую рулетку». Игровой стол состоит из колеса с номерами от 0 до 36 и игрового поля, размеченного таким образом, что на нем указаны все возможные комбинации ставок.
- 10.1.3.** За столом могут играть от 1 до 20 игроков.
- 10.1.4.** Игровой стол обслуживают 1 дилер и 1 инспектор, контроль за игрой осуществляют

белгілі бір уақыт аралығында ауысып отырады немесе менеджердің нұсқауы бойынша ауысады.

10.1.5. Дилердің міндеттері:

- фишкаларды (чиптерді) айырбастау;
- ұтылған мөлшерлемелерді жинақтау және ұтысқа ие болған мөлшерлемелерге қатысты төлем жасау.
- әр ойынның алдында ойын қатысушыларына мөлшерлеме жасау ұсынысын жасау;
- ойын қатысушыларының мөлшерлемелерін бақылау.

10.1.6. Инспектор ойын процесін және дилердің жұмысын бақылауға міндетті, дилер операцияларының дұрыстығын тексереді және ұтысқа ие болған мөлшерлемелердің ұтысының дұрыс есептелуін тексереді.

10.1.7. Ойында құндық фишкалар (заңдастыру белгілері) және лаки-чиптер қолданылады. Америка рулеткасының әрбір үстелінде номиналы көрсетілмеген әр түсті фишкалар жинағы болады. Ойын барысында түсініспеушілік болмау үшін әрбір ойыншы белгілі бір түстегі бос фишкалардың біреуін таңдайды және ойын бойынша сол фишкаларды тек өзі ғана қолданады. Түсті фишкалар ойыншыларға кэш-жетон орнына беріледі, дилер болса ойыншының қалауы бойынша бір фишканың құнын белгілеуге міндетті (фишкалар мына номиналдармен белгіленеді: 0.5, 1, 2, 5, 10, 25, 100 және басқалары). Ойын үстелінен тұрған кезде түсті фишкаларды міндетті түрде кэш-жетондарға ауыстырып алу қажет, өйткені, басқа үстелдер мен кассада түсті фишкалар қабылданбайды, егер ойыншы ұзақ уақыт жоқ болып ойын үстеліне қайта оралса, түсті фишкалар құны бағаланған кезде минималды құны есепке алынады.

10.1.8. Америка рулеткасы ережелері, ойыншыларға өз еркімен мөлшерлеме жасауды қажет етеді. Ойыншы мөлшерлемені түсті жетондармен және кэш-жетондармен жасай алады, алайда мөлшерлеме көлемі тақтайшада белгіленген әрбір ставканың минималды және максималды мөлшерлеме көлеміне сай болуы керек. Мөлшерлеме сомасы белгіленген көлемнен аз немесе көп бола алмайды. Минималды мөлшерден кем мөлшерлеме жараамсыз боп есептеледі және ойын нәтижесіне қарамастан ойыншыға кері қайтарылады. Максималды мөлшерден жоғары мөлшерлеме ойын үстелінің максимумына дейін ойналады, максималды мөлшерді асқан сома бұл мөлшерлеменің ұтқанына немесе ұтылғанына қарамастан ойыншыға кері қайтарылады. Дилердің «Басқа мөлшерлеме жоқ» сөздерінен кейін ойыншылардың мөлшерлеме жасауына, өзгертуіне немесе кері алуына тыйым салынады. «Кешіктірілген» мөлшерлемелер жарамсыз боп есептеледі де ойыншыға қайтарылады. Төлемдер жүзеге асқанға дейін ұтысқа ие болған нөмірге қатысты мөлшерлеме жасауға немесе шешуге тыйым салынады.

пит-босс и менеджер. Смена дилера и инспектора происходит через равные промежутки времени или по указанию менеджера.

10.1.5. Дилер обязан:

- разминивать фишки (чипы);
- осуществлять сбор проигравших ставок и начисление по выигравшим ставкам;
- перед каждой игрой предлагать игрокам делать ставки;
- следить за ставками игроков.

10.1.6. Инспектор обязан осуществлять контроль за игровым процессом и работой дилера за правильностью выполняемых им операций и точностью производимых им начислений по выигравшим ставкам.

10.1.7. В игре используются стоимостные фишки (легитимационные знаки) и лаки - чипы. На каждом игровом столе Американской рулетки есть комплект фишек (чипов) разного цвета без указания номинала. Чтобы в процессе игры не возникало недоразумений, каждый игрок может выбрать фишки одного из свободных цветов, которые во время игры использует только он. Цветовые фишки выдаются игрокам в обмен на кэш-жетоны, а дилер обязан замаркировать стоимость одной фишки (фишки могут быть замаркированы следующим номиналом: 0.5, 1, 2, 5, 10, 25, 100 и другие.) по желанию игрока. Покидая игровой стол, нужно обязательно обменять цветовые фишки на кэш-жетоны, т.к. на других игровых столах и в кассе цветовые фишки не принимаются, а если игрок вернется к игровому столу после продолжительного отсутствия, цветовые фишки будут оценены только по минимальной стоимости.

10.1.8. Правила Американской рулетки предлагают игрокам делать ставки самостоятельно. Игрок может делать ставки как цветовыми жетонами, так и кэш-жетонами, но не меньше минимальных и не выше максимальных ставок, указанных в информационной табличке на столе, по каждому виду ставок. Сумма ставки не может быть больше или меньше установленной величины. Ставки меньше минимальных считаются недействительными и возвращаются игроку, независимо от результата игры. Ставки больше максимальных играют до максимума игрового стола, а сумма, превышающая максимальную ставку, возвращается игроку независимо от того, проиграла данная ставка или выиграла. После слов дилера «Ставок больше нет» игрокам запрещается делать, менять или забирать ставки. «Поздние» ставки объявляются недействитель-



10.1.9. Рулеткадағы ойын процесі алаңда кем дегенде бір мөлшерлеме бар болған жағдайда басталады.

10.1.10. Ойыншылардың рулетка шеңберіне және кішкене шарға тиюіне, немесе оның шеңбер боцынша қозғалысына әсер етуіне, шеңбер құрулы тұрған үстелдің үстіңгі тақтайына сүйкенуіне, ойын үстелін сілкуне және шайқауына тыйым салынады.

10.1.11. Zero нөміріне түскен жағдайда тең мүмкіндіктегі дожна мен колонкадағы барлық мөлшерлеме толығымен ұтылады. Ойын үстеліндегі барлық ойыншылар казиноға қарсы ойнайды, казиноға дилер өкілдік етеді. Әр ойыншы басқа ойыншылардың әрекетінен тыс кез келген комбинацияға мөлшерлеме жасай алады.

10.1.12. Ойынның басында дилер хабарлайды: «Сіздің мөлшерлемелеріңіз» («Мөлшерлеме жасауыңызды сұраймыз»), шарды шеңбер қозғалысына қарама қайшы бағытта жібереді. Шар торға түспес бұрын кем дегенде 5 айналым жасау керек. Паузадан кейін дилер хабарлайды «Сіздің соңғы мөлшерлемелеріңіз» артынан «Басқа мөлшерлеме жоқ». Осы сөздерден кейін ешкім басқа мөлшерлеме жасай алмайды, мөлшерлеме қоса алмайды немесе өзгерте алмайды, сонымен қатар қолдарын ойын алаңының үстінде ұстай алмайды. Ойыншы өз мөлшерлемесінің дұрыстығынан өзі жауапты. Анық қойылмаған мөлшерлемелер (мысалы, сплит/стрейт ап) ойын алаңы сызығына тигенше ойнайды. Шар тоқтаған соң дилер ұтысқа ие болған нөмірді хабарлайды, үстелдің үстін ұтылған фишкалардан тазалайды және ұтысқа ие болған мөлшерлемелер бойынша төлем тәртібіне сәйкес төлем жасайды.

10.1.13. Ойын барысында дилер өз еркіне қарай шеңбер мен шардың айналу жылдамдығын таңдай алады, шарды жұмыс ыңғайны қарай кішірекке немесе үлкенірек шарға ауыстыра алады.

10.1.14. «no spin»-ойын жоқ хабарланатын жағдайлар:

- шар жіберілген соң шеңбердің белгілі бір қуысына түспей шеңбер тоғынында шеңбермен бірге айналуы жалғастырған жағдайда;
- шар рулетка шеңберінен шығып кеткен жағдайда;
- шар мен шеңбер бір бағытта айналған жағдайда;
- шеңбер спин кезінде тоқтап қалған жағдайда;
- спин әлсіз болып 5 айналым жасай алмаған кезде;
- рулетка шеңберіне бөгде зат түсіп кеткен жағдайда;
- ойын алаңындағы фишкалар шашылып спин барысында шынайы мөлшерлемелерді орнына келтіру мүмкін болмаған жағдайда (мұндай жағдайда мөлшерлемелер ұтпайды да ұтылмайды да).

ными и возвращаются игроку. До окончания выплаты запрещается делать или снимать ставки, имеющие отношение к выигравшему номеру.

10.1.9. Процесс игры на рулетке начинается при наличии не менее одной ставки на поле.

10.1.10. Игрокам запрещается трогать колесо рулетки и шарик или воздействовать на его движение по колесу, облакачиваться на столешницу, на которой колесо установлено; трясти и раскачивать игровой стол.

10.1.11. В случае выпадения номера Zero все ставки на равных (простых) шансах, на дюжинах и колонках проигрывают полностью. Все игроки за игровым столом играют против казино, которое представляет дилер. Каждый игрок может делать ставки на любую комбинацию независимо от действий других игроков.

10.1.12. В начале игры дилер объявляет: «Ваши ставки, пожалуйста» («Делайте, пожалуйста, ставки»), запускает шарик в направлении, обратном движению колеса. До падения в лузу шарик должен сделать минимум 5 оборотов. После выдержанной паузы дилер объявляет: «Последние ставки» («Ставки сделаны») и затем: «Ставок больше нет». После этих слов игрок не может делать больше ставок, добавлять ставки, забирать или менять свою ставку, а также держать руки над игровым полем. Игрок сам отвечает за правильность своих ставок. Неясно поставленные ставки (например, сплит/стрейт ап) играют по факту касания линий разметки игрового поля. После остановки шарика дилер называет выигравший номер, очищает игровое поле от проигравших фишек и производит начисление по выигравшим ставкам, согласно порядка выплат.

10.1.13. В ходе игры дилер по своему усмотрению может выбрать скорость вращения колеса рулетки и шарика, менять шарик на меньший или больший по размеру для удобства работы.

10.1.14. Ситуации, когда объявляется «no spin» — нет игры:

- шарик после запуска не зафиксировался в определенной лунке колеса, а вращается на ободе вместе с колесом;
- шарик вылетел из колеса рулетки;
- шарик и колесо вращаются в одну и ту же сторону;
- колесо остановилось во время спина;
- спин сделан слишком слабо и шарик не делает 5 оборотов;
- посторонний предмет попал в колесо рулетки;
- фишки на игровом поле рассыпались и в течение спина нельзя восстановить реальные ставки (в этом случае ставки не проигрывают и не выигрывают).



10.1.15. Мөлшерлеме мен төлем тәртібі:

A-Straight up (стрэйт ап) нөмірі. Бір нөмірге мөлшерлеме, бұл кезде фишкалар 0-ді қосқанда нөмірленген алаңдардың біреуіне орналастырылады, бұл нөмірдің алаңын қоршайтын сызықтың ешбіріне фишка тимеу керек. Ұтыс жағдайында төлем мөлшері мөлшерлеме көлемінің 35 есесін құрайды.35:1

B-Split (сплит) сплит. Екі нөмірге мөлшерлеме жасалады, фишкалар нөмірленген кез келген екі алаңды бөліп тұратын сызықтың үстінде орналастырылады. Ұтыс жағдайында төлем мөлшері мөлшерлеме көлемінің 17 есесін құрайды.17:1

C-Street (стрит) стрит. Бірден үш нөмірге мөлшерлеме жасау: фишка үш нөмірден тұратын горизонталды қатардың сыртқы сызығына орналастырылады (сонымен қатар 0,1,2 және 0,2,3). Ұтыс жағдайында төлем мөлшері мөлшерлеме көлемінің 11 есесін құрайды. 11:1

D-Corner (конэ) карэ. Төрт нөмірге мөлшерлеме жасалады: фишкалар кез келген төрт нөмірдің арасындағы вертикалды және горизонталды сызықтардың қиылысына орналастырылады (сонымен қатар 0,1,2,3). Нөмірлердің біреуі ұтысқа ие болғанда төлем сомасы бастапқы мөлшерлеме сомасының 8 есесін құрайды:8:1.

E-Six-Line (сикслайн). Алты нөмірге мөлшерлеме: фишкалар сыртқы вертикалды сызық пен горизонталды сызықтың қиылысында орналасады, нөмірлердің біреуі ұтысқа ие болған жағдайда ұтыс сомасы бастапқы мөлшерлеме сомасының 5 есесін құрайды:5:1.

F – Дожна 12 нөмірден тұратын үш группаның біреуі.

1-ші дожна (1 st12) 1 ден 12ге дейінгі сандар;

2-ші дожна (2 nd12) 13тен 24ке дейінгі сандар;

3-ші дожна (3 hd12) 25тен 36ға дейінгі сандар;

12 нөмірге мөлшерлеме.

Нөмірлердің біреуі ұтысқа ие болған жағдайда ұтыс сомасы бастапқы мөлшерлеме сомасының 2 есесін құрайды.2:1

G–Колонка — алаңда 12 нөмірден қалыптасқан үш бағананың біреуі:

1-ші колонка (2 to1) нөмірлер 1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,34.

2-ші колонка (2to1) нөмірлер 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32,35.

10.1.15. Порядок ставок и выплат:

A-Straight up (стрэйт ап) номер. Ставка на один номер, при которой фишки размещаются непосредственно на одном из нумерованных полей, включая 0, таким образом, чтобы установленные при такой ставке фишки не касались ни одной линии, обрамляющей поле данного номера. В случае выигрыша сумма выплаты в 35 раз превышает размер первоначальной ставки.35:1

B-Split (сплит) сплит. Ставка на два номера, при которой фишки располагаются на линии, разделяющей любые два соседних нумерованных поля. В случае выигрыша одного из номеров сумма выплаты в 17 раз превышает размер первоначальной ставки.17:1

C-Street (стрит) стрит. Ставка на три номера одновременно: фишка помещается на внешнюю линию выбранного горизонтального ряда из трех номеров (также 0,1,2 и 0,2,3). В случае выигрыша одного из номеров сумма выплаты, в 11 раз превышает первоначальную ставку.11:1

D-Corner (конэ) карэ. Ставка на четыре номера: фишки располагаются на пересечении вертикальной и горизонтальной линий между любыми четырьмя номерами (также 0,1,2,3). В случае выигрыша одного из номеров сумма в 8 раз превышает первоначальную ставку.8:1

E-Six-Line (сикслайн). Ставка на шесть номеров: фишки располагаются на пересечение внешней вертикальной и горизонтальной линий. В случае выигрыша одного из номеров сумма в 5 раз превышает первоначальную ставку.5:1

F–Дюжина одна из трех групп, состоящих из 12-ти номеров.

1-ая дюжина (1 st12) номера от 1 до 12;

2-ая дюжина (2 nd12) номера от 13 до 24;

3-ья дюжина (3 hd12) номера от 25 до 36;

Ставка на 12 номеров.

В случае выигрыша одного из номеров сумма в 2 раз превышает вашу первоначальную ставку.2:1

G–Колонка — группа номеров, составляющая на поле один из трех столбцов из 12 номеров:

1-ая колонка (2 to1) номера 1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,34.

2-ая колонка (2to1) номера 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32,35.



3-ші колонка (2to1) нөмірлер 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33,36.

Нөмірлердің біреуі ұтысқа ие болған жағдайда ұтыс сомасы бастапқа мөлшерлеме сомасының 2 есесін құрайды.2:1

Н – Тең мүмкіндіктер (қарапайым мүмкіндіктер)

Кіші сандар (1-18) - 1 ден 18ге дейінгі сандар тобы. Жұп сандар (EVEN) –алаңдағы барлық жұп сандар. Қызыл сандар () –ойын алаңында және барабанда қызыл түспен белгіленген сандар. Қара сандар () - ойын алаңында және барабанда қара түспен белгіленген сандар. Тақ сандар (ODD) –ойын алаңындағы барлық тақ сандар. Үлкен сандар (19-36) - 19 дан 36ға дейінгі сандар тобы.

Тең мүмкіндіктер (қарапайым мүмкіндіктер) ойыны барысында ойыншы қандай түс екенін, жұп немесе тақ сан екенін, кіші немесе үлкен сан екенін табуға тырысады. Ұтыс жағдайында жеңіл мүмкіндіктер мөлшерлемесі 1:1 төленеді.

Мұндай төлем тәртібі ұтысқа ие болған тек бір фишкаға сай. Бұл комбинациялардың кез келген біреуінде бірден көп фишка (чип) тұрған жағдайда, ұтыс тиісінше қойылған фишкалардың санына пропорционалды түрде ұлғаяды.

10.1.16. Екі немесе одан да көп ойыншы максималды мөлшерлемені нөмірге немесе мүмкіндікке әдейі көтерсе, бұл ойыншылар ойынхана менеджерінің нұсқауымен ойыннан шығарылуы мүмкін.

10.1.17. Ауызша мөлшерлемелер.

Америка рулеткасы ойынының басты тәртібімен танысқан соң ойыншы кем ауқымды қосымша «ауызша» мөлшерлемелер арқылы өзінің ойынын қызығырақ қылып түрлендіре алады. Ауызша мөлшерлемелер ойын алаңының қасында бейнеленген тректе орналасқан, тректегі нөмірлер барабандағымен бірдей тәртіппен орналасқан. Ауызша мөлшерлемелер «серияға», на «нөмірге және көршілерге» қатысты қабылданады.

Көршілерге және серияға қатысты мөлшерлеме шар жіберілер алдында және шар айналымы барысында қабылданады. Ауызша мөлшерлемелер түсті жетондармен сондай-ақ кэш жетондармен қабылданады.

Ауызша мөлшерлеме жасау үшін ойыншы фишканы дилерге беріп қалаған мөлшерлемесін айтуы тиіс. Дилер мен инспектор оның мөлшерлемесін дауыстап қайталайды, дилер ойыншының фишкаларын трекке жайғастырады. Сонымен қатар, ойыншы өз қалаған мөлшерлемесін трекке қоя алады, мұндай жағдайда ол қалаған мөлшерлемесін дауыстап анықтап айтуы тиіс. Егер мөлшерлеме анық емес айтылса немесе ойыншы трекке айқын орналастырмаса мұндай мөлшерлеме қабылданбайды.

3-я колонка (2to1) номера 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33,36.

В случае выигрыша одного из номеров сумма в 2 раз превышает вашу первоначальную ставку.2:1

Н – Равные шансы (простые шансы)

Малые номера (1-18) — группа номеров от 1 до 18. Четные номера (EVEN) — все четные номера на поле. Красные номера () - обозначенные на игровом поле и барабане красным цветом. Черные номера () — обозначенные на игровом поле и барабане черным цветом. Нечетные номера (ODD) - все нечетные номера на поле. Большие номера (19-36) — группа номеров от 19 до 36.

При игре на равных шансах (простых шансах) игрок пытается угадать, какого цвета, четный или нечетный, малый или большой номер выпадет. В случае выигрыша ставка на простых шансах будет оплачена 1:1.

Этот порядок выплат соответствует только одной выигравшей фишке (чипу). В случае если стоит несколько фишек (чипов) на любой из этих комбинаций выплат, то выигрыш, соответственно, возрастает пропорционально поставленным фишкам (чипам).

10.1.16. В случае, когда два или более игроков специально превышают максимальную ставку на номер или на шансы, они могут быть отстранены от игры по распоряжению менеджера казино.

10.1.17. Устные ставки.

Ознакомившись с основными правилами игры на Американской рулетке, игрок может сделать свою игру более интересной и разнообразной, воспользовавшись широким диапазоном дополнительных «устных» ставок. Устные ставки принимаются на трек, нарисованном рядом с игровым полем, номера на трекке расположены в таком же порядке, что и номера на барабане. Устные ставки принимаются на «серию», на «номер и соседи».

Ставки на соседей и серии принимаются как перед запуском шарика, так и вовремя вращения шарика. Устные ставки принимаются как цветовыми жетонами, так и кэш жетонами.

Чтобы поставить устную ставку игроку необходимо дать фишки дилеру и назвать желаемую ставку. Дилер и инспектор дублирует его ставку вслух, дилер выставляет фишки игрока на трек. Так же игрок может сам поставить желаемую им ставку на трек, при этом игрок обязан громко и четко назвать свою ставку. Если ставка названа нечетко, или нечетко поставлена игроком на трек, такая ставка не принимается. Так же устные ставки не принимаются после слов дилера «Ставок больше нет».



Мұнымен қоса, дилердің «Басқа мөлшерлеме жоқ» хабарламасынан кейін ауызша мөлшерлемелер қабылданбайды.

10.1.18. Серия дегеніміз—минималды жетон санымен басылатын рулетка шеңберінде орналасқан сандар тізбегі. Сандардың шеңберде орналасуы ойыншыларға ауызша мөлшерлеме жасау мүмкіндігін ұсынатын төрт секторды айқындау мүмкіндігін береді. «Серияға» қойылған ауызша мөлшерлеме ойын алаңындағы секторды толығымен қамту дегенді білдіреді, тек алаңдағы әрбір ойын жетонының орнына жетон жиынтығы мөлшерлемесі қойылады. Мысалы, «Орфалайнс 5-тікпен» деген сөз ойыншының номиналы 5-ті құрайтын жетондармен «стрейт-апқа» нөмір 1, «сплиттерге» 6/9, 14/17, 17/20 и 31/34 мөлшерлеме жасады дегенді білдіреді. Алайда, жетондарды алаңға жайғастыру қажеттігі жоқ, дилерге 25 ойын жетонын берсеңіз болғаны, ол оларды тректегі «Орфалайнс» секторына қояды. «Орфалайнс» сериясына кіретін сандардың біреуі ұтқан жағдайда ойыншының мөлшерлемесі ұтысқа ие болады, дилер ұтқан мөлшерлемені ойын алаңына қояды және ұтқан мөлшерлемеге төлем жасайды. Мысалы егер осындай жағдайда 17 саны ұтысқа ие болатын болса, онда дилер ойын алаңына сплиттерге 14/17 және 17/20 ға 5 жетоннан қояды жіне ұтқан мөлшерлеме бойынша төлем жасайды, ол 170 ойын жетонын құрайды (17:1 төленген 5-тікпен екі сплит).

Ауызша мөлшерлемелер осы үстелге арналған минималды және максималды мөлшерлемелерге сәйкес қойылады. Минималды мөлшерлемеден төмен мөлшерлеме қабылданбайды, ал егер мөлшерлеме тағайындалған максималды мөлшерлемеден асып түссе, осы үстел үшін тағайындалған максималды мөлшерлемеге сәйкес жетондардың тек керекті саны ғана қабылданады.

10.1.19. Сектор мөлшерлемесімен қатар көрші нөміріне байланысты мөлшерлемелер де бар.

Ойынша фишканы лақтырып қалаған мөлшерлемесін хабарлайды. Дилер мен инспектор мөлшерлемені дауыстап қайталап трекке жайғастырады.

Мысалы: «Зеро нөмірі көршілермен 5-тікпен ойнайды». Шар құлаған соң дилер ұтысқа ие болған нөмірге үлесін қояды. Егер ұтысқа ие болған сан болжанған бес санға кірмеген жағдайда (бұл жағдайда ол 3 — 26 — 0 — 32 немесе 15 емес) дилер: «Ауызша мөлшерлемелер ойыннан тыс қалды» деп хабарлайды, жетондарды шетке қарай жылжытады, артынан ойын алаңын тазартуға кіріседі. Егер ауызша мөлшерлеме ойнаған жағдайда, дилер: «Зеро нөмірі көршілермен 5-тікпен

10.1.18. Серия — это ряд чисел, расположенных подряд на колесе рулетки и перекрываемых минимальным количеством жетонов. Расположение чисел на колесе позволяет выделить четыре сектора, которые позволяют игрокам делать устные ставки. Устная ставка на «серию» равносильна полной заставке сектора на игровом поле, но только вместо каждого игрового жетона из заставки сектора в поле, делается суммарная ставка в жетонах. Например, «Орфалайнс по 5» означает, что игрок сделал ставку пятью игровыми жетонами номиналом по 5 в «стрейт-ап» номера 1, на «сплиты» 6/9, 14/17, 17/20 и 31/34. Однако нет необходимости расставлять игровые жетоны по полю, достаточно дать дилеру 25 игровых жетонов, которые он поставит на сектор «Орфалайнс» на «треке». В случае выпадения одного из номеров, входящих в серию «Орфалайнс», ставка игрока выигрывает, дилер выставляет выигравшую ставку на игровое поле и производит начисление по выигравшей ставке. Например, если в этом случае выигрывает номер 17, то дилер выставляет на игровом поле на «сплиты» 14/17 и 17/20 по 5 игровых жетонов и производит начисление по выигравшей ставке, которое составит 170 игровых жетонов (два «сплита» по 5, оплаченные 17:1). Устные ставки принимаются в соответствии с минимальными и максимальными ставками, установленными для данного игрового стола. Ставки меньше минимальных не могут быть принятыми, а в если ставка превышает максимально установленную, принимается только то необходимое количество игровых жетонов, которое соответствует максимально установленной ставке на данном игровом столе.

10.1.19. Помимо ставок на сектора существуют еще и ставки на номера с соседями.

Игрок бросает фишки и называет желаемую ставку. Дилер и инспектор ее дублирует вслух и выставляет на трек.

Например: «Номер Зеро с соседями играет по 5». После того, как шарик упал, дилер ставит долли в выигравший номер на треке. Если выигравший номер не входит в один из пяти предполагаемых номеров (в данном случае это не 3 — 26 — 0 — 32 или 15), дилер объявляет: «Устные ставки не сыграли», сдвигает жетоны к бортику, после чего переходит к зачистке игрового поля. Если же устная ставка сыграла, дилер объявляет: «Сыграл номер Зеро с соседями по 5», берет 5 игровых жетонов, раскладыва-



ойнады» деп хабарлайды, 5 ойын жетонын алып, жұмыс алаңына жайғастырады, және 5 ойын жетонын ұтысқа ие болған санға қояды. Егер басқа ауызша мөлшерлеме жоқ болса, дилер ойын алаңын тазартады. Егер тректе басқа мөлшерлемелер болса, дилер: «Қалған ауызша мөлшерлемелер ойыннан тыс қалды» деп хабарлайды, ойын алаңын тазартады. Осыдан кейін дилер ұтқан мөлшерлемелерге төлем жасайды.

10.2. «БЛЭК ДЖЕК» КАРТА ОЙЫНЫ

10.2.1. Ойынның мақсаты – белгілі ережелерге сүйене отырып 21 ге ең жақын карталар комбинациясын жинау, бірақ 21 ден көп болмауы тиіс.

10.2.2. Ойында керекті жапқышпен көмкерілген стандартты өлшемдегі үстел қолданылады (үстелдің үстіңгі қабатында арнайы жұмсақ шынтақ сүйеніші орналастырылған). Үстелдің ойын алаңында 7 ойын бокстары белгіленген.

10.2.3. Ойында әрқайсысында 52 қағаздан джокерлерінсіз алты карта колодасы (312 карта) қолданылады. Әр карта белгілі бір номиналға ие (ұпай саны). 2 ден 10 ға дейінгі карталар өз номиналдарына сай ұпайға ие болады, Валет, Дама және Король 10 ұпаймен бағаланады, Туз кез келген комбинацияға қатыса алады, ойыншының қалауына байланысты не 1 немесе 11 ұпаймен бағаланады.

10.2.4. Ойынға 1 мен 7 арасында ойыншы қатыса алады. Ойынға қатыса алатын ең көп бокс саны — жетеу. Бір ойыншы бір боксты не болмаса жеті бокстың барлығын ойынға қоса алады (егер сол үстелде бос бокстар болған жағдайда).

10.2.5. Ойын үстеліне 1 дилер және 1 инспектор қызмет етеді, ойынды пит-босс және менеджер бақылайды. Дилер мен инспектордың ауысуы белгілі бір уақыт аралығында жүзеге асып отырады, немесе менеджердің нұсқауы бойынша ауысады.

10.2.6. Дилердің міндеттері:

- фишкаларды айырбастау (чиптер);
- ұтылған мөлшерлемелерді жинастыру және ұтысқа ие болған мөлшерлемеге қатысты төлем жасау;
- әр ойынның алдында ойыншыларға мөлшерлеме жасау ұсынысында болу;
- ойыншылардың мөлшерлемесін қадағалау;
- ойыншыларға ұтыс сомасы туралы ақпарат беру.

10.2.7. Инспектор ойын процесін және дилердің жұмысын бақылауға міндетті, дилер операцияларының дұрыстығын тексереді және ұтысқа ие болған мөлшерлемелердің ұтысының дұрыс есептелуін тексереді.

10.2.8. Ойын басталмас бұрын дилер бірінші ойыншыға карталар жиынтығының толық екеніне

ет жетоны в рабочей области и выставляет 5 игровых жетонов в выигравший номер. Если других устных ставок нет, дилер зачищает игровое поле. Если есть другие ставки на треке, дилер объявляет: «Остальные устные ставки не сыграли», сдвигает их к бортику и зачищает игровое поле. После этого дилер производит начисление по выигравшим ставкам.

10.2. КАРТОЧНАЯ ИГРА «БЛЭК ДЖЕК»

10.2.1. Цель игры — состоит в том, чтобы по определенным правилам набрать комбинацию карт с суммой очков максимально приближенной к 21, но не превышающей ее.

10.2.2. Для игры используется игровой стол стандартных размеров с соответствующим покрытием (столешница стола оборудована специальным мягким подлокотником). На игровом покрытии стола размечено 7 игровых боксов.

10.2.3. Игра ведется шестью колодами карт без джокеров по 52 листа в каждой (312 карт). Все карты имеют свой номинал (количество очков). Карты достоинством от 2 до 10 оцениваются в количество очков соответствующее их номиналу, Валеты, Дамы и Короли оцениваются в 10 очков, Тузы могут участвовать в комбинации и как 1 очко, и как 11 очков в зависимости от желания игроков.

10.2.4. В игре могут участвовать от 1 до 7 игроков. Максимальное количество боксов, которое может участвовать в игре - семь. Один игрок может играть как на один бокс, так и на все семь боксов (при наличии свободных боксов за игровым столом).

10.2.5. Игровой стол обслуживают 1 дилер и 1 инспектор, контроль за игрой осуществляют пит-босс и менеджер. Смена дилера и инспектора происходит через равные промежутки времени или по указанию менеджера.

10.2.6. Дилер обязан:

- разменивать фишки (чипы);
- осуществлять сбор проигравших ставок и начисление по выигравшим ставкам;
- перед каждой игрой предлагать игрокам делать ставки;
- следить за ставками игроков;
- информировать игроков о сумме выигрыша.

10.2.7. Инспектор обязан осуществлять контроль за игровым процессом и работой дилера, за правильностью выполняемых им операций и точностью производимых им начислений по выигравшим ставкам.

10.2.8. Перед началом игры дилер предлагает первому игроку удостоверится в полном нали-



көз жеткізуі үшін карталарды кезекпен колода колодасымен сырты астында қалатындай етіп үстелдің үстіне жаяды (фан жасайды).

Содан кейін карталарды аударып шаффл жасайды (карталар араластырылады). Араластырылған карталарды ойыншылардың кез келген біреуі кесетін картамен кеседі. Мөлшерлемесі жоғары болған ойыншының артықшылыққа ие болады. Колоданы кескенде карталарды аударуға тыйым салынады, ереже бұзылған жағдайда жаңадан шаффл жасалады. Содан кейін дилер шамамен ойынға керек 150 картаны өзі кеседі. Шаффлдан кейін және колода кесілген соң (карта таратылмас бұрын) алғашқы бес карта ойынға қосылмайды (күйіп кетеді). Дилер ауысқан жағдайда ойын жалғасады, бірақ бір карта күйеді. Алғашқы карта ойын боксына шыққан соң ойыншылар бокстағы өзінің мөлшерлемелерін ұлғайта алмайды немесе кері ала алмайды. Ойыншылардың бокстағы фишкаларды алып тастауына және карталарды қолымен ұстауына тыйым салынады. Егер ойыншы, шуздағы карталарды түгел емес деп ойласа, менеджер карта жиынтығын толығымен ауыстыру туралы шешім қабылдай алады. Карталар ойыншының алдында саналмайды.

10.2.9. Дилер ойын үстелінің сол жағында орналасқан шуздағы карталарды таратады. Карталар таратылған соң ойын үстелінің оң жағындағы бұрышқа жиналады.

10.2.10. Ойынға қатысу үшін боксқа мөлшерлеме қою қажет. Ойын үстелінің басында тек жеті бокс бар. Әр ойыншы, үстелдегі минималды және максималды мөлшерлеме мөлшерін сақтай отырып бос бокстардың кез келгеніне мөлшерлеме қоя алады.

Мөлшерлеме жасалған соң дилер ойынға қатысқан әрбір боксқа екі картадан ашық түрде таратады, біреуін өзіне алады. Ойын әр бокспен жеке ойналады. Дилер ойынға қатысқан бірінші бокс ойыншысына карта ұсынады және ойын жүргізілген бокстың алдында ғана қолын ұстайды.

Ойыншы дауыстап анық қылып (кей кездерде түсінікті жест арқылы) тағы бір карта алғысы келетіндігін немесе қолында бар карталармен ойнағысы келетіндігін білдіреді. Ойыншы жиналған ұпай жеткілікті болғанға шейін немесе 21 ұпайдан асып кеткенге шейін «керегінен артық» өз боксына карта алуды жалғастырады. Егер ойыншы «керегінен артық» жинаса, дилер мөлшерлеме мен карталарды оның боксынан алып тастайды. Мөлшерлеме ұтылды

чи карт для чего раскладывает их на игровом столе поочередно по колодам рубашкой вниз (делает фан).

После этого карты переворачиваются и делается шаффл (карты тасуются). Перетасованные 6 колод предлагают срезать подрезной картой любому из игроков. Преимущество имеет игрок у которого ставка больше. При подрезке колоды перелистывать карты запрещается, в случае нарушения правила делается новый шаффл. Затем дилер сам срезает приблизительно 150 карт для игры. После шаффла и срезки колоды (перед раздачей карт) первые пять карт не играют (сжигаются). При смене дилера игра продолжается, но сжигается одна карта. После выхода первой карты на игровой бокс, игроки не имеют права добавлять и убирать свои ставки на боксе. Игрокам запрещается убирать фишки, находящиеся на боксах, до окончания оплаты выигранных боксов, а также запрещается трогать карты руками. В случае, если игрок считает, что в шузе имеет место нехватка карт, менеджер может принять решение о замене полного комплекта карт. Карты в присутствии игрока не пересчитываются.

10.2.9. Дилер раздает карты из шуза, который располагается в левой стороне игрового стола. После каждой раздачи карты складываются в правой части игрового стола в уголок.

10.2.10. Чтобы принять участие в игре, необходимо сделать ставку на бокс. За игровым столом всего семь боксов. Каждый игрок может делать ставки на любом количестве свободных боксов, соблюдая размеры минимальных и максимальных ставок для данного игрового стола.

После того, как ставки сделаны, дилер раздает в открытую по две карты на каждый играющий бокс и одну себе. Игра ведется с каждым боксом отдельно. Дилер предлагает карту игроку за первым играющим боксом и держит руку только перед тем боксом, на котором ведется игра. Игрок четко вслух (в некоторых случаях понятным жестом) сообщает дилеру о желании взять еще карту или играть на уже имеющихся. Игрок может набирать карты на свой бокс до тех пор, пока либо не посчитает достаточным количество набранных очков, либо не получит количество очков больше 21 – «перебор». Если игрок набирает «перебор», то дилер забирает ставку с его бокса и карты. Ставка считается проигравшей. После этого дилер переходит к следующему играющему боксу.



деп есептеледі. Бұдан кейін дилер келесі ойынға қатысушы боксқа көшеді. Егер ойыншы бокстағы екі картада жеткілікті ұпай бар деп ойласа боксқа карта алмаса да болады. Ойыншы өз карталарының суммасы 21 ұпайды құрастырған жағдайда басқа карта ала алмайды. Ойыншылар өз бокстарына жеткілікті деп ойлаған ұпайларды жинаған кезде дилер өзіне карта ала бастайды. Дилер ұпайы 17 ден төмен болған жағдайда карта алуға міндетті боп есептеледі, егер оның ұпайы 17 болса немесе одан көп болса карта алуды тоқтатуға міндеттеледі. Егер дилер «керегінен артық» жинаса карта алғаннан кейін қалған ойынға қатысушы бокстар ұтысқа ие болды деп есептеледі.

- 10.2.11.** Карталарды алып болған соң дилер өзінің жинған ұпай санын әрбір бокстағы ойыншының жинаған ұпайымен жеке жеке салыстырады. Егер дилердің жинаған ұпайы бокстағы ойыншының жинаған ұпайынан артық болса, бұл бокстағы мөлшерлеме ұтылады және дилер оны өзіне алады. Егер дилердің жинаған ұпайы бокстағы ойыншының жинаған ұпайынан кем болса, бұл бокстағы мөлшерлеме ұтады. Ұтысқа ие болған бокстың мөлшерлемелері 1:1 төленеді. Егер дилердің жинаған ұпайы бокстағы ойыншының жинаған ұпайымен тең болса, бұл бокстағы мөлшерлеме алынбайды да, төленбейді де.
- 10.2.12.** Карта таратылғанда ойынға қатысушы бокстағы екі картаның ұпайы 21 ұпайды құрауы мүмкін. Мұндай комбинация «Блэк Джек» деп аталады, туз бен ондықтан тұрады және 3:2 төленеді. Егер сол сәтте дилердің ашық картасы не туз не ондық болмаса, онда оның «Блэк Джек» ке тең мүмкіндігі жоқ боп есептеледі сондықтан дилер басқа бокстардағы карта алымының аяқталуын күтпестен бірден төлемді жасайды. Егер бұл сәтте дилердің ашық тұрған картасы Туз болса, ол боксында «Блэк Джек» бар ойыншыға «тең ақша» ұсынысын жасайды. Яғни дилер ойыншыға «Блэк Джек» ұтысын карта алымын жалғастырмай-ақ 1:1 қатынаста төлеуге дайын екенін білдіреді. Мұндай жағдайда ойыншы тәуекелге бармай-ақ өз күткенінен аз да болса ұтысты ала алады.
- 10.2.13.** Сплит (Split) Егер ойынға қатысушы бокста алғашқы екі картаның номиналдары бірдей боп шықса, ойыншы «Сплит» жасай алады. Яғни, бұл бокстағы карталар бөлінеді деген сөз, әрбір картаға картадан тағы қосылады, ойыншы бір боксқа екі бөлек мөлшерлеме қоя алады, әр мөлшерлемеге жеке жеке

При этом игрок может и не набирать на бокс карты, если считает, что на двух уже имеющих на боксе картах набранных очков достаточно. Игрок не может взять еще одну карту, если сумма его карт уже составляет 21 очко. Когда все игроки набрали на своих боксах достаточно, по их мнению, количество очков, дилер начинает набирать карты себе. Дилер обязан брать себе еще карту, если у него количество очков меньше 17, и обязан прекратить набор карт, если у него количество очков больше или равно 17. Если дилер набирает «перебор», то все оставшиеся после набора карт играющие боксы считаются выигравшими.

- 10.2.11.** После набора карт дилер сравнивает свое количество набранных очков с количеством очков, набранных игроками по каждому боксу в отдельности. Если количество очков дилера больше количества очков игрока за играющим боксом, то ставка за этим боксом считается проигравшей, и дилер ее забирает. Если количество очков, набранных дилером, меньше количества очков, набранных игроком на его боксе, то бокс считается выигравшим. Ставки на выигравших боксах оплачиваются 1:1. В том случае, когда количество очков, набранных дилером, и количество очков, набранных игроком на его боксе, равны, ставка игрока не забирается и не оплачивается.
- 10.2.12.** При раздаче карт может случиться и так, что на играющем боксе сумма очков на двух первых картах может составить 21 очко. Такая комбинация называется «Блэк Джек», состоит из Туза и «десятки» и оплачивается 3:2. Если у дилера в этот момент открытая карта не «десятка» и не Туз, у него возможности получить при наборе карт равнозначный «Блэк Джек», то выигрыш дилер выплачивает сразу же, не дожидаясь окончания набора карт на других боксах. Если же в данной ситуации у дилера открытая карта Туз, то он предлагает игроку, на боксе которого Блэк Джек, «равные деньги». То есть дилер готов оплатить игроку выигрыш по Блэк Джеку в соотношении 1:1, не дожидаясь набора карт Дилер. В этом случае игрок может не рисковать и получить выигрыш, пусть даже меньше, чем предполагал.
- 10.2.13.** Сплит (Split) Если на играющем боксе первые две карты по номиналу вышли одинаковые, то игрок может сделать «Сплит». Это означает, что карты на этом боксе будут разделены, на каждую карту раздается еще по одной, и игрок получит на одном боксе две независимые ставки, на



карта ала алады. Бірақ бұл үшін бокста бастапқыдағыдай мөлшерлемені сақтау керек. Бірақ, «Сплит» болған жағдайда Блэк Джек бола алмайды. Мысалы, ойыншы 20 ұпаймен (ондық және ондық) сплит жасады делік. Бұдан кейін ондықтардың біреуі екінші карта алғанда Туз шықты делік. Бұл комбинация 11 немесе 21 ұпай боп есептеледі, бірақ Блэк Джек бола алмайды. Егер, ойыншы Туздармен сплит жасаса, Дилер әрбір Тузға бір картадан ғана қоя алады. Сплит болған жағдайда карталар тек үш мәрте ғана бөліне алады (ойыншы тек төрт комбинация жасай алады).

10.2.14. Дабл (Double) Өз боксының кез келген екі картасына ойыншы «Дабл» жасай алады, яғни бастапқы мөлшерлемесінің екі есе артуы. «Дабл» көбінесе бокста бар ұпайды сәтті толықтыруы мүмкін үшінші картаны күткен кезде жасалады. Бұл үшін ойыншы боксқа бастапқы мөлшерлемеге тең мөлшерлеме қояды. Бокста Блэк Джек шыққан жағдайда «Дабл» жасауға болмайды.

«Дабл» кезінде ойыншы қандай құндылықта болғанына қарамастан тек бір қосымша карта ала алады.

10.2.15. Саренде (Surrender) Егер ойыншыға оның боксындағы алғашқы екі карта ұпайы ұнамаса, мөлшерлеменің жартысына ол бұл ойыннан бас тарта алады. Ойыннан осылай бас тарту «Саренде» деп аталады. Мысалы, ойыншының боксында бір ондық және төрттік бар, яғни жалпы саны 14 ұпай. Дилерде болса — «ондық» бар. Дилердің көбірек ұпай жинау мүмкіндігі көберек, сондықтан, мөлшерлеменің барлығын бергенше жартысын берген жақсы. Бірақ «Саренде»ні кез келген жағдайда жасау мүмкін емес, тек боксқа үшінші карта шықпас бұрын жасалады. Осылайша, «Сарендені» «сплит» және «дабл» кезінде жасау мүмкін емес. Егер дилердің бірінші картасы Туз болса, ойыншы «Саренде» жасай алмайды. Дилер «Саренде» ұсына алмайды.

10.2.16. Сақтандыру (Insurance) Егер дилердің ашық картасы Туз болса, ойыншы өзінің боксын ықтимал Блэк Джектен сақтандыра алады. Сақтандыру сомасы бокстағы мөлшерлеме сомасының жартысына дейін бола алады. Сақтандыру сомасы ойынға қатысуша бокстың алдына сақтандыру сызығына «insurens pays 2 to 1» деген жазудың үстіне қойылады. Егер дилерге Блэк Джек шықса, бокстағы мөлшерлеме ұтылады, бірақ сақтандыру соотношении 2:1 қатынаста төленеді.

каждой из которых он может по отдельности набирать карты. Для этого необходимо доставить на бокс ставку, равную первоначальной. Однако, при «сплитовании» Блэк Джека уже быть не может. Например, игрок сделал «Сплит» на 20-ти очках («десять» и «десять»). После чего, второй картой на одну из «десяток» вышел Туз. Эта комбинация будет считаться как 11 или 21 очко, но никак не Блэк Джек. Причем, если игрок делает «сплитование» на Тузах, то Дилер на каждый Туз может положить только по одной карте. Карты при «сплитовании» могут быть разделены только три раза (игрок имеет право создать только четыре комбинации).

10.2.14. Дабл (Double) На любые две первые карты своего бокса игрок может сделать «Дабл» — удвоение первоначальной ставки. «Дабл» чаще всего делается в ожидании такой третьей карты, которая выгодно дополняет уже имеющееся количество очков на играющем боксе. Для этого игрок добавляет на бокс ставку равную первоначальной. «Дабл» нельзя сделать, если на боксе вышел Блэк Джек. На «Дабл» игрок может получить только одну дополнительную карту независимо от ее достоинства.

10.2.15. Саренде (Surrender) Если игроку не нравится количество очков на первых двух картах его бокса, то за половину ставки он может отказаться от игры на этом боксе. Такой отказ от игры называется «Саренде». Например, у игрока на боксе «десятка» и 4, что в сумме составляет 14 очков. У дилера – «десятка». Вероятность того, что дилер наберет себе больше, чем игрок, более высокая, поэтому, возможно, лучше проиграть половину ставки, чем всю. Однако «Саренде» можно сделать не всегда, а только до выхода третьей карты на бокс. Таким образом, «Саренде» при «сплитовании» и «дабле» уже сделать невозможно. Если первая карта дилера — Туз, игрок не может сделать «Саренде». Дилер не обязан предлагать «Саренде».

10.2.16. Страховка (Insurance) Если у дилера открытая карта — Туз, то игрок может застраховать свой бокс от возможного Блэк Джека у дилера. Сумма страхования может быть до половины суммы ставки на боксе. Сумма страховки ставится перед играющим боксом на линию страховки с надписью «insurens pays 2 to 1». Если у дилера выпадает Блэк Джек, то ставка на боксе проигрывает, но страховка будет оплачена в соотношении 2:1.



Бірақ ойыншының боксындағы Блэк Джекке қатысты сақтандыру жасалмайды. Мұндай жағдайда ойыншыға тек «тең ақша» ұсынуға болады. Сонымен қатар, егер ойыншы мысалға екі «ондықты» сақтандырған болса, және дәл осы бокста «Сплит» жасаймын деп шешсе, бұл бокста сақтандыру тек бастапқы мөлшерлемеге ғана қатысты болады.

Не болмаса, мысалы, егер ойыншы өзінің боксын сақтандырса және сол бокста «Дабл» жасаймын деп шешсе, ол сақтандыру мөлшерін бастапқы мөлшерелемені ұлғайтқан-дай ұлғайта алмайды.

Егер, ойыншы өзінің боксын дилердегі Блэк Джектен сақтандырса, бірақ дилерге Блэк Джек шықпаса, сақтандыру ұтылады.

10.2.17. Ойын кесетін карта шыққан соң аяқталады. Сосын дилер жаңа шаффл жасайды.

10.3. «BACCARAT» КАРТА ОЙЫНЫ

10.3.1. Ойынның мақсаты белгілі ережелерге сүйене отырып, 9 ға жақын ұпай жинау. Ойында әрқайсысында 52 карта бар сегіз колода қолданылады. Әр картаның өз номиналы бар (ұпай саны). 2 ден 9ға дейінгі карталар өз құнына тең бағаланады, ондықтар, Валеттер, Дамалар мен Корольдер 0 ұпай боп саналады, Туздар 1 ұпай ретінде комбинацияларда қолданылады. Егер ұпай саны 9 дан көп болса, одан 10 ұпай шегеріліп тасталады. Мысалы, $(9+7=6)$. 0 ге тең ұпай саны BACCARAT деп аталады.

10.3.2. Дилердің міндеттері:

- Сегіз колоданың барлығындағы карталар санының түгел болуын тексеру;
- Үстелге барлық колодаларды жайғастыру.
- Колодалардағы карта жиынтығының түгел болғанын қамтамасыз ету.
- колодаларды кескіш картамен сырты жоғарыда қалатындай етіп аудару.
- «шеми — шафл» жасау:

10.3.3. Ойын басталар алдында дилер бір картаны ашық күйде тартады. Қалған карталарды дилер «қарамастан» алып тастайды. (бұл карталардың саны алғаш тартылған картаның номиналына байланысты). Мысалы, алғашқы карта Туз болса, «қарамастан» тек бір ката алып тасталады, егер бірінші карта сурет немесе ондық болса, «қарамастан» 10 карта алып тасталады. Егер бірінші карта жетілік болса, онда «қарамастан» жеті карта алынып тасталады т.с.с. Бұл карталарды дилер бұрышқа қояды және қандай жағдай болмасын ойыншыларға көрсетпейді.

Ескерту: Әр кез таратудан алдында карта алып тасталады, ол үстелде жатқанша мөлшерлеме қабылданады, карталар үстелден алынып тасталған кезден бастап мөлшерле-

Но страхованию не подлежит Блэк Джек на боксе игрока. В этом случае игроку могут быть предложены лишь «равные деньги». Также если игрок застраховал, например, две «десятки» и решил сделать на этом же боксе «Сплит», страховка остается только за первоначальной ставкой на данном боксе. Или, например, если игрок застраховал свой бокс и решил сделать на нем же «Дабл», он не сможет увеличить размер страховки на этом боксе, как увеличил первоначальную ставку на боксе.

В том случае, если игрок страхует свой бокс от Блэк Джека у дилера, а дилер Блэк Джек себе не набирает, то «Страховка» проигрывает.

10.2.17. Игра заканчивается после выхода подрезной карты. Затем дилер делает новый шаффл.

10.3. КАРТОЧНАЯ ИГРА «BACCARAT»

10.3.1. Цель игры состоит в том, чтобы набрать по определенным правилам количество очков, ближайшее к 9. Игра ведётся восемью колодами карт по 52 листа в каждой. Все карты имеют свой номинал (количество очков). Карты достоинством от 2 до 9 оцениваются в количестве очков соответствующее их достоинству, десятки, Валеты, Дамы и Короли оцениваются в 0 очко, Тузы участвуют в комбинации как 1 очко. Если сумма очков больше 9, то от неё отбрасывается 10 очков. Например, $(9+7=6)$. Количество очков равное 0, называется BACCARAT.

10.3.2. Дилер обязан:

- Проверить наличие полного комплекта карт во всех восьми колодах;
- Разложить на столе все колоды.
- Проверить наличие полных комплектов в колодах.
- Перевернуть подрезной картой колоды «рубашкой» вверх.
- Сделать «шеми-шафл»:

10.3.3. Перед началом игры дилер снимает одну карту «в открытую». Остальные карты дилер снимает «в темную» (количество этих карт зависит от номинала первой снимаемой карты). Например, если первая карта-Туз, то «в темную» «сжигается» только одна карта; если первая карта- «картинка» или десятка, то «в темную» «сжигается» 10 карт; если первая карта-семь, то «в темную» «сжигается» семь карт и т.п. Эти карты дилер убирает в уголок и ни при каких обстоятельствах игрокам их не показывает.

Примечание: Каждый раз перед раздачей сжигается карта, пока она лежит на столе



мелер қабылданбайды.

Егер алынып тасталған картадан кейін кесетін карта шықса, ойын соңына дейін жалғасады (соңғы тарату). Егер бірден кесетін карта шықса, онда шафл жасалады. «Құр» тарату саны және уақыты Қонақтың қалауына қарай болады. Одан кейін, дилер оң қолының қозғалысымен «Сіздің мөлшерлемелеріңіз» деп ойыншыларға мөлшерлеме жасауын ұсынады.

10.3.4. Ойыншы карта жинақтағанда шешім қабылдамайды. «Player» мөлшерлемесі 1:1 төленеді. Егер «Bank» мөлшерлемесі ұтса, төлем 1:1 — 5% құрайды. «Tie» — Player және Bank-тегі ұпай теңдігі. Бұл мөлшерлеме 8:1 қатынаста төленеді.

10.3.5. Ойыншылар өз қалауларына қалай «Player боксына», немесе «Banker» боксына, сонымен қатар, «Tie bet» — тең нәтижеге мөлшерлеме қояды. («Player» және «Banker» де тең ұпай саны) Бір қалтаға ойнаған кезде «Player боксына», немесе «Banker» боксына мөлшерлеме минималды мөлшерлемеден кем болмауы тиіс. «Tie» дағы мөлшерлеме ұтысқа ие болған жағдайда «PLAYER» және «BANK» сақтаулы қалады (ұтылмайды).

Дилер ойыншыға («Player» жазуы бар алаң) және Банкке («Banker» жазуы бар алаң) карта береді.

10.3.6. Ойыншыға және Банкке дилер кезекпен сырты жоғарыға қарайтындай етіп екі картадан таратады: алдымен «Player»-ге карта, сосын «Banker»-ге карта, сосын қайтадан «Player»-ге карта, «Banker»-ге карта, өз әрекеттерін түсіндіріп отырады.

10.3.7. Сосын дилер карталарды ашады және у «Player» мен «Banker»-дегі ұпайлар санын хабарлайды. Ойын Ойыншы мен Банктің ұпайы 8 немесе 9 ұпайға тең болған жағдайда екі картамен аяқталуы мүмкін (ойын натуралды 8 немесе натуралды 9 бен аяқталады). Басқа жағдайларда, Ойыншы мен Банкке төменде көрсетілген белгілі ережелерге сәйкес үшінші карта таратылады.

делаются ставки, как только карту убрали со стола ставки больше не принимаются.

Если после сжигаемой карты выходит подрезная карта, то игра доигрывается (последняя раздача). Если сразу выходит подрезная карта, то делается шафл. «Холостых» раздач может быть сколько угодно и когда угодно гостю. После этого дилер движением правой руки со словами: «Пожалуйста, Ваши ставки», предлагает игрокам делать ставки.

10.3.4. Игрок в наборе карт решения не принимает. Ставка на «Player» оплачивается 1:1. Если выиграла ставка «Bank», то выплата составит 1:1 — 5%. «Tie» — это равенство очков на Player и Bank. Эта ставка оплачивается 8:1.

10.3.5. Игроки по своему выбору делают ставки в бокс «Player», либо в бокс «Banker», а также ставку на «Tie bet» — ставка на равный результат (одинаковое количество очков у «Player» и «Banker»). Ставки в бокс «Player», либо в бокс «Banker» не должна быть меньше min., если играют на один карман. При выигрыше ставки на «Tie» ставки на «PLAYER» и «BANK» остаются (не проигрывают).

Дилер сдаёт карты «Игроку» (в поле с надписью «Player») и «Банку» (в поле с надписью «Banker»).

10.3.6. Игроку и Банку дилер поочередно «рубашкой» вверх раздаёт по 2 карты: сначала карту «Player»-у, затем карту «Banker»-у и снова карту «Player»-у и карту «Banker»-у, комментируя свои действия.

10.3.7. Затем дилер открывает карты и объявляет сумму очков у «Player»-а и «Banker»-а. Игра может закончиться двумя картами, если количество очков Игрока или Банка равно 8 или 9 (игра заканчивается «натуральной 8» или «натуральной 9»). В остальных случаях Игроку и Банку по определённым правилам, приведённым ниже, сдаётся третья карта.

«Player» үшінші карта ережесі

Егер ойыншының екі картасының сомасы:	Онда ойыншының картасы:
0 мен 5 арасы	Беріледі
6,7	Берілмейді
8,9	ойын натуралды 8 немесе натуралды 9 бен аяқталады

Правило третьей карты «Player»-а

Если сумма двух карт Игрока составит:	То карта Игроку:
От 0 до 5	Сдаётся
6,7	Не сдаётся
8,9	игра заканчивается «натуральной 8» или «натуральной 9»

10.3.8. Ойыншы үшінші картаны алған соң Банк төмендегі ережелерге сәйкес үшінші картаны алады:

«Banker» үшінші карта ережесі		
Егер Банктің екі картасының сомасы:	Банкке үшінші карта беріледі, егер Ойыншының үшінші картасы	Банкке үшінші карта берілмейді, егер Ойыншының үшінші картасы
0,1,2	Әрқашан беріледі	
3	0,1,2,3,4,5,6,7,9	8
4	2,3,4,5,6,7	0,1,8,9
5	4,5,6,7	0,1,2,3,8,9
6	6,7	0,1,2,3,4,5,8,9
7	Ешқашан берілмейді	
8,9	ойын натуралды 8 немесе натуралды 9 бен аяқталады	

- Егер ойыншының екі картасының жалпы сомасы 6 немесе 7 болса, онда Банкке Банктің ұпайлар жинағы 0,1,2,3,4,5 болған жағдайда үшінші карта беріледі.
- Егер ойыншының екі картасының жалпы сомасы 0 ден 5 ке дейін болса, ал банктікі 0 ден 2 ге дейін болса, дилер екеуіне де картасын береді.

10.3.9. Дилер ойыншыларға ұтыс сомасы туралы ақпарат береді.

10.4. «ОРЫС ПОКЕРІ» КАРТАЛЫҚ ОЙЫНЫ

10.4.1. Ойын мақсаты – казино дилеріне қарағанда жоғары болатын покерлік комбинацияны жинау, сонымен қатар ойында ұсынылатын ережелерді пайдалана отырып, максималды мүмкін болған төлемді алу.

10.4.2. Ойын үшін тиісті жабындысы бар стандартты өлшемдегі ойын үстелі пайдаланылады. Үстелдің ойын жабындысында 6 ойын бокстары белгіленіп қойылған. Әр бокс мөлшерлеме үшін 3 алаңды құрайды. Олардың біреуін «ANTE» (бастапқы мөлшерлеме) деп атайды, екіншісін — «BET» (негізгі мөлшерлеме), үшінші алаң («ANTE»-нің алдында) қосымша мөлшерлеме - «BONUS» қою үшін арналған.

10.4.3. Ойында 52 картадан құралған джокерсіз стандартты колода пайдаланылады. Карталардың үлкендері стандартты: Туз, Король, Дама, Валет, 10,9,8,7,6,5,4,3,2. Ойында түстердің басымдылығы жоқ, шешуші болып карталардың үлкендігі саналады. «Стрит» комбинациясында Туз кіші карта болып есептеледі, яғни, үлкендік бойынша екіліктің алдында: Туз-2-3-4-5.

10.3.8. После получения третьей карты Игроком, Банк получает третью карту по следующим правилам:

Правило третьей карты «Banker»-а		
Если сумма 2-х карт Банка	Банку сдаётся третья карта, если третья карта Игрока	Банку не сдаётся третья карта, если третья карта Игрока
0,1,2	сдаётся всегда	
3	0,1,2,3,4,5,6,7,9	8
4	2,3,4,5,6,7	0,1,8,9
5	4,5,6,7	0,1,2,3,8,9
6	6,7	0,1,2,3,4,5,8,9
7	никогда не сдаётся	
8,9	игра заканчивается «натуральной 8» или «натуральной 9»	

- Если у Игрока сумма двух карт составляет 6 или 7, то Банку сдаётся третья карта при сумме очков у Банка 0,1,2,3,4,5.
- Если у Игрока сумма двух карт составляет от 0 до 5, а у Банка — от 0 до 2, то дилер сдаёт карту обоим.

10.3.9. Дилер информирует игроков о сумме выигрыша.

10.4. КАРТОЧНАЯ ИГРА «РУССКИЙ ПОКЕР»

10.4.1. Цель игры — собрать покерную комбинацию, которая будет выше, чем у дилера казино, а также получить максимально возможную выплату, используя предлагаемые в игре правила.

10.4.2. Для игры используется игровой стол стандартных размеров с соответствующим покрытием. На игровом покрытии стола размечено 6 игровых боксов. Каждый бокс содержит 3 поля для ставок. Одно из них называют «ANTE» (начальная ставка), другое — «BET» (основная ставка), третье поле (перед «ANTE») предназначено для постановки дополнительной (побочной) ставки — «BONUS».

10.4.3. В игре используется стандартная колода из 52-х карт без джокеров. Старшинство карт стандартное: Туз, Король, Дама, Валет, 10,9,8,7,6,5,4,3,2. Приоритета мастей в игре нет, решающим является старшинство карт. В комбинации «Стрит» Туз может выступать как младшая карта, т.е. предшествующая по старшинству двойке: Туз-2-3-4-5.

- 10.4.4.** Ойынға 1-ден 4-ке дейін ойыншылар қатыса алады. Ойынға қатыса алатын бокстардың максималды саны — төртеу. Бір ойыншы барлық төрт бокста ойнай алады (ойын үстелінде бос бокстар болған жағдайда), бірақ бұл жағдайда бірінші екі боксты ойыншы «ашық» ойнайды. 3-ші және 4-ші бокстарды әрқашан «жабық» ойнайды, яғни ойыншы бірден оған бастапқы «ANTE» мөлшерлемесін және негізгі «BET» мөлшерлемесін қояды, сол арқылы боксты жабады. Сонымен қатар жабық боксқа ойыншы 6-шы картаны сатып ала алады.
- 10.4.5.** Ойын үстеліне 1 дилер мен 1 инспектор қызмет көрсетеді, ойынға бақылау жүргізуді пит-босс пен менеджер жүзеге асырады. Дилер мен инспектордың ауысуы бірдей уақыт аралығында немесе менеджердің нұсқауымен жүреді.
- 10.4.6. Дилер:**
- фишкаларды (чиптерді) ауыстыруға;
 - ұтылған мөлшерлемелерді жинауға және ұтысқа ие болған мөлшерлемелер бойынша төлемдерді есептеп беруді жүзеге асыруға;
 - ойын барысында ойыншылардың карталармен бірге ойын үстелінен кетпеуін және дилер мен инспектордың көз алдынан карталарды алмауын, сонымен қатар карталарды толықтай қолдарымен жаппауын бақылауға;
 - Әр ойын алдында ойыншыларға мөлшерлеме жасауын ұсынуға, покерлік комбинациялар мен ұтыс сомасын қатты әрі анық айтуға;
 - ойыншылардың мөлшерлемелерін қадағалауға міндетті.
- 10.4.7. Инспектор:**
- ойын процесі мен дилер жұмысын, оның орындалатын операцияларының дұрыстығын және оның ұтысқа ие болған мөлшерлемелер бойынша жүргізілген төлемдерінің нақтылығын бақылауды жүзеге асыруға;
 - ойыншылар өз арасында карталарды алмастырмауын, сонымен қатар бір-бірінің картасына қарамауын немесе ойында карталар туралы басқа да ақпараттармен бөліспеуін қадағалауға міндетті.
- 10.4.8.** Дилердің «Мөлшерлеме жасауларыңызды өтінеміз» сөздерінен кейін әр ойыншы «ANTE» боксына ойын үстеліндегі ақпараттық тақтада көрсетілген минималды және максималды мөлшерлемелерге сәйкес бастапқы мөлшерлеме жасайды. Дилердің «Рахмет, енді мөлшерлеме жоқ!» деген хабарландырудан кейін ойыншылар мөлшерлеме жасауды тоқтатады, одан кейін мөлшерлемелер қабылданбайды. Тоғыспалы мөлшерлемелер жасауға тыйым салынады (ойнайтын бокс арқылы).
- 10.4.9.** Егер ойыншы бірнеше боксқа ойнаса «ANTE» мөлшерлемелері барлық бокстарға бірдей болуы тиіс.
- 10.4.4.** В игре могут участвовать от 1 до 4 игроков. Максимальное количество боксов, которое может участвовать в игре — четыре. Один игрок может играть на все четыре бокса (при наличии свободных боксов за игровым столом), но при этом только первые два бокса игрок играет «в открытую». 3-й и 4-й бокс всегда играет «в закрытую», т.е. игрок сразу ставит на него начальную ставку «ANTE» и основную ставку «BET», закрывая тем самым бокс. Также на закрытый бокс игрок может купить 6 карту.
- 10.4.5.** Игровой стол обслуживают 1 дилер и 1 инспектор, контроль за игрой осуществляют пит-босс и менеджер. Смена дилера и инспектора происходит через равные промежутки времени или по указанию менеджера.
- 10.4.6. Дилер обязан:**
- разминать фишки (чипы);
 - осуществлять сбор проигравших ставок и начисление по выигранным ставкам;
 - контролировать, чтоб в процессе игры игроки не отходили от игрового стола с картами и не убирали карты из поля зрения дилера и инспектора, а также не закрывали полностью карты руками;
 - перед каждой игрой предлагать игрокам делать ставки, громко и четко называть покерные комбинации и сумму выигрыша;
 - следить за ставками игроков.
- 10.4.7. Инспектор обязан:**
- осуществлять контроль за игровым процессом и работой дилера, за правильностью выполняемых им операций и точностью производимых им начислений по выигранным ставкам;
 - следить, чтобы игроки не обменивались картами между собой, а также не смотрели карты друг друга или другим образом обменивались информацией о картах в игре.
- 10.4.8.** После слов дилера «Делайте, пожалуйста, ставки!» каждый игрок делает первоначальную ставку на бокс «ANTE» в соответствии с минимальными и максимальными ставками, указанными на информационной табличке на игровом столе. После объявления дилера: «Спасибо, ставок больше нет!» игроки прекращают делать ставки, позднее ставки не принимаются. Запрещается делать перекрестные ставки (через играющий бокс).
- 10.4.9.** Если игрок играет на несколько боксов ставки «ANTE» должны быть одинаковы на всех боксах.
- 10.4.10.** Дилер тасует колоду (шафл), после чего предлагает одному из игроков срезать ко-



10.4.10. Дилер колоданы араластырғаннан (шафл) кейін ойыншының біреуіне колоданы кесетін картамен бөлуін ұсынады. «ANTE»-ге ірі мөлшерлеме қойған ойыншы колоданы бөлуде басымдылық танытады. Колоданы бөлген кезде карталардың беттерін ауыстыруға немесе оларды жоғары көтеруге болмайды, ереже бұзылған жағдайда шафл жасалады. Содан соң дилер әр ойыншыға және өзіне сағат тілі бойынша бес картадан суретін астына қаратып таратады. Дилердегі соңғы картасы суреті үстіне қаратып қойылады. Соңғы карта ойын үстеліне қойылғаннан кейін ойыншылар өз карталарын қарауға болады. Дилердің карталарды араластыру кезінде ойыншылардың карталарға қолдарын тигізуге және тарату аяқталғанға дейін карталарды қолына алуға, ойын үстелінен қолдарындағы карталарымен тұруға, ойынды орыннан тұрып жүргізуге болмайды.

Ойыншыларға карталармен алмасуға, басқа ойыншылардың карталарына қарауға және ойында карта туралы кез келген ақпаратпен алмасуға тыйым салынады.

10.4.11. ойыншы өз карталарына қарап шешім қабылдайды:

- боксты жабу — егер оның карталар жинағы оны қанағаттандырса, ол өзінің карталарын «BET» жазуы бар алаңға қойып, сыртын үстіне қаратып, «ANTE»-нің екі мөлшерлемесіне тең мөлшерлеме жасайды;
- карталарлы тастау (Пас) — егер ойыншы ойыннан шығуды шешсе, ол «ANTE» мөлшерлемесінен айрылып, өзінің карталарын тастайды;
- карталарды айырбастау — егер ойыншының оның карталар жинағы қанағаттандырмаса, ол бір «ANTE» -ге кез келген санды: 1,2,3,4 немесе 5 картаны айырбастап алуына болады. Ол үшін ол өзінің боксының алдына айырбасталатын карталарды және айырбастау үшін «ANTE»-ге тең мөлшерлемені қояды;
- 6-шы картаны сатып алу — егер ойыншы ойынды жалғастырғысы келсе және қолында бар комбинацияны күшейткісі келсе, ол бір «ANTE»-ге 6-шы картаны сатып алу мүмкіндігіне ие болады.

10.4.12. Қалған карталарды ойыншы «BET» алаңына сыртын үстіне қаратып, айырбастауды жүзеді. Карталарды айырбастау шеткі сол жақ бокстан бастап карталарды тарату ретімен кезек бойынша жүргізіледі.

10.4.13. «Орыс покерінде» қайта айырбастау жоқ.

10.4.14. Карталарды айырбастағаннан кейін немесе 6-шы картаны сатып алғаннан кейін ойыншы өз карталарына қарап, одан арғы ойын барысы туралы шешім қабылдауы тиіс:

- карталарды тастау (пас);
- өзінің комбинациясын сақтандыру;
- боксты жабу (ойнау).

10.4.15. Ойыншыға «BET» мөлшерлемесін қойғаннан кейін карталарды қарауына тыйым салынады.

лоду подрезной картой. Преимущество срезать колоду имеет тот игрок, у которого крупнее ставка на «ANTE». При подрезке колоды перелистывать карты или приподнимать их запрещается, в случае нарушения правила делается новый шафл. Затем дилер раздает каждому игроку и себе по часовой стрелке по пять карт картинкой вниз. Последняя карта у дилера кладется картинкой вверх. После того, как последняя карта кладется на игровой стол, игроки могут посмотреть свои карты. Игроки не могут дотрагиваться до карт во время тасовки их дилером и брать карты в руки до окончания раздачи, вставить с картами в руках из-за игрового стола, вести игру стоя.

Игрокам запрещается меняться картами, смотреть в карты других игроков и обмениваться любой информацией о картах в игре.

10.4.11. Игрок, посмотрев свои карты, принимает решение:

- закрыть бокс — если игрока устраивает его набор карт, то он кладет свои карты рубашкой вверх на поле с надписью «BET» и делает ставку равную двум ставкам «ANTE»;
- сбросить карты (Пас) — если игрок решает выйти из игры, он сбрасывает свои карты, теряя при этом ставку «ANTE»;
- обменять карты — если игрока не устраивает его набор карт, он может произвести обмен любого количества: 1,2,3,4 или 5 карт за одно «ANTE». Для этого он кладет перед своим боксом обмениваемые карты и ставку равную «ANTE» за обмен;
- купить 6-ю карту — в случае, если игрок желает продолжить игру и усилить уже имеющуюся комбинацию, он имеет возможность покупки 6-ой карты за одно «ANTE».

10.4.12. Оставшиеся карты игрок кладет рубашкой вверх на поле «BET» и ожидает обмена. Обмен карт производится поочередно, начиная с крайнего левого бокса по ходу раздачи карт.

10.4.13. Повторного обмена в «Русском покере» нет.

10.4.14. После обмена карт или покупки 6-ой карты игрок должен посмотреть свои карты и принять решение о дальнейшем ходе игры:

- сбросить карты (пас);
- застраховать свою комбинацию;
- закрыть бокс (играть).

10.4.15. Смотреть карты после того, как поставлена ставка «BET», игроку запрещено.

10.4.16. Также игроку запрещается трогать чужие карты и любые другие карты на игровом



10.4.16. Сондай-ақ ойыншыға үстел үстіндегі ол өзі ойнап отырған карталардан басқа біреудің карталарын және кез келген басқа карталарды ұстауға тыйым салынады. «ANTE» мөлшерлемесін тиісті ойын боксына қойған тек бір ойыншыға ғана карталарды көтеруге және қарауға болады.

10.4.17. Ойыншының қолында «үш картадан» және одан артық құралатын комбинация болған кезде, ол оны дилердің «ойын жоқ»-тан сақтандыра алады:

- дилер карталарының ашылуына дейін және ойыншының «BET» мөлшерлемесін жасап, өзінің ойнау шешімін растағанына дейін;
- минималды сақтандыру «ANTE» мөлшерлемесіне тең, максималды — «BET»-ке болжалды төлем;
- егер «BET»-ке ұйғарынды төлем осы үстелдегі максималды төлемнен көп болса, онда сақтандыруға берілген мөлшерлеме шамасы осы максималды төлемнен аса алмайды;
- сақтандыруға мөлшерлемені тек бокс иесі ғана жасай алады;
- егер дилерде «ойын жоқ» комбинациясы болса, онда сақтандыруға мөлшерлеме ұтады және 1:1 қатынаста төленеді;
- сақтандыруды төлегеннен кейін «ANTE» төленбейді;
- дилерде ойын бар болса, сақтандыруға мөлшерлеме ұтылады.

10.4.18. Барлық ойыншылар шешім қабылдағаннан кейін және ойын үстеліне карталарын қойғаннан кейін дилер өзінің карталарын ашады:

- егер ойыншының қолында 6 карта болса, онда «комбинация» деген ұғым алты картаның ішінен таңдалған бес карталық жинағын білдіреді;
- егер дилерде қандай да бір комбинация жоқ болса, «ойын жоқ» хабарландырылып, 1:1 қатынаста «ANTE» ғана төленеді;
- егер дилерде ойын болса, ол өзінің комбинациясын жариялайды, содан соң ойыншылар картасын кезекпен ашып, әр ойыншының комбинациясын өзінікімен салыстырады;
- дилер «Туз/Король» комбинациясы немесе одан жоғары комбинациясының бар болуы кезінде ойнайды;
- егер ойыншының комбинациясы дилердің комбинациясына қарағанда төмен болса, ойыншы «ANTE» және «BET» мөлшерлемелерін жоғалтады;
- егер ойыншының комбинациясы дилердің комбинациясына қарағанда жоғары болса, онда дилер төлемдер коэффициентінің кестесіне сәйкес «BET» мөлшерлемесі бойынша төлемді төлейді, бұл ретте «ANTE» мөлшерлемесі төленбейді;
- дилер мен ойыншыда бірдей комбинация түскен жағдайда, ұтқан тарап комбинацияға кірмейтін карта бойынша анықталады;
- егер дилер мен ойыншыда «Стрит» немесе «Флеш» түссе, ұтқан тарап комбинацияға кірмейтін карта бойынша анықталады;

столе, кроме тех, которыми он играет. Поднимать и смотреть карты может только один игрок, сделавший ставку «ANTE» на соответствующий игровой бокс.

10.4.17. При наличии у игрока на руках комбинации от «трех карт» и выше он может застраховать ее от «нет игры» у дилера:

- до открытия карт дилера и до того, как игрок подтвердил свое решение играть сделав ставку «BET»;
- минимальная страховка равна ставке «ANTE», максимальная — ожидаемая выплата на «BET»;
- если предполагаемая выплата на «BET» больше максимальной выплаты на данном столе, то величина ставки на страховку не может превышать этой максимальной выплаты;
- ставку на страховку может сделать только хозяин бокса;
- если у дилера комбинация «нет игры», то ставка на страховку выигрывает и оплачивается в соотношении 1:1;
- после оплаты страховки «ANTE» не оплачивается;
- при наличии игры у дилера ставка на страховку проигрывает.

10.4.18. После того, как все игроки приняли решение и положили карты на игровой стол, дилер открывает свои карты:

- если у игрока на руках 6 карт, то под понятием «комбинация» подразумевается старший пяти карточный набор карт, выбранный из шести карт;
- если у дилера отсутствует какая-либо комбинация, то объявляется «Нет игры» и оплачивается только «ANTE» в соотношении 1:1;
- если у дилера есть игра, он объявляет свою комбинацию, затем поочередно открывает карты игроков и сравнивает комбинацию каждого игрока со своей;
- дилер играет при наличии комбинации «Туз/Король» или более высокой комбинации;
- если комбинация игрока меньше чем у дилера, игрок теряет ставки «ANTE» и «BET»;
- если комбинация игрока старше чем у дилера, то дилер производит начисление по ставке «BET» в соответствии с таблицей коэффициентов выплат, при этом ставка «ANTE» не оплачивается;
- при выпадении одинаковых комбинации у дилера и игрока, выигравшая сторона определяется по старшей карте, не входящей в комбинацию;
- если у дилера и игрока выпал «Стрит» или «Флеш», выигравшая сторона определяется по старшей карте, входящей в комбинацию;



- егер ойыншыдағы «Фулл Хаус» пен дилердегі «Фулл Хаус» салыстырылса, онда үштік карталардың жоғарысы ұтады;
 - карталар комбинациясы толығымен бірдей болған жағдайда (түстері ғана әр түрлі) тең ойын жарияланады. Бұл ретте «ANTE» және «BET» мөлшерлемелері ұтылмайды және ұтпайды.
- 10.4.19.** «Орыс покерінің» ерекшелігі, ойыншыда екі покер комбинациясы бар болған кезде, олардың екеуі де төлемдер коэффициенті кестесіне сәйкес төленеді. Үш комбинацияның болуы мүмкін емес. 5 картада тек бір ғана жаңа «Туз/Король» комбинациясы бола алады, егер негізге ойын- бір жұп, екі жұп, үштік, карэ болғанда. Ол үшін екі шарттың орындалуы тиіс, ойыншының екі комбинациясының ең болмағанда біреуі дилердің комбинациясынан жоғары болуы тиіс, комбинациялардың біреуінде басқа комбинацияға кірмейтін ең болмағанда бір карта болса.
- 10.4.20.** Екі ұтыс комбинациясының максималды төлемі үстелдің максималды төлемінен аспауы тиіс.
- 10.4.21.** Егер дилерде ойын жоқ болса, онда ойыншылар (өздерінің комбинацияларын сақтандырғандарды қосқанда) өз қалауы бойынша дилерден бір «ANTE»-ге ойын сатып ала алады. Ол үшін «ANTE» жазбасы бар бокстың оң жағына «ANTE»-ге тең мөлшерлеме қою қажет. Одан кейін дилер ойынға берген төлемді алып, өзінің үлкен картасын алып тастап, колодадан өзіне келесісін алады. Егер айырбасталған карта да алынып тасталған сияқты номиналда болса, ал дилерде комбинация құралмаса, онда дилер оны қайта ауыстырады. Егер сатып алғаннан кейін дилерде ойын болса, ол ойынды сатып алған ойыншылардың карталарын кезекпен ашады және олардың комбинациясын «Орыс покері» ережелері бойынша өзінікімен салыстырады. Егер сатып алғаннан кейін дилерде тағы «ойын жоқ» болса, онда «ANTE» және «BET» мөлшерлемелері төленбейді және алынбайды. Дилердің ойынын сатып алуға қатысқысы келмейтін ойыншылар, дилер «ойын жоқ» деп жариялағаннан кейін бірден хабарлауы тиіс. Бұл жағдайда оларға 1:1 қатынаста «ANTE» мөлшерлемесі төленеді.
- 10.4.22.** Құмар ойынының қатысушысы «ANTE» мөлшерлемесімен бір уақытта электронды «Бонусқа» жанама мөлшерлеме қоя алады. Тіпті дилерде ойын болмаған жағдайда, ойыншы оның комбинациясының шамасына сәйкес ұтыс алады. Казиноның әрбір покер ойынының үстелінде «Бонус» мөлшерлемесі бойынша мүмкін ұтыс сомасы бар ақпараттық табло қойылған.
- «Бонус»-қа қойылған мөлшерлемелер ақпараттық таблодағы сомаға қосылады. Егер «Бо-
- если сравнивается «Фулл Хаус» игрока и «Фулл Хаус» дилера, то выигрывает тот, у кого старше тройка карт;
 - в случае полной идентичности комбинаций карт (отличаются только масти) объявляется ничья. При этом ставки «ANTE» и «BET» не проигрывают и не выигрывают.
- 10.4.19.** Особенностью «Русского покера» является то, что при наличии у игрока двух покерных комбинаций, обе они могут быть оплачены в соответствии с таблицей коэффициентов выплат. Трех комбинаций быть не может. На 5-ти картах может быть только одна новая комбинация «Туз/Король», если основная игра-пара, две пары, тройка, карэ. Для этого необходимо выполнение двух условий, хотя бы одна из двух комбинаций у игрока должна быть старше комбинации дилера, в одной из комбинаций имеется хотя бы одна карта, не входящая в другую комбинацию.
- 10.4.20.** Максимальная выплата двух выигрышных комбинаций не должна превышать максимальной выплаты стола.
- 10.4.21.** Если у дилера нет игры, то игроки (включая тех, кто застраховал свои комбинации) могут по своему желанию купить игру у дилера за одно «ANTE». Для этого надо на правый угол бокса с надписью «ANTE» поставить ставку, равную «ANTE». После чего дилер забирает плату за покупку игры, убирает свою старшую карту и берет себе следующую из колоды. Если обмененная карта такого же номинала, что и сброшенная, а комбинации у дилера не получилось, то дилер меняет ее еще один раз. Если после покупки у дилера есть игра, он поочередно открывает карты игроков, купивших игру и сравнивает их комбинации со своей по правилам «Русского покера». Если после покупки у дилера снова «Нет игры», то ставки «ANTE» и «BET» не оплачиваются и не забираются. Игроки, не желающие участвовать в покупке игры дилера, должны сообщить об этом сразу после объявления дилером «нет игры». В этом случае им будет оплачена ставка «ANTE» в соотношении 1:1.
- 10.4.22.** Участник азартной игры одновременно со ставкой «ANTE» может поставить побочную ставку на электронный «Бонус». Даже при отсутствии игры у дилера, игрок получает выигрыш в соответствии с величиной его комбинации. На каждом покерном игровом столе казино находится информационное табло с суммой возможного выигрыша по ставке «Бонус».
- Ставки на «Бонус» прибавляются к сумме на информационном табло. Если ставка



нус» мөлшерлемесі ойналса, таблодағы сома құмар ойынының қатысушысымен алынған сомаға пропорционалды түрде азаяды.

10.5. «ТЕХАС ПОКЕРІ» КАРТАЛЫҚ ОЙЫНЫ

10.5.1. Ойын мақсаты — жеті картадан казино дилерінен жоғары болатын бес карталық покер комбинациясын жинау және максималды мүмкін төлемді алу.

10.5.2. Ойын үшін тиісті жабындысы бар стандартты өлшемдегі ойын үстелі пайдаланылады (үстелдің үстіңгі тақтайшасы арнайы шын-тақ сүйегішімен жабдықталған). Үстелдің ойын жабындысында 6 ойын бокстары белгіленіп қойылған. Әр бокс мөлшерлемелер үшін аландарды құрайды. Олардың біреуін «АНТЕ» (бастапқы мөлшерлеме) деп, екіншісін — «ВЕТ» (негізгі мөлшерлеме) атайды.

10.5.3. Ойында 52 картадан құралған джокерсіз стандартты колода пайдаланылады. Карталардың үлкендері стандартты: Туз, Король, Дама, Валет, 10,9,8,7,6,5,4,3,2. Ойында түстердің басымдылығы жоқ, шешуші болып карталардың үлкендігі саналады. «Стрит» комбинациясында Туз кіші карта болып есептеледі, яғни, үлкендік бойынша екіліктің алдында: Туз-2-3-4-5.

10.5.4. Ойынға 1-ден 6-ға дейін ойыншылар қатыса алады. Ойынға қатыса алатын бокстардың максималды саны – алтау. Бір ойыншы екі бокста ашық ойнай алады (ойын үстелінде бос бокстар болған жағдайда), егер ойыншы екіден көп бокста ойнауды қаласа, қалған бокстар «жабық» түрде ойналады, яғни, ойыншы бірден оған бастапқы «АНТЕ» мөлшерлемесін және негізгі «ВЕТ» мөлшерлемесін қояды, сол арқылы боксты жабады. Бұл ретте ойыншы қараңғы «жабық» бокстардағы карталарды қарай алмайды.

10.5.5. Ойын үстеліне 1 дилер мен 1 инспектор қызмет көрсетеді, ойынға бақылау жүргізуді пит-босс пен менеджер жүзеге асырады. Дилер мен инспектордың ауысуы бірдей уақыт аралығында немесе менеджердің нұсқауымен жүреді.

10.5.6. Дилер:

- фишкаларды (чиптерді) ауыстыруға;
- ұтылған мөлшерлемелерді жинауға және ұтысқа ие болған мөлшерлемелер бойынша төлемдерді есептеп беруді жүзеге асыруға;
- ойын барысында ойыншылардың карталармен бірге ойын үстелінен кетпеуін және дилер мен инспектордың көз алдынан карталарды алмауын, сонымен қатар карталарды толықтай қолдарымен жаппауын бақылауға;
- Әр ойын алдында ойыншыларға мөлшерлеме жасауын ұсынуға, покерлік комбинациялар мен ұтыс сомасын қатты әрі анық айтуға;
- ойыншылардың мөлшерлемелерін қадағалауға міндетті.

«Бонус» сыграла, сумма на табло уменьшается пропорционально сумме полученной участником азартной игры.

10.5. КАРТОЧНАЯ ИГРА «ТЕХАСКИЙ ПОКЕР»

10.5.1. Цель игры — собрать из семи карт пяти карточную покерную комбинацию, которая будет выше, чем у дилера казино и получить максимально возможную выплату.

10.5.2. Для игры используется игровой стол стандартных размеров с соответствующим покрытием (столешница стола оборудована специальным мягким подлокотником). На игровом покрытии стола размечено 6 игровых боксов. Каждый бокс содержит поля для ставок. Одно из них называют «АНТЕ» (начальная ставка), другое — «ВЕТ» (основная ставка).

10.5.3. В игре используется стандартная колода из 52-х карт без джокеров. Старшинство карт стандартное: Туз, Король, Дама, Валет, 10,9,8,7,6,5,4,3,2. Приоритета мастей в игре нет, решающим является старшинство карт. В комбинации «Стрит» Туз может выступать как младшая карта, т.е. предшествующая по старшинству двойке: Туз-2-3-4-5.

10.5.4. В игре могут участвовать от 1 до 6 игроков. Максимальное количество боксов, которое может участвовать в игре — шесть. Один игрок может играть на два бокса в открытую (при наличии свободных боксов за игровым столом), если игрок желает играть более чем на два бокса, остальные боксы играют в «закрытую», т.е. игрок сразу ставит на него начальную ставку «АНТЕ» и основную ставку «ВЕТ», закрывая тем самым бокс. В этом случае игрок не может смотреть карты на темных «закрытых» боксах.

10.5.5. Игровой стол обслуживают 1 дилер и 1 инспектор, контроль за игрой осуществляют пит-босс и менеджер. Смена дилера и инспектора происходит через равные промежутки времени или по указанию менеджера.

10.5.6. Дилер обязан:

- разминивать фишки (чипы);
- осуществлять сбор проигравших ставок и начисление по выигравшим ставкам;
- контролировать, чтобы в процессе игры игроки не отходили от игрового стола с картами и не убирали карты из поля зрения дилера и инспектора, а также не закрывали полностью карты руками;
- перед каждой игрой предлагать игрокам делать ставки, громко и четко называть покерные комбинации и сумму выигрыша;
- следить за ставками игроков.



10.5.7. Инспектор:

- ойын процесі мен дилер жұмысын, оның орындалатын операцияларының дұрыстығын және оның ұтысқа ие болған мөлшерлемелер бойынша жүргізілген төлемдерінің нақтылығын бақылауды жүзеге асыруға;
- ойыншылар өз арасында карталарды алмастырмауын, сонымен қатар бір-бірінің картасына қарамауын немесе ойында карталар туралы басқа да ақпараттармен бөліспеуін қадағалауға міндетті.

10.5.8. Дилердің «Мөлшерлеме жасауларыңызды өтінеміз» сөздерінен кейін әр ойыншы «ANTE» боксына ойын үстеліндегі ақпараттық тақтада көрсетілген минималды және максималды мөлшерлемелерге сәйкес бастапқы мөлшерлеме жасайды. Дилердің «Рахмет, енді мөлшерлеме жоқ!» деген хабарландырудан кейін ойыншылар мөлшерлеме жасауды тоқтатады, одан кейін мөлшерлемелер қабылданбайды. Тоғыспалы мөлшерлемелер жасауға тыйым салынады (ойнайтын бокс арқылы).

10.5.9. Дилер колоданы араластырғаннан (шаффл) кейін ойыншының біреуіне колоданы кесетін картамен бөлуін ұсынады. «ANTE»-ге ірі мөлшерлеме қойған ойыншы колоданы бөлуде басымдылық танытады. Колоданы бөлген кезде карталардың беттерін ауыстыруға немесе оларды жоғары көтеруге болмайды, ереже бұзылған жағдайда шаффл жасалады. Содан соң дилер әр ойыншыға және өзіне сағат тілі бойынша бес картадан суретін астына қаратып таратады. Дилердегі соңғы картасы суреті үстіне қаратып қойылады. Соңғы карта ойын үстеліне қойылғаннан кейін ойыншылар өз карталарын қарауға болады. Дилердің карталарды араластыру кезінде ойыншылардың карталарға қолдарын тигізуге және тарату аяқталғанға дейін карталарды қолына алуға болмайды.

10.5.10. ойыншы өз карталарына және ойын үстеліндегі үш флоп карталарына қарап шешім қабылдайды:

- карталарлы тастау (Пас) – егер ойыншы ойыннан шығуды шешсе, ол «ANTE» мөлшерлемесінен айрылып, өзінің карталарын тастайды;
- Боксты жабу – егер оның карталар жинағы оны қанағаттандырса, ол өзінің карталарын «BET» жазуы бар алаңға қойып, сыртын үстіне қаратып, «ANTE»-нің екі мөлшерлемесіне тең мөлшерлеме жасайды;

10.5.11. Осыдан кейін дилер флоптағы ашық үш карталарға тағы екі ашық карта береді. Жалпы ойында қалған әрбір ойыншы мен дилерге жеті карта жұмыс естей бастайды (екеуі қолда және бесеуі флопта). Содан кейін карталар ашылады. Егер дилердің комбинациясы екі төрттіктен және одан жоғарыдан құралған комбинациядан тұрса, оның ойыны болды деп есептеледі, ондай болмаған жағдайда дилерде ойын жоқ.

10.5.7. Инспектор обязан:

- осуществлять контроль за игровым процессом и работой дилера, за правильностью выполняемых им операций и точностью производимых им начислений по выигравшим ставкам;
- следить, чтобы игроки не обменивались картами между собой, а также, чтобы игроки не смотрели карты друг друга или другим образом обменивались информацией о картах в игре.

10.5.8. После слов дилера «Делайте, пожалуйста, ставки!» каждый игрок делает первоначальную ставку на бокс «ANTE» в соответствии с минимальными и максимальными ставками, указанными на информационной табличке на игровом столе. После объявления дилера: «Спасибо, ставок больше нет!» игроки прекращают делать ставки, позднее ставки не принимаются. Запрещается делать перекрестные ставки (через играющий бокс).

10.5.9. Дилер тасует колоду (шаффл), после чего предлагает одному из игроков срезать колоду подрезной картой. Преимущество срезать колоду имеет тот игрок, у которого крупнее ставка на «ANTE». При подрезке колоды перелистовать карты или приподнимать их запрещается, в случае нарушения правила делается новый шаффл. Затем дилер раздает каждому игроку и себе по часовой стрелке по две карты рубашкой вверх и три карты кладет открытыми в середину игрового стола для общего флопа. Игроки не могут дотрагиваться до карт, во время тасовки их дилером и брать карты в руки до окончания раздачи.

10.5.10. Игрок, видя свои две карты и три карты флопа на игровом столе, принимает решение:

- сбросить карты «Пас» — если игрок решает выйти из игры, он сбрасывает свои карты, теряя при этом ставку «ANTE»;
- закрыть бокс — если игрока устраивает его набор карт, то он кладет свои карты рубашкой вверх на поле с надписью «BET» и делает ставку равную двойной ставке «ANTE».

10.5.11. После этого дилер сдает к трем открытым картам на флопе еще две открытые карты. Суммарно, для каждого оставшегося в игре игрока и дилера, начинают работать семь карт (две на руках и пять на флопе – общие для всех). После этого происходит вскрытие карт. Игра дилера считается состоявшейся, если у него комбинация, состоящая из пары четверок и выше, в противном случае у дилера нет игры.



- 10.5.12.** «Техас покерінің» барлық ойыншыларындағы, дилерді қосқанда, карталар комбинациясы ұсынылған жеті картаға кіретін бес үлкен карталар бойынша анықталады.
- 10.5.13.** Егер дилерде қандай да бір комбинация жоқ болса (ойын жоқ), «ANTE» 1:1 қатынаста төленеді.
- 10.5.14.** Егер дилерде ойын жоқ болса, ал ойыншыда флэш және одан жоғары комбинация болса, онда «ANTE» төлемдер кестесіне сәйкес төленеді.
- 10.5.15.** Егер дилерде ойын болса, «BET» әрқашан 1:1, ал «ANTE» төлемдер кестесіне сәйкестеленеді.
- 10.5.16.** Егер дилер мен ойыншыда карталар комбинациясы бірдей болған жағдайда, жеңімпаз келесі үлкен карта бойынша анықталады. Карталар жинағы толықтай бірдей болған кезде (түстері ғана әр түрлі) тең ойын жарияланады. Бұл ретте «ANTE» және «BET» мөлшерлемелері ұтылмайды және ұтпайды.
- 10.5.17.** Ұтыс комбинациясының максималды төлемі үстелдің максималды төлемінен аспауы тиіс.
- 10.6.** Ойын мекемесінің әкімшілігінің шешімі бойынша басқа құмар ойындары жүргізілуі мүмкін (оның ішінде әр түрлі жүлделердің, ақша қаражаттарының ұтыс ойындары – бекітілген ережелерге сәйкес), бұл туралы мекеменің Қонақтарына (ойыншыларына) хабарландырылады. Бұл ретте Қонақтар осындай ойындардың жүргізілу ережелерімен www.casino.kz сайтында және/немесе ойын мекемесінде орналастырылған жерде және/немесе ойын мекемесінің қызметкерінен танысып біле алады. Ойындарға қатысу Қонақтың Ережелерді толық көлемде сақтауға келісетінін растайды.

11-ТАРАУ. ҚҰМАР ОЙЫНҒА ЖӘНЕ (НЕМЕСЕ) БӘС ТІГУГЕ ҚАТЫСУ ШАРТТАРЫ, ҚҰМАР ОЙЫНҒА ЖӘНЕ (НЕМЕСЕ) БӘС ТІГУГЕ МӨЛШЕРЛЕМЕ ҚАБЫЛДАУ ШАРТТАРЫ

- 11.1.** Құмар ойынға қатысу шарты бойынша Қонақта ойын мекемесінің түпнұсқа заңдастырылған белгілері (фишкалар, сонымен қатар LuckyChip бағасы жоқ жетондар) болуы тиіс және Қонақтың жеке өзі болуы тиіс.
- 11.2.** Ойын мекемесінің заңдастырылған белгілері (фишкалар) — сатылмайды, айырбасталмайды, олар ойын мекемесінің кассасына салынған (кепілді) ақша қаражаты сомасына құмар ойынға қатысу үшін ұсынылады (беріледі).
- 11.3.** Ойын мекемесінің түпнұсқа заңдастырылған белгілері ғана беріледі және қабылданады.
- 11.4.** Заңдастырылған белгілердің (фишкалардың) кепілді құны бір немесе бірнеше кредит бірлігіне тепе-тең болуы мүмкін.

- 10.5.12.** Комбинация карт у всех игроков «Техасского покера», включая дилера, определяется по пяти старшим картам, входящим в семь предлагаемых.
- 10.5.13.** Если у дилера отсутствует какая-либо комбинация (нет игры), «ANTE» оплачивается в соотношении 1:1.
- 10.5.14.** В случае, если у дилера нет игры, а у игрока комбинация флэш и выше, то «ANTE» оплачивается в соответствии с таблицей выплат.
- 10.5.15.** В случае, если у дилера есть игра, «BET» всегда оплачивается 1:1, а «ANTE» в соответствии с таблицей выплат.
- 10.5.16.** Если у дилера и игрока одинаковые комбинации карт, победитель определяется по следующей старшей карте. При полной идентичности наборов карт (отличаются только масти) объявляется ничья. При этом ставки «ANTE» и «BET» не проигрывают и не выигрывают.
- 10.5.17.** Максимальная выплата выигрышной комбинации не должна превышать максимальной выплаты стола.
- 10.6.** По решению администрации игорного заведения могут проводиться иные азартные игры (в т.ч. различные розыгрыши призов, денежных средств - согласно утвержденных правил), о чем сообщается Гостям (игрокам) заведения. При этом Гости могут ознакомиться с правилами проведения таких игр на сайте www.casino.kz и/или размещенных в игорном заведении, и/или у персонала игорного заведения. Участие в играх подтверждает, что Гость согласен соблюдать их Правила в полном объеме.

ГЛАВА 11. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ В АЗАРТНОЙ ИГРЕ И (ИЛИ) ПАРИ, УСЛОВИЯ ПРИЕМА СТАВОК В АЗАРТНОЙ ИГРЕ И (ИЛИ) ПАРИ.

- 11.1.** Условием участия в азартной игре является наличие у Гостя оригинальных легитимационных знаков (фишек, а также неценовых жетонов Lucky Chip) игорного заведения и личное присутствие Гостя.
- 11.2.** Легитимационные знаки (фишки) игорного заведения — не продаются, не обмениваются, а предоставляются для участия в азартной игре (выдаются) на внесенную в кассу игорного заведения (залоговую) сумму денежных средств.
- 11.3.** Выдаются и принимаются только оригинальные легитимационные знаки игорного заведения.
- 11.4.** Залоговая стоимость легитимационных знаков (фишек) может быть эквивалентна одной или несколькими единицам кредита.



- 11.5.** Заңдастырылған белгілердің (фишкалардың) немесе кредит бірлігінің кепілді құны ойын мекемесі әкімшілігінің шешімі бойынша белгіленіп, өзгертіледі және заңдастырылған белгілерді қабылдайтын/беретін кезде жарияланады.
- 11.6.** Құмар ойынға қатысуға арналған кепілді жарнаны ойын мекемесінің Қонағы (құмар ойынға қатысушы) қолма-қол ақша қаражатымен және (немесе) банктік төлем карталарын пайдалана отырып немесе құмар ойынды ұйымдастырушымен жасалған азаматтық-құқықтық шарттарға сәйкес қолма-қол ақшасыз сала алады.
- 11.7.** Қонақ қолында түпнұсқа заңдастырылған белгілер мен LuckyChip бағасыз жетондары болған жағдайда ғана ойын үстелінде ойнау құқығына ие болады.
- 11.8. Ойын үстелінде мөлшерлемелерді қабылдау талаптары:**
- 11.8.1.** Қонақ (құмар ойынға қатысушы) ойын мекемесінде белгіленген құмар ойын ережелеріне сәйкес құмар ойынға қатысу талабы бойынша минималды және максималды мөлшерлемені ескере отырып, үстелдің ойын алаңына фишкалармен (LuckyChip бағасыз жетондарымен) мөлшерлеме қояды.
- 11.8.2.** Ойын барысындағы мөлшерлеме көлемі әр үстелде ойын үшін рұқсат етілген шекте болуы тиіс. Минималды және максималды мөлшерлеме және максималды ұтыс жайлы ақпарат ойын үстелінің тақтайшасында көрсетілген.
- 11.8.3.** Ойын үстеліне арналған минималды деңгейден төмен мөлшерлеме қабылданбайды және төленбейді. Максималды шектен жоғары мөлшерлемелер ойынға қатаң түрде осы ойын үстеліне арналған максималды мөлшерлеме көлемінде қабылданады.
- 11.8.4.** Қонақ қызметкерлерге (ойын мекемесінің қызметкерлеріне) мөлшерлемелерді қабылдауға, ұтысты төлеуге, оқиғаның нәтижесіне қатысты жалған мәліметтер мен талаптарды және осыған ұқсас сипаттағы өзге мәліметтер мен талаптарды ұсына отырып, оларды көрінеу адастырған болса, мөлшерлеме доғарылуы тиіс.
- 11.8.5.** Мөлшерлемені, мөлшерлемелерді қабылдауды және бәс тігуді осы Ережелермен келісетін тұлғалар жүзеге асырады. Кез келген мөлшерлеме Қонақтың (бәс тігуге қатысушының) Ойын мекемесінің осы ереже мәтінімен танысқанының, оның мәнін білетінінің, оларды дұрыс пайымдап, олармен толық көлемде келісетінінің сөзсіз келісімі болып табылады.
- 11.8.6.** Мөлшерлемелер оқиға басталмас бұрын қабылданады. Қайсы бір себеппен мөлшерлеме оқиға нақты басталғаннан кейін орналастырылған жағдайда бұндай мөлшерлемелер жарамсыз болып есептеледі.
- 11.5.** Установление и изменение залоговой стоимости легитимационных знаков (фишек) или единицы кредита производится по решению администрации игорного заведения, которая объявляется при приеме/выдаче легитимационных знаков.
- 11.6.** Залоговый взнос для участия в азартной игре может вноситься Гостем игорного заведения (участником азартной игры) наличными денежными средствами, и (или) с использованием банковских платежных карточек, либо безналичными денежными средствами в соответствии с гражданско-правовыми договорами, заключенными с организатором азартной игры.
- 11.7.** Только при наличии оригинальных легитимационных знаков и неценовых жетонов Lucky Chip Гость получает право игры за игровым столом.
- 11.8. Условия приема ставок за игровым столом:**
- 11.8.1.** Гость (участник азартной игры) делает ставку фишками (неценовых жетонов Lucky Chip) на игровом поле стола с учётом минимальной и максимальной ставки, что служит условием участия в азартной игре в соответствии с правилами азартной игры, установленными игорным заведением.
- 11.8.2.** Размер ставок во время игры, должны находиться в пределах, разрешенных для игры на каждом столе. Информация о минимальной и максимальной ставке, а также о максимальной выплате для игрового стола указана на табличке игрового стола.
- 11.8.3.** Ставки меньше минимального уровня для стола к игре не принимаются и оплате не подлежат. Ставки, превышающие максимальный порог, принимаются к игре строго в размере максимальной ставки для данного игрового стола.
- 11.8.4.** Ставка подлежит отмене, если Гость заведомо вводил в заблуждение персонал (сотрудников игорного заведения), представляя им ложные сведения и требования в отношении приёма ставок, выплаты выигрыша, результата события и иные сведения, и требования, имеющие такой характер.
- 11.8.5.** Ставка, принятие ставок и заключение пари осуществляются с лицами, которые согласны с настоящими Правилами. Любая ставка является безусловным подтверждением того, что Гость (участник пари) ознакомлен с текстом настоящих Правил игорного заведения, знает их существо, правильно истолковал их, и согласен с ними в полном объеме.
- 11.8.6.** Ставки принимаются до начала события. В случае если по каким-либо причинам ставка размещена после фактического начала события, такая ставка считается недействительной.



12-ТАРАУ. ОЙЫН СЕССИЯСЫ, ҚҰМАР ОЙЫНҒА ЖӘНЕ (НЕМЕСЕ) БӘС ТІГУГЕ ҚАТЫСУШЫҒА ҰТЫС ТӨЛЕНУГЕ ТИІСТІ НӘТИЖЕ, ОЙЫН МЕКЕМЕСІНІҢ ҰТЫСТАРЫН ТӨЛЕУ

- 12.1.** Ойын сессиясы — ұтысты/ұтылысты анықтаумен (тіркеумен) аяқталатын, Қонақтың (құмар ойынға қатысушының) ойын мекемесімен өзара қатынас жасау тәртібі.
- 12.2.** Ойын сессиясы келесі сатыларды қамтиды:
- берілген және кері қабылданған заңдастырылған белгілерді есепке алу;
 - ойын сессиясының қорытындысы бойынша жалпы ұтыс сомасын анықтау (тіркеу).
- 12.3.** Ойын сессиясы 30 (отыз) күнтізбелік күнге дейін созылуы мүмкін. Немесе кез келген уақытта Қонақтың және/немесе ойын мекемесінің шешімімен аяқталады.
- 12.4.** Қонақ өз қалауымен кез келген сәтте (қойылған мөлшерлемені қоспағанда), өз қолында бар заңдастыру белгілері бойынша төлемді жою арқылы ойыннан шыға алады. Операциядан бас тарту (ақшаны қайтару) мерзімі 14 күннен аспауы керек.
- 12.5.** Қонақ кассаға қолында бар заңдастырылған белгілерді (фишкаларды) ойын мекемесіне қайтарған кезде оған ақша қаражатын төлеу (қайтару) ойын сессиясы ішінде мынандай тәртіппен жүргізіледі:
- 12.5.1.** Ойынның соңында (ойыннан шыққан кезде) Қонақ ойын мекемесінің кассасына барып және/немесе ойын мекемесінің қызметкерлерімен байланысады және өз қолында бар заңдастыру белгілерін (фишкаларды) тапсырады. Оларды қайта есептегеннен кейін (ойын мекемесі белгілеген мөлшерлеме бойынша) және ескертулер болмағаннан кейін соманы қайтаруға (ақшалай операцияны жою) қаражат дайындалады, одан кейін (Қонақтың шешімі бойынша қолма-қол немесе қолма-қол емес нысанда) ақша үш банктік күнге дейін Қонаққа беріледі (аударылады).
- 12.5.2.** Қонақтың қалауы бойынша ақша операциясы жойылған жағдайда ақша қайтару — қолма-қол ақша және/немесе банктік шотқа (картаға) қолма-қол емес нысанда жүзеге асырылады. Бұл ретте ақшаны қайтаруды (шығаруды) қолма-қол және/немесе қолма-қол ақшасыз аударуды ойын мекемесі үш банк күніне дейін (қоса алғанда) жүзеге асыра алады.
- 12.6. Ұтыс төлемі:**
- 12.6.1.** Ұтысты ойынхана кассасында (соның ішінде қызметшілер арқылы), сондай-ақ, Қонақты ойын мекемесі анықтаған жағдайда, ұтыс сомасын жеке банк шотына аударым арқылы алуға болады.

ГЛАВА 12. ИГРОВАЯ СЕССИЯ, РЕЗУЛЬТАТ, ПРИ НАСТУПЛЕНИИ КОТОРОГО УЧАСТНИКУ АЗАРТНОЙ ИГРЫ И (ИЛИ) ПАРИ ПОДЛЕЖИТ ВЫПЛАТЕ ВЫИГРЫШ, ВЫПЛАТА ВЫИГРЫШЕЙ ИГОРНОГО ЗАВЕДЕНИЯ

- 12.1.** Игровая сессия — учет взаимодействия Гостя (участника азартной игры) с игорным заведением, завершающегося выявлением (фиксацией) выигрыша/проигрыша.
- 12.2.** Игровая сессия включает в себя следующие этапы:
- учет выданных и принятых назад легитимационных знаков;
 - выявление (фиксация) общей суммы выигрыша по итогам игровой сессии.
- 12.3.** Игровая сессия может длиться до 30 (тридцать) календарных дней. Либо завершена по решению Гостя и/или игорного заведения в любой момент времени.
- 12.4.** По желанию Гостя он в любой момент (за исключением сделанной ставки) может выйти из игры, отменив оплату по легитимационным знакам имеющихся у него в наличии. Срок отмены операции (возврате денежных средств) не может превышать 14 дней.
- 12.5.** Выплата (возврат) денежных средств осуществляется Гостю при возврате им в кассу имеющихся у него легитимационных знаков (фишек) игорному заведению в течении игровой сессии в следующем порядке:
- 12.5.1.** Гость по завершении игры (при выходе из игры) — обращается в кассу и/или работникам игорного заведения, и передает имеющиеся у него легитимационные знаки (фишки). После их пересчета (по курсу установленным игорным заведением) и отсутствии замечаний подготавливают денежные средства (наличными или безналичным способом по решению Гостя) на возврат (отмену денежной операции) суммы после чего денежные средства выдаются (перечисляются) Гостю, в срок до трех банковских дней.
- 12.5.2.** По желанию Гостя возврат денежных средств при отмене денежной операции производится — наличными денежными средствами и/или в безналичной форме на банковский счет (карту). При этом возврат (выдача) наличными и/или безналичным перечислением, может осуществляется игорным заведением в срок до трех банковских дней (включительно).
- 12.6. Выплата выигрыша:**
- 12.6.1.** Получить выигрыш можно в кассе казино (в т.ч. через обслуживающий персонал), а также в безналичном порядке путем перечисления суммы выигрыша на личный банковский счет, при условии идентификации Гостя игорным заведением.



- 12.6.2.** Ұтыс төлемі ойын сессиясының негізінде құмар ойын нәтижесі оң болған жағдайда ұсынылған заңдастырылған белгілер (фишкалар) сомасына ғана жүргізіледі.
- 12.6.3.** Ұтып алған жүлдені заттай түрде беру — мекеме әкімшілігі арқылы және/немесе ойын мекемесінің әріптестері арқылы жүргізіледі.
- 12.6.4.** Ұтыстың заңдылығына қатысты күмән туған жағдайда ойын мекемесі ақша қаражатының төлемін 72 сағатқа дейінгі мерзімге немесе ойын процесіне араласу фактісі бойынша ішкі тергеу аяқталғанша уақытша тоқтату, сондай-ақ ойын циклын талдау үшін арнайы техникалық құралдарды пайдалану құқығын өзіне қалдырады. Тергеу нәтижесі бойынша ойын мекемесі ойыншыға заңсыз ұтысты төлемей, сондай-ақ кінәлі адамдардың іс-әрекетінде қылмыс немесе әкімшілік құқық бұзу құрамы белгілерінің бар-жоғы туралы сұрақты шешу үшін тергеу барысында алынған материалдарды ішкі істер орғандарына жолдау құқығын өзіне қалдырады.
- 12.6.5. Заңдастырылған белгілерді (фишкаларды) жоғалтып алған (ұтылып қалған, өзге ойыншыға табыстаған, берген, сыйға тартқан және т.б.) жағдайда — ұтыс төленбейді.**
- 12.6.6.** Ұтыстың (төлемнің) максималды біржолғы сомасы — ойын үстелдерінде белгіленеді.

13-ТАРАУ. АҚПАРАТ КӨЗІ

- 13.1.** «BOMBAY» ойын мекемесінің ақпарат көзі болып www.casino.kz интернет-қоры табылады.

14-ТАРАУ. ДАУЛАРДЫ ҚАРАСТЫРУ ТӘРТІБІ

- 14.1.** Осы Ережелерге сәйкес Қонақ пен Ойын мекемесінің арасында ұтыс төлеу мәселесіне қатысты келіспеушіліктер туындаған жағдайда осы келіспеушіліктерді реттеудің міндетті кәнірат-талаптық тәртібі (сотқа дейінгі тәртібі) белгіленеді.
- 14.2.** Дауларды реттеудің сотқа дейінгі тәртібі аясында өз құқықтары бұзылды деп есептейтін тарап өзге тарапқа сәйкес жазбаша кәнірат-талабын ұсынуға міндетті. Кәнірат-талап ойын мекемесіне қатысты болған жағдайда кінәрат-талап оның осы ережелерде көрсетілген орналасқан жері (заңды мекенжайы) бойынша ұсынылады. Ал кәнірат-талап Қонаққа (құмар ойынға қатысушыға) қатысты болған жағдайда кәнірат-талап оның тұрғылықты жері (келген жері) бойынша ұсынылады.

- 12.6.2.** Выплата выигрыша производится только на сумму предъявленных легитимационных знаков (фишек), при положительном результате азартной игры на основании игровой сессии.
- 12.6.3.** Выдача выигранного приза в натуре - производится через администрацию заведения и/или через партнеров игорного заведения.
- 12.6.4.** В случае сомнения в правомерности выигрыша игорное заведение оставляет за собой право приостановить выплату денежных средств на период до 72 часов или до окончания внутреннего расследования по факту вмешательства в игровой процесс, а также использования специальных технических средств для анализа игрового цикла. По результатам расследования игорное заведение оставляет за собой право не выплачивать неправомерный выигрыш игроку, а также направить полученные в ходе расследования материалы в органы внутренних дел для решения вопроса о наличии в действиях виновных лиц признаков состава преступления или административного правонарушения.
- 12.6.5. В случае утери (проигрыша, передачи другому игроку, уступки, дарения и т.д.) легитимационных знаков (фишек) — выигрыш не выплачивается.**
- 12.6.6.** Максимальная единовременная сумма выигрыша (выплата) — устанавливается на игровых столах.

ГЛАВА 13. ИСТОЧНИК ИНФОРМАЦИИ

- 13.1.** Источником информации игорного заведения «BOMBAY» является интернет-ресурс: www.casino.kz.

ГЛАВА 14. ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ СПОРОВ

- 14.1.** В соответствии с настоящими Правилами в случае разногласий, возникших между Гостем и игорным заведением, по вопросам выплате выигрыша, устанавливается обязательный претензионный порядок урегулирования возникших разногласий (досудебный порядок).
- 14.2.** В рамках досудебного порядка урегулирования споров сторона, считающая, что ее права нарушены, обязана предъявить другой стороне соответствующую письменную претензию. В случае если адресатом претензии является игорное заведение, претензия предъявляется по ее месту нахождения (юридическому адресу), указанному в настоящих правилах. В случае если адресатом претензии является Гость (участник азартной игры), претензия предъявляется по его месту жительства (или месту пребывания).



- 14.3.** Кәнірат-талап тиісті адам өз құқықтарының бұзылғаны туралы білген немесе білуге тиіс болған күннен бастап 10 (он) күнтізбелік күн ішінде қойылады. Кәнірат-талапқа онда мәлімденген талаптарды растайтын және негіздейтін құжаттар қоса тіркелуі тиіс. Кәнірат-талапта онда көрсетілген талаптарды негіздеуге жеткілікті дәйектемелер болмаған жағдайда ол қарастырмай, қайтарылуы тиіс.
- 14.4.** Ойын мекемесінің әкімшілігі ойын мекемесінде кез келген даулы жағдай туындаған кезде түпкілікті шешім қабылдау құқығын өзіне қалдырады. Ойын мекемесінің менеджменті қабылдаған шешім Қонақтардың (құмар ойынға қатысушылардың) орындауына міндетті болып табылады.
- 14.5.** Ойын мекемесіне келу және онда болу мәселелерімен байланысты барлық даулы сұрақтар бойынша шешімді ойын мекемесінің Әкімшілігі қабылдайды.

15-ТАРАУ. БЕЙІЛДІЛІК БАҒДАРЛАМАСЫ, НАУҚАНДАР, БОНУСТАР, ОПЦИЯЛАР

- 15.1.** Ойын мекемесі кез келген уақытта бейілділік бағдарламаларын, ұтылыстар, науқандар, бонустар, опциялар бойынша төлемдерді ұсына (өткізе) бастайтыны туралы жариялау құқығын өзіне қалдырады (бұдан әрі бірге – Комплименттер деп аталады).
- 15.2.** Комплимент: «Ұтылған соманың 10 % қайтару (дискаунт)» — Қонақтарға ойын фишкаларымен және ойын мекемесі менеджментінің шешімі бойынша ғана ұсынылады.
- 15.3.** Қонақтарға ұсынылатын барлық Комплименттер-ойын мекемесінің міндеті емес, құқығы болып табылады. Ойын мекемесі Қонаққа (құмар ойынға қатысушыға) алдын ала хабарламай, Комплименттерді ұсынуды кез келген сәтте уақытша тоқтату, оларды есептеу мерзімдерін, сомаларын, пайыздарды өзгерту құқығын өзіне қалдырады.
- 15.4.** Ойын мекемесі кез келген сәтте Қонақты (құмар ойынға қатысушыны) Комплименттерге қатысудан шығарып, осындай Комплименттер бойынша есептелген барлық ақша қаражаты мен өзге төлемдерді жою құқығын өзіне қалдырады.
- 15.5.** Құмар ойынға қатысушы бірнеше Комплиментке қатысқан жағдайда Ойын мекемесі бір ғана Комплимент бойынша төлем жүргізу құқығын өзіне қалдырады.

- 14.3.** Претензия предъявляется в течение 10 (десяти) календарных дней со дня, когда лицо узнало или должно было узнать о нарушении своего права. К претензии должны быть приложены документы, подтверждающие и обосновывающие заявленные в ней требования. При отсутствии достаточных для обоснования указанных в претензии требований претензия подлежит возврату без рассмотрения.
- 14.4.** Администрация игорного заведения оставляет за собой право принятия окончательного решения в случае возникновения любой спорной ситуации в игорном заведении. Решение, принятое менеджментом игорного заведения, является обязательным для исполнения Гостями (участниками азартной игры).
- 14.5.** Решения по всем спорным ситуациям, связанным с вопросами посещения и нахождения в игорном заведении, принимаются Администрацией игорного заведения.

ГЛАВА 15. ПРОГРАММА ЛОЯЛЬНОСТИ, АКЦИИ, БОНУСЫ, ОПЦИИ

- 15.1.** Игорное заведение оставляет за собой право в любой момент объявить о начале предоставления (проведения) программ лояльности, выплат по проигрышам, акций, бонусов, опций (далее совместно именуемые - Комплименты).
- 15.2.** Комплимент: «Возврат 10 % от проигранной суммы(дискаунт)» - предоставляется Гостям игровыми фишками и только по решению менеджмента игорного заведения.
- 15.3.** Все предоставляемые Гостям Комплименты – являются правом игорного заведения, а не обязанностью. Игорное заведение оставляет за собой право в любой момент приостанавливать оказание Комплиментов, изменять их сроки начисления, суммы, проценты, без предварительного информирования Гостя (участника азартных игр).
- 15.4.** Игорное заведение оставляет за собой право в любой момент исключить Гостя (участника азартных игр) из участия в Комплиментах, с аннулированием всех начисленных по таким Комплиментам — денежных средств и иных выплат.
- 15.5.** В случае участия участника азартных игр в нескольких Комплиментах, Игорное заведение оставляет за собой право производить выплату только по одному Комплименту.



16-ТАРАУ. БАСҚА ЕРЕЖЕЛЕР

- 16.1.** Қонақ ойын мекемесінің жабдығын немесе мүлкін жойған, зиян келтірген немесе басқа бұзған жағдайда, Әкімшілік Қазақстан Республикасының қолданыстағы азаматтық заңнамасына сәйкес кінәлілерден залалдарды толықтай өтеуді талап етуге құқығы бар.
- 16.2.** Кез келген техникалық құралдарды соның ішінде мобильді байланыс құралдарын пайдалану арқылы ойын мекемесінің аумағында сурет-, бейне- және аудиожазба жүргізу үшін ойын мекемесі Әкімшілігінен алдын ала рұқсат алу қажет.
- 16.3.** Ойын мекемесі аумағында шешімі қауіпсіздік қызметі қызметкерлерінің араласуын талап ететін жағдайлар туындаған кезде, соңғылар олардың өкілеттігі аясында, сонымен қатар қажетті қорғаныс және аса қажеттілік шегінде адекватты ықпал ету шараларын қолдануы мүмкін.
- 16.4.** Ойын мекемесінің өкілдері осы Ережелерді бұзған кез келген келушіден немесе Қонақтан тез арада ойын мекемесінің аумағынан кетуді талап етуге құқылы.
- 16.5.** Ойын мекемесі сақтауды қамтамасыз ету бойынша міндеттемелерді өз мойнына алмайды және ойын мекемесінің аумағында Қонақтардың (келушілердің) қараусыз қалған заттарының (соның ішінде қуаттауға қалдырған телефондардың) жоғалғандығына жауап бермейді. Бұл ретте ойын мекемесінің Әкімшілігі құқық қорғау органдарымен бірігіп әрекет ете отырып, осындай жағдайларды зерттеу үшін барлық мүмкіндіктер мен барлық қолжетімді заңды шараларды қолданады.
- 16.6.** Гардеробқа сақтауға өткізілген заттар келушіге нөмірді көрсеткен жағдайда беріледі. Нөмірді жоғалтқан жағдайда, ойын мекемесі сақтауға өткізілген заттардың сақталуына жауап бермейді, бұл ретте олар Әкімшіліктің өкілінің көзінше, келушінің жеке тұлғасын куәландыратын құжаттар бойынша және сақтауға берілген заттарды ауызша суреттеу бойынша беріледі.
- 16.7.** Ойын мекемесі гардеробқа өткізілген киімнің ішіндегі ақшаға, құнды заттарға және басқа құндылықтарға жауапты болмайды.
- 16.8.** Қонақтардың тастап кеткен заттары жазылды және үш ай ішінде сақталады, одан кейін жойылады.

ГЛАВА 16. ПРОЧИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 16.1.** В случае уничтожения, повреждения или иного ухудшения Гостем оборудования или имущества игорного заведения, Администрация имеет право требовать с виновных полного возмещения убытков в соответствии с действующим гражданским законодательством Республики Казахстан.
- 16.2.** Для проведения на территории игорного заведения фото-, видео- и аудиозаписи с использованием любых технических средств, в том числе средств мобильной связи необходимо получение предварительного разрешения Администрации игорного заведения.
- 16.3.** При возникновении на территории игорного заведения ситуаций, разрешение которых требует вмешательства сотрудников службы безопасности, последние могут применять меры адекватного воздействия в рамках их полномочий, а также в пределах необходимой обороны и крайней необходимости.
- 16.4.** Представители Администрации игорного заведения вправе потребовать от любого посетителя или Гостя, нарушающего настоящие Правила, немедленно покинуть территорию игорного заведения.
- 16.5.** Игорное заведение не берет на себя обязательства по обеспечению сохранности и не несет ответственность за пропажу вещей Гостей (посетителей), оставленных без присмотра на территории игорного заведения (в том числе телефонов, оставленных на зарядку). При этом Администрация игорного заведения задействует все возможности и примет все доступные законные меры для содействия расследованию подобных случаев и помощи правоохранительным органам.
- 16.6.** Вещи, сданные на хранение в гардероб, выдаются посетителю только при предъявлении номерка. В случае утраты номерка, игорное заведение не несет ответственности за сохранность вещей, сданных на хранение, при этом они выдаются в присутствии представителя Администрации по документам, удостоверяющим личность посетителя и устному описанию сданных на хранение вещей.
- 16.7.** Игорное заведение не несет ответственности за деньги, драгоценности и иные ценности, находящиеся в одежде, сданной в гардероб.
- 16.8.** Забытые Гостями, посетителями вещи описываются и хранятся игорным заведением в течение трех месяцев, после чего уничтожаются.



17-ТАРАУ. БАСҚА МӘЛІМЕТТЕР

- 17.1.** Қонақтардың, келушілердің, қызметкерлердің қауіпсіздігін қамтамасыз ету және қолданыстағы заңнаманы сақтау мақсатында ойын мекемесінде бейне- және дыбыс жазбасы жүреді.
- 17.2.** Қонақ ойын мекемесінде тіркеле отырып өзінің жеке деректемелерін жинауға және өңдеуге өз келісімін беретінін растайды. Келушілер жөніндегі барлық жеке ақпарат заңмен бекітілген тәртіпте ойын мекемесінің әкімшілігімен сақталады және пайдаланылады. Берілген ақпарат құқықбұзушылықты жасауды болдырмау үшін және басқа заңды мақсатта (оның ішінде пошта, электрондық хаттар, телефон байланыстары немесе мәтіндік хабарламалары арқылы ойын мекемесінің іс-шаралары және қызметтері туралы қонақтарды ақпараттандыру үшін) пайдаланылуы мүмкін.
- 17.3.** Қонақтардың ойындарға (ұтыс ойындарға) қатысу фактісі осы Ережелермен толық келісетіндігін білдіреді, сонымен қатар Қонақтардың ойын (ұтыс ойын) кезінде бейнетүсірілім жүргізуге, сонымен қатар олардың жеке деректерін Ұйымдастырушының өңдеуіне және таратуына, сонымен қатар оның жеке деректерін үшінші тұлғаларға беруге келісетіндігін растайды. Жеке деректерді тарату дегеніміз ғаламторда және басқа бұқаралық ақпарат құралдарында, сонымен қатар басқа ашық дерек көздерінде жариялау дегенді білдіреді. Келісім ойын (ұтыс ойын) өткізілетін бүкіл мерзім ішінде және олар аяқталғаннан кейін бес жыл бойы жарамды болады.
- 17.4.** Әкімшілік күшін жоймайынша және/немесе өзгертпейінше бұл Ережелер өз күшінде қалады.
- 17.5.** Ойын мекемесінің Әкімшілігі осы Ережелерге ойын месемесінің көрсететін қызметінің сапасын жақсарту және жұмысының тиімділігін арттыру мақсатында, Қонақтарды хабарландырусыз және олардың алдын ала келісімінсіз өзгертулер енгізуге құқылы. Соған байланысты, Қонақ www.casino.kz интернет-ресурсында және/немесе ойын мекемесінде орналастырылған осы Ережелердегі өзгертулерді үнемі қадағалап отыруға міндетті.

ГЛАВА 17. ИНЫЕ СВЕДЕНИЯ

- 17.1.** В целях обеспечения безопасности Гостей, посетителей, персонала и соблюдения действующего законодательства в игорном заведении ведется видео- и звукозапись.
- 17.2.** Гость регистрируясь в игорном заведении подтверждает свое согласие на сбор и обработку своих персональных данных. Вся персональная информация о посетителях хранится и используется администрацией игорного заведения в установленном законом порядке. Данная информация может быть использована для предотвращения совершения правонарушений и для иных законных целей (в том числе информирования гостей о мероприятиях и услугах игорного заведения посредством почты, электронных писем, телефонной связи или текстовых сообщений).
- 17.3.** Факт участия в играх (розыгрышах) означает полное согласие Гостей с настоящими Правилами, а также подтверждает согласие Гостей на проведение видеосъемки во время игр (розыгрыша), а также обработку и распространение их персональных данных Организатором, а также на передачу его персональных данных третьим лицам. Под распространением персональных данных понимается публикация персональных данных в интернете и других СМИ, а также в иных открытых источниках. Согласие действует в течение всего срока проведения игр (розыгрыша) и пяти лет после их окончания.
- 17.4.** Настоящие Правила действуют до их отмены и/или изменения Администрацией игорного заведения.
- 17.5.** Администрация игорного заведения вправе вносить изменения в настоящие Правила с целью улучшения качества предоставляемых услуг и повышения эффективности работы игорного заведения, без предварительного согласия и уведомления Гостей, в связи с чем, Гость обязуется регулярно отслеживать изменения в настоящих Правилах, опубликованных на интернет-ресурсе www.casino.kz и/или размещенных в игорном заведении.



