ЗАДЪЛЖИТЕЛНИ ИГРАЛНИ УСЛОВИЯ И ПРАВИЛА ЗА ОРГАНИЗИРАНЕ НА ХАЗАРТНИ ИГРИ ОНЛАЙН В ИГРАЛНО КАЗИНО ЧРЕЗ УЕБСАЙТ WWW.SESAME.BG

Раздел I

Общи положения

Чл. 1. С тези задължителни игрални условия и правила се регламентират минималните изисквания, които се спазват при организирането на хазартни игри онлайн в игрално казино.

Чл. 2. Организаторите на онлайн игрално казино, са длъжни да спазват тези общи игрални условия и правила, утвърдени от изпълнителния директор на НАП по чл. 17, ал. 1, т. 4 от Закона за хазарта (ЗХ) и изготвени в изпъление и в съответствие с Наредба за общите задължителни игрални условия и правила за видовете хазартни игри, за които се издават лицензи.

Раздел II

Общи изисквания към централната компютърна система/контролния локален сървър на организатора, чрез които се организират хазартни игри онлайн в игрално казино

Чл. 3. (1) Централната компютърна система (ЦКС), използвана при организирането на хазартни игри онлайн в игрално казино, трябва да отговаря на утвърдените от НАП по реда на чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ Общи технически и функционални изисквания към игралния софтуер и комуникационно оборудване за онлайн залагания. .

(2) Когато ЦКС не е разположена на територията на Република България, всички изисквания се прилагат за контролния локален сървър (КЛС) по чл. 6, ал. 4 от ЗХ.

Чл. 4. (1) ЦКС/КЛС на организаторите на хазартни игри онлайн осигуряват постоянен режим на автоматизирано подаване на информация към сървърите на НАП в реално време относно регистрираните участници, проведените игри, направените залози и изплатените печалби, Наредба за условията и реда за регистрация и идентификация на участниците, съхраняването на данни за организираните онлайн залагания на територията на Република България и за подаване на информация за хазартните игри към сървър на Националната агенция за приходите.

(2) Централната компютърна система генерира криптирана връзка (например от типа TLS) при регистрация, идентификация, верификация и при промени, извършвани в информацията за всеки участник.

(3) Минимумът информация, която ЦКС предоставя на всеки участник в хазартни игри, организирани онлайн, е следният:

1. салдо по игралната сметка;

2. история на залаганията (направени залози, изплатени печалби);

3. депозити, тегления и свързани транзакции;

4. справка за последните 10 IP адреси, от които участникът е осъществявал достъп до ЦКС.

(4) Информацията по ал. 3 е достъпна за участника за период не по-кратък от 60 дни. По предварителна заявка на участника организаторът на хазартната игра следва да предвиди възможност за генериране и предоставяне справка за информацията по ал. 1, т. 1 - 4 за последните 12 месеца в 10-дневен срок от получаване на заявката.

Чл. 5. ЦКС/КЛС на организатора регистрира участниците в хазартни игри онлайн в игрално казино, като не позволява създаването на два или повече активни профила на един участник.

Чл. 6. ЦКС/КЛС на организатора трябва да гарантира, че правилата (включително ограниченията и начините за провеждането на игрите са лесно достъпни от всички страници.

Чл. 7. ЦКС/КЛС на организатора трябва да отразява залога на участника в реално време, с което да се гарантира, че за това време не са променени условията на залога. ЦКС/КЛС на организатора трябва да е напълно автоматизирана, за да не се допускат залози извън определеното време.

Чл. 8. ЦКС/КЛС на организатора трябва да не дава възможност да се анулират залози, които вече са регистрирани, с изключение на случаите по чл. 36.

Чл. 10. ЦКС/КЛС трябва да осигурява възвръщаемост от не по-малко от 80 на сто от общата сума на залозите при игри с игрални автомати

Раздел III

Общи изисквания към игралния софтуер

Чл. 11. Игралният софтуер, както и всяка нова версия на софтуера преди въвеждането му в експлоатация трябва да бъде вписана в регистъра по чл. 20 ал.2 от ЗХ след проведени изпитвания от вписана в регистъра по чл. 20, ал. 1, т. 4 от ЗХ лаборатория.

Чл. 12. Игралният софтуер трябва да позволява участие в игрите само ако са изпълнени условията по глава II на Наредбата за общите технически и функционални изисквания към игралния софтуер и комуникационното оборудване за онлайн залаганията и игрите чрез други електронни съобщителни средства.

Чл. 13. Игралният софтуер трябва да показва всички игри по ясен и конкретен начин.

Чл. 14. ЦКС/КЛС трябва да гарантира, че:

1. Ако участник е депозирал парични суми по откритата сметка на организатора, но организаторът не е установил самоличността на участника, депозираните средства се връщат, направените залози и евентуалните печалби, произлизащи от тях, се обявяват за невалидни.

2. ЦКС/КЛС не допуска теглене на средства, което би довело до отрицателно салдо по игралната сметка на участника.

3. ЦКС/КЛС допуска участника да изтегли всички средства по своята игрална сметка.

4. ЦКС/КЛС предоставя на участника ясна и изчерпателна информация относно ограниченията при теглене на средства и достъп до такива във връзка с тегленето им. В случай че има разминаване във времето между тегленето на средства и отразяването му по игралната сметка на участника, което забавя достъпа на участника до тези средства, той следва да бъде информиран по ясен и подробен начин за това, преди да извърши ново теглене.

5. ЦКС/КЛС уведомява участника за размера на таксите, които организаторът налага при депозиране или теглене на парични средства.

6. . действителните парични средства, които се прехвърлят към джакпот, съответстват на отчисленията, определящи въпросния джакпот, посочени в настоящите правила. Тези парични средства не могат да надвишават 5 на сто от всеки залог за виртуалните игрални автомати или процента от всеки залог, посочен в правилата по чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ, за останалите виртуални игри;

7. в игра, която формира повече от една премия джакпот, всяка със собствено отчисление, общата сума на отчисленията от всеки залог не надхвърля процента по т. 6;

8. текущата стойност на премията се визуализира в потребителския интерфейс на всяка игра, участваща във формирането й;

9. когато условие за спечелване на премията е формиране на печеливша комбинация, свързана с определени условия (залог, деноминация, линия на формиране и др.), тези условия са описани в правилата на играта; когато играта формира повече от един джакпот с условие за спечелване – формиране на определена печеливша комбинация, правилата на играта еднозначно определят кой от тях при какви условия може да бъде спечелен;

10. когато джакпотът заменя някаква печалба от таблицата на печалбите на играта, началната стойност след спечелването му не е по-ниска от заменената печалба, с отчитане на залога и деноминацията;

11. спечелването на премията може да бъде свързано само с участие в играта, при предварително определени чрез конфигуриране на джакпота условия (залог, време, начална и крайна стойност на натрупване и др.), без да е свързано с формирането на определена печеливша комбинация – премия мистери джакпот;

12. когато се допуска разпределението на премията или нивата на премията джакпот да се определи чрез допълнителна за играта бонусна игра (извън таблицата на печалбите на основната игра), осъществявана в интерфейса на играта или в допълнителен интерфейс, достъпът до тази игра се осъществява при формиране на определена печеливша комбинация или на случаен принцип;

13. когато премията е с условие за спечелване при формиране на определена печеливша комбинация, възможност за промени в конфигурационните параметри се

предоставя само след спечелването й; когато премията е мистери с повече от едно ниво на натрупване, при промяна на конфигурационните параметри се запазват натрупаните в тях суми;

14. когато даден джакпот бъде спечелен, във всяка игрална сесия, свързана с този джакпот, има индикация за настъпването на това събитие.

Чл. 15. Игралният софтуер трябва да гарантира, че джакпот параметрите не могат да се променят до приключване на текущата игра на всеки участник, който играе за дадения джакпот.

Чл. 16. (1) Игралният софтуер трябва да гарантира, че сумата на текущия джакпот се изобразява на оборудването на всички участници през максимален интервал от време от 30 секунди.

(2) Игралният софтуер трябва ясно да показва дали участникът играе за даден джакпот.

Чл. 17. (1) Игралният софтуер поддържа подробен и изчерпателен дневник, който подлежи на одит на информационната сигурност и записва текущия статус на джакпота, включително следната информация:

1. дата и час на всяко събитие;

2. конфигурация;

3. размер на натрупаните отчисления;

4. печалби;

5. достъп на оторизирания персонал.

(2) Игралният софтуер запаметява статуса на джакпота на дублиращ носител, който е устойчив на грешки.

(3) Игралният софтуер възпроизвежда информацията за сумите на премия джакпот и печалбите на джакпота въз основа на размера на направения залог на участника за формиране на джакпот.

Чл. 18. Игрите се представят като основани на случаен принцип и следва да се базират на генератор за случайни числа (ГСЧ), който да е изпитан от лаборатория, включена в списъка по чл. 20, ал. 1, т. 4от ЗХ и е вписан в регистъра по чл.20, ал.2 от ЗХ.

Чл. 19. ГСЧ трябва да отговаря на следните изисквания:

1. резултатите, подавани от генератора за случайни числа, трябва да:

а) са статистически независими;

б) съответстват на желаното случайно разпределение;

в) издържат различни избрани от тестващата лаборатория и подходящи за съответния ГСЧ общо признати статистически теста при ниво на доверие минимум 95 %, като например: c2 – тест (ChiSquare Test); сериен корелационен тест (Serial Correlation Test); тест

за поасоново разпределение (Poisson Distribution Test); честотен тест (Frequency test); покер тест (Poker Test), като тестващата лаборатория избира подходящите тестове в зависимост от ГСЧ;

2. да бъде защитен от всякаква намеса, влияеща върху резултатите от генератора;

3. в случай че се използва мащабиране, мащабираната последователност на числата преминава същите статистически тестове, които се отнасят до последователността от числа, произведена от ГСЧ; мащабираните алгоритми не трябва да водят до тенденциозност или създаване на модели.

Чл. 20. Игралното оборудване от наземното казино се използва единствено като ГСЧ. Виртуалната игрална маса може да има и собствен виртуален ГСЧ за различните игри (рулетка, игри на карти, зарове и др.).

Раздел IV

Общи изисквания към интернет страницата на организатора, чрез която се организират хазартни игри онлайн в игрално казино

Чл. 21. (1) Организаторите на хазартни игри онлайн в игрално казино са длъжни да публикуват на началната си интернет страница и на всички страници на игрите Общи задължителни игрални условия и правила за организиране на хазартни игри онлайн в игрално казино, във вида в който са утвърдени от НАП по реда на чл. чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ в три дневен срок от утвърждаването им. Когато на една интернет страница се организират различни видове онлайн залагания, се публикуват Общи задължителни игрални условия и правила за всеки вид игра по отделно.

(2) Интернет страницата на организатора на хазартни игри онлайн в игрално казино трябва да отговаря на изискванията на чл. 47в от ЗХ.

Чл. 22. Чрез официалната си интернет страница организаторът е длъжен да предоставя информация на български език за следното:

1. данните на организатора по неговата търговска регистрация, включително данъчен и/или друг идентификационен номер;

2. актуалното удостоверение за издаден лиценз за организиране на хазартни игри онлайн в игрално казино в три дневен срок от получаването му;

3. последните утвърдени от НАП на основание чл. чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ Игрални условия и правила за организиране на хазартни игри онлайн в игрално казино. Същите не могат да бъдат променяни в рамките на една игрална сесия;

4. ясно и недвусмислено изброяване на начините за приемане на залози, за формиране и изплащане на печалби;

5. размерите на залозите и размерите на съответните печалби;

6. ясно и изчерпателно резултатите от играта до нейното приключване;

7. услуги за помощ;

8. данни за кореспонденция, включително телефон и електронна поща, за осъществяване на пряка и навременна връзка с организатора и с НАП;

9. начините за подаване на жалби и сигнали до организатора и до НАП.

10. наименованието на играта да се визуализира на всички страници, свързани с играта;

11. салдото по игралната сметка на участника да е изобразено или достъпно на всички страници на играта;

12. на участника да се предоставя информация за размера на направения от него залог по всяка отделна игра.

13. валутата, в която се извършват залозите, както и обменния курс при необходимост от обмяна на валута, постоянно видими за участника.

14. да показва ясно минималния и максималния залог, който може да бъде направен в играта;

15. да предоставя на участниците информация за начините за формиране и изплащане на печалби.

Чл. 24. Юридическите лица и едноличните търговци, които публикуват, излъчват или разпространяват реклама на хазартни игри следва да спазват изискванията на чл. 10 от ЗХ и задължително да публикуват на сайта си „Националните етични правила за реклама и търговска комуникация, включително за рекламата на хазартни игри. .

Чл. 25. Официалната интернет страница трябва да съдържа регистрационна форма за попълване на данните от участниците, изискуеми съгласно чл. 3, ал. 1 от Наредбата за условията и реда за регистрация и идентификация на участниците, съхраняването на данни за организираните онлайн залагания на територията на Република България и за подаване на информация за хазартните игри към сървър на Националната агенция за приходите.

Чл. 26. Не се допуска промяна на наименованията на игрите на официалната интернет страница до края на играта и/или игралната сесия.

Чл. 27. Хазартните игри онлайн в игрално казино се провеждат със залози и печалби само в български левове или в евро след предварително разрешение от НАП, съгласно с чл. 3, ал. 4 от ЗХ.

Чл. 28. (1) Официалната интернет страница трябва да предоставя възможност на всеки регистриран участник за документиране в електронен вид на възникнали спорове.

(2) Организаторите водят регистър на участниците в игрите, който задължително съдържа информация за постъпили спорове и жалби от участника.

Чл. 29. Организаторът трябва да публикува на официалната интернет страница писмени правила за регистриране на спорове и подаване на жалби от участниците, както и достъпна форма за регистрация на спорове и жалби от участниците.

Раздел V

Общи игрални условия и правила

Чл. 30. (1) Участието в хазартни игри онлайн в игрално казино се осъществява по начин, описан в настоящите правила на игрите. Не се допуска осъществяване на хазартни игри онлайн в игрално казино по правила, които не са утвърдени от НАП.

(2) Регистрация на потребителите се осъществява чрез въвеждане на данни и информация в централната компютърна система на организатора, чрез които Потребителят да бъде идентифициран и може да включва име, презиме, фамилия, гражданство, дата на раждане, идентификационен номер на лицето (единен граждански номер, личен номер на чужденец, друг номер или данни за идентификация, съгласно националното законодателство на лице, което не е български гражданин), адрес на временно или постоянно пребиваване, електронен адрес, номер, дата на издаване и издател на документ за самоличност, пол, телефонен номер, както и всяка друга информация, която Потребителят доброволно представя при регистрацията или при ползване на услугите чрез уебсайта. Предоставената от Потребителя информация може да бъде събирана и ползвана от Организатора. При непредоставяне на изискваните лични данни и информация, Организаторът може да откаже регистрация.

(3) С регистрацията Потребителят декларира, че е навършил 18-годишна възраст, отговаря на всички нормативни изисквания за участие в онлайн залагания, включително на държавата, чийто гражданин е и на държавата, на чиято територия се намира IP адреса, от който е направена регистрацията за участие в онлайн залагания и информацията, която е предоставил, е вярна и точна, както и че е запознат с настоящите Общи условия, съгласява се с тях, приема ги и се задължава да ги спазва.

(4) В случай че информацията относно самоличността на Потребителя не е достатъчна или достоверна, Организаторът може да изисква допълнително доказателства за самоличността или да откаже регистрация. Във всеки момент Организаторът има право да изисква от Потребителя да се легитимира и да удостовери достоверността на всяко едно от обявените по време на регистрацията обстоятелства и лични данни.

(5) Потребителят се задължава да актуализира незабавно представената информация по отношение на обстоятелствата, за които е настъпила промяна.

(6) В случай, че информацията съдържа неверни или непълни данни или при неактуализиране на настъпили промени, Организаторът има право да спре незабавно и без предизвестие поддържането на регистрацията.

(7) Забранява се регистрацията под чуждо име. В случай че са използвани чужди лични данни, Организаторът може да откаже регистрация или плащане. Организаторът не носи отговорност, ако потребителското име засяга права на трети лица, включително, но не

само, правото на име на физическо лице и правото на фирма на юридическо лице, право на търговска марка, както и всякакви други права на интелектуална собственост.

(8) Потребителят е длъжен да положи дължимата грижа за запазване на паролата му в тайна и да не я разгласява на трети лица, както и да уведоми незабавно, Организатора при възникнало съмнение или установен неправомерен достъп от друго лице до профила му. Потребителят носи пълна отговорност за всички действия, извършени от него или от трето лице, чрез използване на потребителското му име. Организаторът не носи отговорност и не дължи възстановяване на средства, изтеглени от игралната сметка или възстановяване на други вреди, извършени чрез използване на потребителското име и парола, включително и когато действията не могат да се вменят във вина на Потребителя или са извършени в резултат на неправомерни действия на трети лица.

(9) Предоставените от потребителите данни са лични данни по смисъла на българското законодателство като се събират, съхраняват и гарантират по реда на Закон за защита на личните данни и действащото европейско законодателство.

(10) Потребителската сметка трябва да бъде регистрирана на собствено и коректно въведено име, както е описано в документа за самоличност на играча. Един клиент може да има само една активна сметка. Всички други сметки във връзка с услугите и уебсайта се считат за „дублирани сметки". Всички дублирани сметки могат да бъдат закрити веднага.

(11) Потребителското име, трябва да е с буквено-цифрови символи или комбинация между малки и големи букви и цифри, паролата трябва да съдържа минимум 8 символа. Потребителското име и паролата трябва да са уникални.

(12) Всеки един участник се идентифицира в уебсайта, посредством регистрираното от него уникално потребителско име и парола, като не се позволява възможност за дублиране.

(13) Потребителят е длъжен да отбележи задължителното поле, чрез което се декларира **"Аз съм над 18 години и приемам всички Правила и Условия и Политики за Поверителност".**

(14) Всички постъпления, печалби или бонуси, които са спечелени или натрупани с активна дублирана сметка, ще бъдат отнети, като Организаторът има право да ги изисква от Потребителя. Потребителите са задължени да възвърнат всички средства, които са били изтеглени от дублирана сметка, включително да възстановят всички разходи, свързани с депозитите, плащанията и поддръжката на дублираната сметка.

(15) Ако Потребител желае да създадете друга сметка, може да го направи, като се свържете със support@sesame.bg Ако се създаде нова сметка, старата сметка ще бъде закрита/деактивирана.

(16) Организаторът си запазва правото по всяко време и без да е необходима аргументация да откаже откриване на потребителска сметка или да закрие едностранно

потребителска сметка. Разпореждането с парични средства по закрита сметка е по усмотрение на Организатора и съгласно описаните в настоящите правила, като Потребителят се уведомява за решението.

(17) Задължение на клиента е да поддържа своята сметка и да актуализира своевременно своите лични данни. В случай, че клиентът има затруднения със създаването на потребителска сметка, може да се свърже по електронна поща - support@sesame.bg, с отдел „Обслужване на клиенти" на Организатора.

(18) Забранява се във всички случаи на потребителите да купуват, прехвърлят или продават сметки от/на други потребители.

(19) Всеки потребител има право да закрие потребителската си сметка по всяко време като следва описаните процедури.

Чл.31. (1) **Потребителско име, парола и информация за клиента.** След успешно приключване на процеса на регистрация и проверка на самоличността ЦКС открива игрална сметка на участника. Достъпът на участника до игралната сметка се осъществява с потребителско име и парола. След регистрация и създаване на потребителска сметка, Потребителят не трябва да разкрива (умишлено или случайно) неговото потребителско име и парола на други лица. В случай че е загубил или забравил неговите данни за вход към неговата сметка, може да получи своята парола като натисне линк за „Забравена парола" под портала за вход.

(2) Организаторът прекратява достъпа на клиента до системата, в случай че той не е активен за определен период от време през клиентската сесия.

(3) След прекратяване на сесията и достъпа, клиентът е длъжен да въведе отново потрбителско име и парола.

(4) Потребителят е отговорен за неразкриването и съхранението на неговото потрбителско име и парола. Организаторът не носи отговорност, ако друго лице получи умишлено или случайно данните за потребителското име и парола за сметката на клиента.

(5) Потребителят не трябва да позволява, на които и да е трети лица, да използват неговите данни за легититмиране и вход в уебсайта, съответно игра.

Чл. 32. Хазартните игри онлайн в игрално казино се организират на игрални маси и с игрални автомати, визуализирани чрез игралния софтуер или с игрални маси в наземно игрално казино.

Чл. 33. Правилата на хазартните игри онлайн в игрално казино (включително ограниченията спрямо игрите и начина, по който участникът играе) трябва да са публикувани на началната интернет страница и на всички страници на игрите. Организаторът на хазартните игри онлайн трябва да изисква от участника изричното приемане на правилата на игрите по време на регистрацията му.

Чл. 34. (1) Всички плащания, свързани с направен залог и изплащане на печалби при организиране на онлайн хазартни игри в игрално казино, се извършват по безкасов път. Банковата сметка на организатора следва да бъде открита съгласно чл. 6, ал. 1, т. 3 от ЗХ.

(2) **Депозити и тегления от сметката на Потребителя (клиента) –** ако желае да участва в залагания или в игри чрез уебсайта, клиентът трябва да депозира парични средства в сметката си, които след това да използва за залагане и/или игри, предложени на уебсайта.

(3) Депозити и тегления от сметката могат да бъдат направени чрез различни платежни доставчици и методи, разрешени от приложимото законодателство, като използване на микросметки или банкови сметки, регистрирани в системи за плащане с банкови сметки, карти или микросметки или външни устройства чрез интернет, интегрирани в уебсайта. Процедурите и условията са различни за различните платежни доставчици, като задължение на Клиента е да се запознае предварително с тях. Приетите от Организатора начини за депозиране и теглене на средства са обявени на уебсайта и се актуализират при евентуална промяна.

(4) Минималният размер на депозит с банкови карти е 20 BGN (десет български лева)/15 EUR (петнадесет евро) и съответно – 10 BGN (десет български лева или равностойността им в евро) за депозити с всички останали платежни методи. Организаторът си запазва правото да поставя изисквания за различни минимални размери на депозит за различните платежни средства, които поддържа.

(5) При депозиране или теглене на парични средства се налагат такси, съгласно действащите тарифи на съответния доставчик на разплащателни услуги, както и други, обявени на уебсайта или за които Потребителят е уведомен. Организаторът може по своя преценка да освободи Потребителя от заплащането им и да поеме за своя сметка тези разходи или част от тях, като информира Потребителя относно условията за това.

(6) Потребителят има право да бъде информиран за всички ограничения, свързани с депозитите, за достъпа до паричните средства във връзка с тях, както и за ограниченията при теглене на средства.

(7) Не се допускат никакви сторнирания, връщания или анулирания на депозит от сметка на Потребителя и той се съгласява да възстанови и да компенсира Организатора в случай на неплатени депозити.

(8) Не се допуска извършването на прехвърляния на парични средства между игрални сметки.

(9) Организаторът може по всяко време да използва текущия положителен баланс по сметка на Потребителя за покриване на дължими от него суми, във връзка с грешно разрешени залози, залози поставени от дублиращи се сметки, нечестна игра, участия в тайни споразумения, измами, криминални деяния и/или при наличие на технически и/или други грешки.

(10) Потребителят може да заяви теглене на средства от неговата сметка по всяко време, в случай че:

-за всички плащания, направени от/към потребителска сметка е потвърдено, че са погасени и не са налични сторнирани плащания, връщания или анулирания;

-всички необходими проверки са извършени.

(11) Организаторът си запазва правото, преди да обработи тегленето на клиента, да поиска ясно и четливо фотокопие на документ за самоличност със снимка, използваният от него платежен инструмент (например банкова карта), банково извлечение и всякакви други приложими документи за верификация.

(12) След като тегленето бъде одобрено, то бива изплатено по метода, чрез който клиентът е направил своя депозит, с изключение на случаите когато метода не позволява плащане. При такива случаи, Потребителят трябва да предостави необходимата информация относно начина, по който средствата ще бъдат преведени.

(13) Потребителите, които се регистрират при Организатора трябва да депозират средства от собствена сметка, която се води лично на тяхно име.

(14) Не се приемат депозити от трети страни, например приятел, роднина, партньор, съпруг, съпруга.

(15) С извършването на залог, клиентите декларират, че не им е известен изходът от събитията, на които залагат, както и че не могат да повлияят по никакъв начин на изхода от тези събития.

(16) Всички залози подлежат на приемане и потвърждаване от организатора. Когато Потребителят направи залог за дадена игра, той декларира, че знае къде може да прочете Правилата и условията за съответната игра и че е запознат с тях.

(17) При извършване на залог по интернет, клиентът е отговорен за плащанията по неговата сметка и е длъжен да се увери, че е проверил залозите си за грешки, преди да ги потвърди, включително да гарантира верносттта на данните за плащане.

(18) Организаторът не носи отговорност за сгрешени залози, дублирани или липсващи такива, направени от клиента.

(19) Регистриран клиент има право да ограничи сумите на депозитите. или да постави времеви лимит, в който не може да играе.

(20) След като залог бъде приет, същият не може да бъде анулиран.

(21) Организаторът си запазва правото да обявява минимален залог за игра или игри, или за всички игри, като го обявява на уебсайта.

(22) Организаторът не допуска залог в игра, който би довел до отрицателно салдо на участника. В случай че участник се опита да постави залог, за който неговият баланс е недостатъчен ЦКС информира участника със съобщение на екрана и не позволява поставянето на такъв залог.

(23) Организаторът захранва незабавно игралната сметка на участника с всички негови печалби. Сметката на участника се захранва автоматично и незабавно след приключване на неговия залог, в случай на съществуваща печалба. ЦКС/КЛС може да генерира доклади, в които ясно са указани прехвърлянията на средства между игралната сметка и игрите на всеки участник.

(24) Не се допуска залог на кредит.

(25) Строго се забранява използването на роботи, механични, електронни и/или други средства за автоматично вземане на решения, в която и да е игра, като гост или клиент.

(26) Чрез използването, на която и да е игра в регистрирания уебсайт на организатора, клиентът гарантира, че е запознат с правилата на тази игра и признава, че правилата на всяка игра са на разположение в сайта.

Чл.35. (1). Организаторът на хазартни игри онлайн предвижда начини за приключване на незавършените игри, както и условия за възстановяване на направения от участник залог в случаите на незавършена игра. Срокът, в който организаторът трябва да вземе решение по отношение на незавършените игри не може да бъде по-дълъг от 30 дни.

(2) При незавършена игра поради загуба на връзка, рестартиране на система, деактивиране на игри и повторен опит на Потребителя за достъп или изключване на участника по причина, независеща от него, залозите остават блокирани и се съхраняват в отделна системна сметка до приключване на играта. Организаторът е длъжен да осигури приключване на незавършени игри, а в случай на невъзможност изчислява всички суми, които се дължат на Потребителя и ги възстановява.

(3) В случай че игра бъде деактивирана по време на игрална сесия, участника има право да завърши започнатите игри.

(4) В случай че участник е започнал игра с няколко етапа и същата бъде деактивирана, възможността за започване на нови игрални сесии се ограничава за останалите участници, като в същото време започналите игри се позволява да бъдат завършени.

(5) След отстраняване на причините за прекъсване на играта Организаторът прави всичко възможно, автоматично да завърши всички незавършили игри.

(6) Всички незавършени игри се показват със статус "В прогрес" посредством профила на участника и секция „История".

Чл. 36. (1) Организаторът на хазартни игри онлайн следва да предотвратява случаи, в които участниците играят срещу самите себе си, участват в тайни споразумения между организатори и участници.

(2) Следните дейности не са позволени и представляват съществено нарушение:

- Заговор с трети страни;

- Използване на нечестно предимство или влияние (измама), включително експлоатацията на пропуск или грешка в използвания софтуер, използването на автоматизирани играчи (ботове) или експлоатация на „грешка";

- Организаторът предприема всички необходими мерки за предотвратяване на подобни дейности, за откриване и засичане на съответните потребители и ще се отнесе към съответните потребители както прецени. Организаторът не носи отговорност за всяка загуба или щета, която някой Потребител би понесъл в резултат на измамна или незаконна дейност, като всяко действие, което предприеме по отношение на това ще бъде по негово усмотрение.

- Ако Потребител разбере, че дадено лице участва в заговор, измама или извършва измамна дейност, той трябва при първа възможност да съобщи това на Организатора по електронен път.

- Организаторът си запазва правото да уведоми съответните власти, други онлайн игри или хазартни оператори, други доставчици на онлайн услуги и банки, компании за издаване на кредитни карти, доставчици на електронни плащания или други финансови институции за самоличността на Потребителя и за всяко подозрение за незаконна, измамна или неуместна дейност, като Потребителят се съгласява да сътрудничи изцяло при разследването на такава дейност.

Чл.37. (1) Забранява се залагането да се извършва от електронно съобщително средство, което е собственост на държавна или общинска организация или на юридическо лице на бюджетна издръжка, като залогът, направен от такова средство, е нищожен.

(2) Забранява се използването на уебсайта за цели, които се считат за клевета, обида, расизъм, сексизъм, дискриминация, включително и при използване на функцията за електронно съобщение или чат на уебсайта. Забранява се използването на агресивен и обиден език или изображения, заплашването или злоупотребата, с когото и да било, включително и с други потребители, или държането по сходен начин със служители на Организатора.

(3) Забранява се повреждане, подправяне, опорочаване на уебсайта, компроментиране или повреждане на функциалността на уебсайта и информацията, представена на неговите страници. Не е позволено и не може да се използват функционалности, които биха могли да се отразят или да нарушат функционалността на уебсайта, по какъвто и да било начин, например чрез въвеждане на вируси, червеи, логически бомби или други електронни заплахи. Всякакви многократни заявки или „спам" са строго забранени. Забранена е намесата, поправката, премахването или променянето по какъвто и да било начин на всякаква информация, под всякаква форма, включена в уебсайта.

(4) Уебсайта се използва за лично забавление и не се допуска възпроизвеждането на уебсайта или на част от него, независимо по каква форма, без изричното съгласие на организатора.

(5) Забранени са опитите за получаване на неразрешен достъп до уебсайта, до сървъри, на които уебсайта се съхраняя или до всеки сървър, компютър или база данни свързани с уебсайта. Забранява се атакуването на уебсайта, чрез атака за отказ на услуга или други подобни. При нарушаване на тази разпоредба, Организаторът докладва всяко такова нарушение на съответните правни органи и им сътрудничи. В случай на такова нарушение, правото на Потребителя да използва уебсайта ще бъде незабавно преустановено.

(6) Организаторът не носи отговорност за каквито и да било загуби или щети, причинени от разпространението на атаки за отказ на услуга, вируси или други технологично вредни материали, които могат да заразят компютърното оборудване на Потребителя, компютърни програми, данни или друга собственост на Организатора, въз основа на използването на уебсайта или тегленето на всякакви материали публикувани на уебсайта или на всяка интернет страница, свързана с уебсайта.

(7) При установяване на нарушения, съгласно описаното по-горе, Организаторът има право да спре достъпа до сметката на даден потребител и да задържи всички средства.

Чл. 38. (1) Печалбите се превеждат по съответната игрална сметка, след приключване на всяка игра, за която е направен съответния залог.

(2) Максималният размер на печалбата се определя от таблица на печалбите на всяка игра на сайта, като се добавят предлаганите джакпоти и се обявяват при отваряне на всяка игра поотделно.

(3) Печалбите на Потребителя от участието в онлайн залагания захранват игралната му сметка.

(4) След успешно поставяне на залог, баланса на участника се обновява автоматично, а информацията за направения залог в играта е налична в секцията „История" на потребителския профил.

(5) Печалбите се изплщат във валутата, в която е игралната сметка.

(6) Сметката на участника се захранва автоматично и незабавно след приключване на неговия залог, в случай на съществуваща печалба.

Чл. 39. (1) В онлай игрално казино могат да се организират на игрални маси: игри на рулетка, игри с карти - „Блек Джак", покер и негови разновидности, игри със зарове.

(2) В онлай игрално казино могат да се организират Шоу игри на живо. Шоу игрите на живо на www.sesame.bg включват няколко различни по вид игри, като пълните правилата за всяка една от тях са подробно описани и обявени на сайта на организатора.

(3) В онлайн игрално казино може да се провеждат и други хазартни игри след подаване на искане до НАП за промяна на игралните условия и правила за организиране на хазартни игри в игрално казино, представени от организатора по реда на чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ и само след утвърждаването им от НАП.

1. Рулетка(Roulette)

Целта на играта **Рулетка (Roulette)** е да познаете на кое число ще спре топчето, като поставите залог или залози на това число. Колелото в европейска рулетка съдържа числата от 1 до 36 плюс един сектор 0 (нула).

След изтичане на времето за залагане, топчето се завърта в колелото на рулетката. Топчето накрая ще спре в някой от номерираните сектори на рулетката. Печелите, ако сте заложили на това число.

Типове залози

Можете да правите различни видове залози на масата за рулетка. Залозите могат да покриват едно число на определен диапазон от числа и всеки тип залог има собствена схема на изплащане.

Залозите, направени на пространството с числата или на линиите между тях, се наричат вътрешни залози, а залозите на специалните полета отдолу и отляво на главната схема с числа се наричат външни залози.

ВЪТРЕШНИ ЗАЛОЗИ:

- Единичен - чипът се поставя на всяко единично число (включително нула).
- Двоен залог - чипът се поставя на линията между всеки две съседни числа, вертикално или хоризонтално.
- Троен залог - чипът се поставя в края на всеки ред от числа. Троен залог покрива три числа.
- Четворен залог - чипът се поставя върху ъгъла (централното сечение), където се срещат четири числа. Залогът покрива и четирите числа.
- Шесторен залог - чипът се поставя на края на два реда върху пресечната линия между тях. Залогът на ред покрива всички числа и в двата реда, което прави общо шест числа.

ВЪНШНИ ЗАЛОЗИ:

- Залагане на колона - чипът се поставя в едно от каретата с надпис "2 to 1" в края на всяка колона и залогът покрива всички 12 числа от тази колона. Залагането на колона не покрива числото 0.
- Залог на дузина - чипът се поставя в едно от трите полета с надпис "1st 12", "2nd 12" или "3rd 12", за да покрие дванадесетте числа успоредно на полето.
- Червено/черно - чипът се поставя върху червеното или черното поле, така че да покрие 18-те червени или 18-те черни числа. Тези залагания не покриват числото 0.
- Even/Odd (Четно/нечетно) - чипът се поставя върху едно от тези полета, така че да покрие 18-те четни или 18-те нечетни числа. Тези залагания не покриват числото 0.

- 1-18/19-36 - чипът се поставя върху едно от тези полета, така че 18-те първата или втората група от 18 числа. Тези залагания не покриват числото 0.

Съседни залози

Tiers du Cylindre

Този залог покрива общо 12 числа, които включват 27, 33 и числата между тях от тази страна на колелото на рулетката, която е противоположна на нулата. 6-те чипа се поставят по следния начин:

- 1 чип на двойката 5/8
- 1 чип на двойката 10/11
- 1 чип на двойката 13/16
- 1 чип на двойката 23/24
- 1 чип на двойката 27/30
- 1 чип на двойката 33/36

Voisins du Zero (съседни на нулата)

Този залог покрива общо 17 числа, които включват 22, 25 и числата между тях от тази страна на колелото на рулетката, от която е нулата. 9-те чипа се поставят по следния начин:

- 2 чипа на тройката 0/2/3
- 1 чип на двойката 4/7
- 1 чип на двойката 12/15
- 1 чип на двойката 18/21
- 1 чип на двойката 19/22
- 2 чипа на четворката 25/26/28/29
- 1 чип на двойката 32/35

Orphelins a Cheval

Този залог покрива общо 8 числа от двата сегмента на колелото на рулетката, които не се покриват от горепосочените залози voisins du zero и tiers du cylindre. 5-те чипа се поставят по следния начин:

- 1 чип на 1 (единичен)
- 1 чип на двойката 6/9
- 1 чип на двойката 14/17
- 1 чип на двойката 17/20
- 1 чип на двойката 31/34

Jeu Zero

Този залог покрива нула и 6 числа в най-голяма близост до нулата на колелото на рулетката: 12, 35, 3, 26, 0, 32 и 15. 4-те чипа се поставят по следния начин:

- 1 чип на двойката 0/3
- 1 чип на двойката 12/15
- 1 чип на 26 (единичен)
- 1 чип на двойката 32/35

Печалбата, която ще Ви бъде изплатена зависи от вида на залога, който сте направили.

Вътрешни залози

ТИП ЗАЛОГ	ИЗПЛАЩАНЕ
Единичен	35:1
Двоен	17:1
Троен	11:1
Четворен	8:1
Шесторен	5:1

Външни залози

ТИП ЗАЛОГ	ИЗПЛАЩАНЕ
Колона	2:1
Дузина	2:1
Червено/Черно	1:1
Четно/Нечетно	1:1
1-18/19-36	1:1

При възникване на неизправност се анулират всички плащания и играта.

2. Автоматична рулетка Slingshot

Автоматична рулетка Slingshot е стандартна игра на Рулетка със стандартни правила и печалби. Колелото на рулетката има 37 сектора с числата от 1 до 36 и една нула. Играчът може да поставя различен тип залози на масата.

3. Блекджак

Блекджек е онлайн игра на карти тип блекджек от серията „Крупие на живо“ със стандартни правила и печалби. Крупието е на 17 позиция. Играчът може да изиграе до 3

ръце. Предлагат се функциите „застраховка", „сплит" (разделяне на картите и удвояване на залога) и „удвояване". Играта се играе с 8 тестета карти.

Картите имат следните стойности в Блекджек:

- Картите от 2 до 10 се равняват на числото, изписано на лицето на картата.
- Всяка от картите с фигура (валета, дами и попове) има стойност 10.
- Стойността на асата е 1 или 11, в зависимост от това кое е по-изгодно за ръката. Имай предвид, че меката ръка включва и асо със стойност 11.

След като определеното време за залагане изтече, крупието раздава на всеки играч по една карта с лицето нагоре. Раздаването започва от първия играч отляво на крупието, продължава в посока на часовниковата стрелка и завършва с крупието. След това крупието раздава втора карта с лице нагоре на всеки играч, но втората карта за крупието е с лицето надолу. Стойността на вашата първа ръка е показана до картите.

Блекджек- ако стойността на първата Ви ръка от две карти е точно 21, имате Блекджек.

Застраховка- ако картата с лице нагоре на дилъра е асо, Вие имате опцията да закупите застраховка, за да компенсирате риска от това, че крупието има Блекджек - дори ако самите Вие имате Блекджек. Стойността на застраховката е равна на половината от главния Ви залог и залогът на застраховката ще бъде отделен от залога на ръката Ви. След това крупието поглежда стойността на картата си с лице надолу, за да провери за Блекджек. Ако крупието няма Блекджек, играта продължава. Ако крупието има Блекджек, а Вие нямате, печели ръката на крупието. Ако и Вие, и крупието имате Блекджек, играта завършва без победител и залогът Ви се връща. Обърнете внимание, че когато картата с лице нагоре на крупието е 10 или карта с фигура, Вие няма да имате опция за купуване на застраховка и крупието няма да поглежда своята карта с лице надолу, за да провери за Блекджек.

Удвояване на залога, теглене или пасуване - когато крупието няма Блекджек при проверка на двете си първоначални карти, играчите получават шанса да подобрят стойностите на техните ръце поред. За да се случи това крупието се движи по часовниковата стрелка около масата, предлагайки да раздаде още карти към ръцете на играчите.

Ако стойността на първоначалната Ви ръка не е 21, Вие може да решите да удвоите залога. В този случай Вие ще удвоите залога си и ще получите само една допълнителна карта, която да добавите към ръката си. Алтернативно, Вие може да решите да теглите, за да получите допълнителна карта, която да добавите към стойността на ръката си. Вие можете да Теглите повече от един път, за да получите допълнителни карти, преди да решите да пасувате щом сте доволни от стойността от ръката си.

Разделяне-ако първоначалната Ви ръка е чифт карти с еднаква стойност, Вие може да решите да разделите чифта, за да направите две отделни ръце, всяка с отделен залог, равен на главния Ви залог. След като на двете Ви ръце бъде дадена втора карта, Вие можете да подобрите стойността на тези две ръце, решавайки да теглите. Може да решите да пасувате, ако сте доволни от стойността своите две ръце. Но, ако разделите първоначален чифт аса, ще получите само по една допълнителна карта на ръка, без опция за теглене.

Резултат- ако сумата от стойностите на картите в ръката Ви надхвърля 21, Вие отпадате от играта и губите залога си на тази ръка.

Когато се изредят всички играчи, крупието разкрива стойността на своята карта с лице надолу. Крупието трябва да Тегли при ръка със стойност 16 или по-малко и трябва да Пасува при ръка със стойност меки 17 или повече. (Забележете, че "меката ръка" включва и асо със стойност 11.)

Вие печелите, когато стойността на окончателната Ви ръка е по-близо до 21, отколкото тази на крупието, или когато крупието напусне играта. Ако стойността на ръката Ви е същата като тази на крупието, играта завършва без победител и залогът Ви се връща.

Блекджекът е възможен само с двете карти от първоначалното раздаване на две карти. Ръка от 21, която е резултат от разделена двойка, не се счита за блекджек. Поради това блекджек бие ръка със стойност 21, получена от разделена двойка.

Странични залози

Тази игра на Блекджек включва опционални странични залози - Идеални чифтове, и 21+3. Можете да правите странични залози в комбинация с основния залог в играта Блекджек. Имате шанс да спечелите от всеки страничен залог, независимо дали по-късно печелите или не от залога си в блекджек.

Страничният залог Идеални чифтове (Perfect Pairs) Ви дава шанса да спечелите, ако първите Ви две карти представляват чифт – например, две дами, две аса или две тройки. Има три вида чифтове, всеки от които се изплаща различно:

- Перфектен чифт – еднаква боя, напр. две аса пика.
- Цветен чифт – различни бои с еднакъв цвят, напр. 2-ка каро + 2-ка купа.
- Смесен чифт – различни бои от различен цвят, напр. 10-ка купа + 10-ка спатия.

Страничният залог 21+3 Ви дава шанса да спечелите, ако първите ви две карти плюс картата с лице нагоре на крупието съставляват една от следните печеливши комбинации (подобни на тези в покера), всяка от които се изплаща различно:

- Тройка от един цвят – идентична тройка, напр. 3 дами купа.
- Цветна кента – в цифрова последователност и еднаква боя, напр. 10-ка, вале и дама от каро.

- Тройка – еднаква стойност, но различни бои, напр. всеки 3 попа от различни бои.
- Стрейт – в цифрова последователност, но различни бои, напр. 2-ка спатия + 3-ка пика + 4-ка купа.
- Флъш – непоследователни карти от една боя, напр. 2, 6 и 10 от пики.

Залагане зад основния играч

Функцията "Bet Behind" (Залагане зад основния играч) Ви позволява да заложите на ръка, раздадена на друг играч. Вие ще споделите резултата от ръката на другия играч. Изплащанията на залози "Залагане зад основния играч" са същите като за обикновени залози.

Вие можете да направите залог "Bet Behind" независимо дали седите или не на масата за Блекджек и смятате да играете своя собствена ръка. Но не можете да направите залог "Залагане зад основния играч" на собствената си ръка.

Печалбите са както следва:

- Блекджек се изплаща 3:2.
- Печеливша ръка се изплаща 1:1.
- Ако крупието има блекджек, застраховката се изплаща 2:1.

Идеални чифтове

Ръка	Изплащане
Перфектен чифт	25:1
Цветен чифт	12:1
Смесен чифт	6:1

21+3

Ръка	Изплащане
Тройка от един цвят	100:1
Цветна кента	40:1
Тройка	30:1
Кента	10:1
Флъш	5:1

В случай на неизправност, играта и всички евентуални печеливши залози за съответното раздаване ще бъдат анулирани.

4. Покер с три карти (Three card poker)

В покера с три карти целта Ви е да победите крупието с една по-добра ръка от три карти.

Направете залог Ante и един или два от опционалните залози Pair Plus и 6 Card Bonus. Ще получите три карти. Трите карти на крупието се раздават с лицето надолу. Ако се чувствате уверени в ръката си, щракнете върху ИГРАЙТЕ 1x, за да направи бет за Игра, еквивалентен на бета ви анте. Когато щракнете/натиснете върху ИГРАЙТЕ 1x, ще продължите да играете и ще направите бет за играта. Бетът за играта ще бъде поставен автоматично на мястото за бета за игра. Ако не, щракнете върху ПАСУВАЙТЕ. Когато щракнете/натиснете върху ПАС, ще загубите всички поставени залози. Ще продължите да виждате протичането на останалата част от играта, но няма да можете да участвате в нея. Ще трябва да изчакате следващия кръг от играта, за да направите залозите си.

Печеливши ръце

Покер с три карти се играе с едно стандартно тесте от 52 карти (жокерите се изваждат). Картите се размесват след всяко раздаване.

В покера с три карти кента от три карти е по-висока ръка, отколкото флъш от три карти. Това е просто, тъй като има по-малко начини да се направи кента от три карти, отколкото флъш от три карти.

Отделните карти са подредени в низходящ ред: Асо (високо или ниско), поп, дама, вале, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 и 2. Асото може да бъде картата с най-висока стойност в кента от A, K, Q или картата с най-ниска стойност в кента от 3, 2, A.

Ако вашата ръка и тази на крупието са от един и същи тип, печели тази ръка, в която е картата с най-висока стойност (например три попа са по-силни от три дами; флъш от Q, J, 10 бие флъш от 10, 9, 8).

Ако вашата ръка и тази на крупието са от един и същи тип и с една и съща стойност, следващата най-висока карта, която не е част от изплащаната ръка и наричана "Кикър", определя победителя.

Печеливши ръце за покер с три карти: малка царска кента е тройка асо, поп и дама от една боя.

Цветна кента е ръка, която съдържа три последователни карти от една и съща боя, например: поп каро, дама каро, вале каро.

Тройка е ръка, която съдържа три карти с еднакво лице. Например играч, който има три попа в ръката си, има тройка. Тройка с по-висока стойност са по-силни от тройка с по-ниска стойност.

Кента е ръка, която съдържа три последователни карти най-малко от две различни бои, например деветка, осмица, седмица от две или повече бои. Две кенти се сравняват, като се сравни най-високата карта на всяка от тях. Две кенти с една и съща най-висока карта имат еднаква стойност, тъй като боите не се използват за разграничаването им.

Флъш е ръка, която съдържа три карти от една и съща боя, но те не са последователни, например три спатии. Два флъша се сравняват като ръце с високи карти; сравнява се най-високата карта на всеки флъш, за да се определи по-силният. Ако двете ръце имат еднаква най-висока карта, сравнява се втората най-висока карта и така нататък, докато се намери разлика.

Чифт е ръка, която съдържа две карти от един и същи вид (например два попа) плюс една карта, които не са от същия вид или не са еднакви. Чифтовете с по-високи карти са по-силни от тези с по-ниски. Ако и двете ръце имат един и същи чифт, сравняват се "кикърите" в низходящ ред, за да се определи победителят.

Висока карта е ръка при покера, съдържаща пет произволни карти, които не отговарят на нито едно от горните изисквания. По принцип тя не представлява ръка и единственото важно нещо в ръката на играча е най-високата карта.

Печеливши ръце за 6 Card Bonus:

Царска кента са пет поредни карти, включващи асо, поп, дама, вале и 10, всички от една боя.

Цветна кента е ръка, която съдържа пет последователни карти от една и съща боя, например: деветка, осмица, седмица, шестица и петица, като всички са купи.

Каре е ръка, която съдържа и четирите карти от един и същи вид, както и произволна друга карта. Например четири аса в ръката ви ще бъдат каре.

Фул хаус е ръка, която съдържа три карти от един и същи вид и две карти от друг вид, например три попа и две шестици.

Флъш е ръка, която съдържа пет карти от една и съща боя, но те не са последователни, например пет спатии.

Кента е ръка, която съдържа пет последователни карти най-малко от две различни бои, например деветка, осмица, седмица, шестица и петица от две или повече бои.

Тройка е ръка, която съдържа три карти от един и същи вид и две карти, които не са от същия вид или не са еднакви. Например играч, който има три попа в ръката си, има тройка.

Резултатите се определят чрез сравняване на ръката на играча и на крупието.

Крупието трябва да има поне една дама или по-добра карта за да се класира.

Бързият начин за проверяване на резултати от играта, независимо дали печелите, губите или сте стигнали до равенство.

Резултат	ANTE	ИГРАЙТЕ 1x
Крупието не се класира и вие печелите	1:1	Пуш
Крупието се класира и вие печелите	1:1	1:1
Крупието се класира и вие губите	Губите	Губите
Крупието се класира и вие завършвате на равно	Пуш	Пуш
Играчът пасува (решава да не прави бет за играта)	Губите	-

Ако направите залог Играй и получите цветна кента, тройка или кента в първите три карти, Вие печелите Ante Bonus според таблицата с печалбите, дори ако крупието печели раздаването.

Ако направите допълнителен залог Pair Plus, Вие печелите според таблицата за изплащане с чифт или по-добра комбинция в трите си карти, дори ако пасувате и крупието печели раздаването.

Ако направите допълнителен залог 6 Card Bonus, Вие печелите, ако Вашите три карти плюс трите карти на крупието правят ръка тройка или по-добра от покера с пет ръце. Вие печелите съгласно таблицата за плащане, дори ако пасувате и крупието печели раздаването.

ANTE BONUS

Ръка	Изплащане
Цветна кента или по-висока	5:1
Тройка	4:1
Кента	1:1

PAIR PLUS

Ръка	Изплащане
Малка царска кента (Ас, поп и дама от един цвят)	100:1
Цветна кента	40:1
Тройка	30:1
Кента	5:1

Флъш	4:1
Чифт	1:1

6 CARD BONUS

Ръка	Изплащане
Царска кента	1000:1
Цветна кента	200:1
Каре	100:1
Фул хаус	20:1
Флъш	15:1
Кента	10:1
Тройка	7:1

Залогът за Ante се изплаща 1:1.

Бетът за игра се изплаща 1:1.

При възникване на неизправност се анулират всички плащания и играта.

5. Lightning Roulette"

Целта на играта **„Lightning Roulette"** е да познаете на кое число ще спре топчето, като поставите залог или залози на това число. Колелото съдържа числата от 1 до 36 плюс един сектор 0 (нула).

Във всеки кръг на играта от едно до пет Lightning числа са произволно ударени от мълния, позволявайки ви да спечелите от 50x до 500x (49:1 до 499:1).

След като времето за поставяне на залози изтече, ще бъдат избрани на случаен принцип едно или повече „щастливи числа" с „щастливо изплащане" и топчето ще се завърти в рулетката. Топчето накрая ще спре в някой от номерираните сектори на рулетката. Играчът печели, ако е поставил залог, който покрива конкретното паднало число. Ако паднало число е сред случайно избраните „щастливи числа" и се покрива от залога на играча за стрейт залог, то играчът така ще получи и „щастливото изплащане".

Типове залози

Можете да правите различни видове залози на масата за рулетка. Залозите могат да покриват едно число на определен диапазон от числа и всеки тип залог има собствена схема на изплащане.

Залозите, направени на пространството с числата или на линиите между тях, се наричат вътрешни залози, а залозите на специалните полета отдолу и отляво на главната схема с числа се наричат външни залози.

Вътрешни залози:

- Единичен - чипът се поставя на всяко единично число (включително нула).
- Двоен залог - чипът се поставя на линията между всеки две съседни числа, вертикално или хоризонтално.

• Троен залог - чипът се поставя в края на всеки ред от числа. Троен залог покрива три числа.

• Четворен залог - чипът се поставя върху ъгъла (централното сечение), където се срещат четири числа. Залогът покрива и четирите числа.

• Шесторен залог - чипът се поставя на края на два реда върху пресечната линия между тях. Залогът на ред покрива всички числа и в двата реда, което прави общо шест числа.

Външни залози:

- Залагане на колона - чипът се поставя в едно от каретата с надпис "2 to 1" в края на всяка колона и залогът покрива всички 12 числа от тази колона. Залагането на колона не покрива числото 0.
- Залог на дузина - чипът се поставя в едно от трите полета с надпис "1st 12", "2nd 12" или "3rd 12", за да покрие дванадесетте числа успоредно на полето.
- Червено/черно - чипът се поставя върху червеното или черното поле, така че да покрие 18-те червени или 18-те черни числа. Тези залагания не покриват числото 0.
- Even/Odd (Четно/нечетно) - чипът се поставя върху едно от тези полета, така че да покрие 18-те четни или 18-те нечетни числа. Тези залагания не покриват числото 0.
- 1-18/19-36 - чипът се поставя върху едно от тези полета, така че 18-те първата или втората група от 18 числа. Тези залагания не покриват числото 0.

  След затваряне на залозите случайно избраните „щастливи числа" с техните „щастливи изплащания" ще бъдат маркирани в мрежата на залозите.

  Съседни залози

  <u>Tiers du Cylindre</u>

  Този залог покрива общо 12 числа, които включват 27, 33 и числата между тях от тази страна на колелото на рулетката, която е противоположна на нулата. 6-те чипа се поставят по следния начин:

- 1 чип на двойката 5/8
- 1 чип на двойката 10/11
- 1 чип на двойката 13/16

- 1 чип на двойката 23/24
- 1 чип на двойката 27/30
- 1 чип на двойката 33/36

Orphelins a Cheval

Този залог покрива общо 8 числа от двата сегмента на колелото на рулетката, които не се покриват от горепосочените залози voisins du zero и tiers *du cylindre*. 5-те чипа се поставят по следния начин:

- 1 чип на 1 (единичен)
- 1 чип на двойката 6/9
- 1 чип на двойката 14/17
- 1 чип на двойката 17/20
- 1 чип на двойката 31/34

Voisins du Zero (съседни на нулата)

Този залог покрива общо 17 числа, които включват 22, 25 и числата между тях от тази страна на колелото на рулетката, от която е нулата. 9-те чипа се поставят по следния начин:

- 2 чипа на тройката 0/2/3
- 1 чип на двойката 4/7
- 1 чип на двойката 12/15
- 1 чип на двойката 18/21
- 1 чип на двойката 19/22
- 2 чипа на четворката 25/26/28/29
- 1 чип на двойката 32/35

Jeu Zero

Този залог покрива нула и 6 числа в най-голяма близост до нулата на колелото на рулетката: 12, 35, 3, 26, 0, 32 и 15. 4-те чипа се поставят по следния начин:

- 1 чип на двойката 0/3
- 1 чип на двойката 12/15
- 1 чип на 26 (единичен)
- 1 чип на двойката 32/35

Съседен залог покрива определено число, както и други числа, които са в най-голяма близост до него на колелото на рулетката.

Печалбата, която ще Ви бъде изплатена зависи от вида на залога, който сте направили.

ВЪТРЕШНИ ЗАЛОЗИ

ТИП ЗАЛОГ	ИЗПЛАЩАНЕ
Единичен	29-499:1
Двоен	17:1
Троен	11:1
Четворен	8:1
Шесторен	5:1

ВЪНШНИ ЗАЛОЗИ

ТИП ЗАЛОГ	ИЗПЛАЩАНЕ
Колона	2:1
Дузина	2:1
Червено/Черно	1:1
Четно/Нечетно	1:1
1-18/19-36	1:1

При възникване на неизправност се анулират всички плащания и играта.

6. Бакара

Целта на Baccarat е да предвидите коя ръка ще спечели със стойност най-близо до 9. Домакин на играта е дилърът и се играе с осем стандартни колоди от по 52 карти. Картите имат следните стойности:

- Асата са най-слабите карти и се равняват на 1 точка всяко.
- Картите от 2 до 9 се равняват на числото, изписано на лицето на картата.
- 10-ките и картите с картинки (валета, дами и попове) се равняват на 0 всяка от тях.

Само числовата стойност на всяка карта е от значение в основната игра на "Бакара"; всеки цвят на картите (купи, спатии, пики или кари) не е от значение.

Преди всяко раздаване трябва да направите залог дали играчът (Player) или банкерът (Banker) ще спечели кръга с ръка със стойност, която е най-близо до 9. Освен това имате избора да заложите кой кръг ще завърши с равен (Tie) резултат, който се случва, когато играчът и банкерът държат ръце с еднаква стойност.

Дилърът започва с раздаване на две карти за играча и две карти за банкера.

В "Бакара" се раздават две ръце: една ръка за играча и една ръка за банкера.

Ако играчът и банкерът държат ръце с еднаква стойност, кръгът завършва с равен резултат. Залогът за равенство печели, а залозите на играча и банкера се връщат.

Стойността на всяка ръка се изчислява като от нея се извади десет, ако ръката има стойност 10 или повече. Например, ръка състояща се от 7 и 9 е равна само на 6 в игра на "Бакара" (защото 16-10=6). По същия начин карта с картинка плюс 9 се равняват на 9.

Ако играчът или банкерът получи първоначална ръка от две карти на стойност 8 или 9 ("натурално" 8 или 9), след получаване на първите две карти не се раздават повече карти.

Ако играчът и банкерът получат първоначални ръце от две карти на стойност 0-7, се използва "правилото на третата карта", за да се определи дали трябва да се раздаде трета карта на една от двете ръце или на двете ръце. Играчът винаги е първи при раздаване.

Ръка на играча

Първоначална ръка с две карти на играча	
0-1-2-3-4-5	Играчът тегли трета карта.
6-7	Играчът пасува.
8-9 ("натурално")	Няма трета карта за нито една ръка.

Ръка на банкера

Първоначалните две карти на банкера	Стойност на трета карта, изтеглена от играч										
	Няма трета карта	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т
1	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т
2	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т
3	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	П	Т
4	Т	П	П	Т	Т	Т	Т	Т	Т	П	П
5	Т	П	П	П	П	Т	Т	Т	Т	П	П
6	П	П	П	П	П	П	П	Т	Т	П	П

7	П	П	П	П	П	П	П	П	П	П	П
8	П	П	П	П	П	П	П	П	П	П	П
9	П	П	П	П	П	П	П	П	П	П	П

Т - Тегли; П – Пасува

Ако ръката на играча пасува при 6 или 7, тогава ръката на банкера със стойност 3, 4 или 5 трябва да получи карта, а ако ръката на банкера е 6, трябва да пасува.

Този, който получи карти със стойност най-близка до девет, печели.

Странични залози

Страничен залог	Описание
Перфектен чифт	Изплаща 25:1, ако две еднакви карти (по отношение на стойност и цвят) са раздадени като първите две карти на банкера или играча. Изплаща 200:1, ако две еднакви карти (по отношение на стойност и цвят) са раздадени като първите две карти на банкера и играча.
Един от двата чифта	Плаща, ако в ръката на банкера или на играча има чифт.
P Bonus	Изплаща се, когато играчът спечели кръга на естествени 8 или 9 или с поне четири точки.
B Bonus	Изплаща се, когато банкерът спечели кръга на естествени 8 или 9 или с поне четири точки.

Изплащането ви зависи от вида на направения залог.

ЗАЛОЖИТЕ	ИЗПЛАЩА
Player	1:1
Banker	0,95:1 (взема се 5% комисионна)
Tie	8:1
Перфектен чифт	Един чифт: 25:1 Два чифта: 200:1

Един от двата чифта	5:1
P Bonus/B Bonus	**Шансове за комбинация на ръце** • Ненатурална ръка печели с 9 точки, 30:1 • Ненатурална ръка печели с 8 точки, 10:1 • Ненатурална ръка печели с 7 точки, 6:1 • Ненатурална ръка печели с 6 точки, 4:1 • Ненатурална ръка печели с 5 точки, 2:1 • Ненатурална ръка печели с 4 точки, 1:1 • Натурална печалба, 1:1 • Натурален равен, връщане

В случай на неизправност, играта и всички евентуални печеливши залози за съответното раздаване ще бъдат анулирани. Залозите ще бъдат върнати.

7. Казино холдем (Casino Hold'em)

Казино холдем е вариант на популярната покер игра Тексас холдем. Казино холдем се различава от Тексас холдем по това, че се играе срещу банката, а не срещу други играчи.

Целта на Казино холдем е да се победи ръката на крупието чрез получаване на най-добрата възможна ръка с пет карти от двете карти, раздадени на играча, и петте общи.

На една маса за Казино холдем могат да играят едновременно неограничен брой играчи. Всеки играч може да заеме само едно място до масата.

Казино холдем се играе с едно стандартно тесте от 52 карти (жокерите се изваждат). С едно тесте карти се играе само една игра, като картите се разбъркват след всеки кръг на играта.

За да играете, трябва да направите залог в Залог за миза (начален залог). Можете да направите залог за бонус, който ви се изплаща, ако в първите пет карти бъдат раздадени чифт аса или по-високи карти.

Крупието ви дава две карти, обърнати с лицето нагоре, а на себе си дава две карти, обърнати с лицето надолу. В средата на масата се поставят и три общи карти, обърнати с лицето нагоре. Те са общи за вас и за крупието, за да си направите ръката.

Сега трябва да изберете между ИГРАЙТЕ 2Х или ПАСУВАЙТЕ. Изберете ИГРАЙТЕ 2Х, за да продължите рунда с поставяне на бет за игра, за да удвоите вашето анте. Изберете ПАС за край на кръга, с което се отказвате от своя начален залог. Бонусът за бет не се влияе от решението дали да ИГРАЕТЕ/ПАСУВАТЕ. Трябва да изберете ИГРАЙТЕ 2Х, за да получите плащане на бонус бета.

След като вземете вашето решение, ще получите от крупието още две общи карти (наречени "Търн" и "Ривър"). Също така дилърът ще покаже наличните си карти.

За да се определи победителят, се съставят и сравняват най-добрите ръце - вашата и на крупието, като се използват пет от седемте налични карти.

Странични залози

Залог за бонус е по желание и не може да бъде самостоятелен. След като поставите чип върху мястото за залог за миза, мигаща стрелка ще ви покаже, че мястото за залога за бонус е активирано. Направете залога си за бонус по същия начин като залога за миза.

Залогът за бонус се изчислява при първата ръка, която е само от пет карти. Ако имате чифт аса или по-добра комбинация, ще спечелите залога за бонус и той ще ви бъде изплатен съгласно таблицата за изплащане на бонуса.

Залог за Jumbo 7 Jackpot е страничен залог по избор, който ви позволява да спечелите дял от големия прогресивен jackpot! Сумата на прогресивния jackpot расте устойчиво с времето, колкото повече залози за Jumbo 7 Jackpot се правят от играчи в няколко различни участващи казина. В крайна сметка джакпотът се удря, когато играч, който е направил залог за Jumbo 7 Jackpot на участваща маса, има цветна кента от 7 карти – образувана от две карти на играча и пет карти от общите.

Всички играчи, които са направили залог за Jumbo 7 Jackpot в победния кръг на играта, споделят общата сума на прогресивния jackpot. Сумата на Вашия потенциален дял от прогресивния jackpot е на основата на всички приети залози за Jumbo 7 Jackpot, които са били поставени от играчи на участващите игрални маси за настоящия кръг.

Залогът по желание за Jumbo 7 Jackpot ти дава възможност да спечелиш и допълнителна награда с фиксирана сума, когато лично ти събереш **кента** или по-добра ръка.

В началото на нов кръг на играта поставете вашия залог за Jumbo 7 Jackpot по избор в кръглото поле с етикет "Jumbo 7 JACKPOT", след като сте поставили залога си за миза и преди да изтече времето за залагане.

След като бъде приет, вашият залог за Jumbo 7 Jackpot ще бъде добавен към общата сума на прогресивния jackpot.

Решението ви да ИГРАЕТЕ 2X или ПАСУВАТЕ ръката си не се отразява на възможността ви да спечелите дял от прогресивния джакпот в кръга на играта.

Печеливши ръце

Отделните карти са подредени в низходящ ред: Асо (високо или ниско), поп, дама, вале, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 и 2.

Асото може да бъде картата с най-висока стойност в кента от A, K, Q, J, 10 или картата с най-ниска стойност в кента от 5, 4, 3, 2, A.

Възможни ръце от най-високите печалби до най-ниските:

Царска кента са пет поредни карти, съдържащи асо, поп, дама, вале и 10, всички от една боя. В случай на равенство играчът получава обратно първоначалния си залог и играта завършва БЕЗ победител.

Цветна кента е ръка, която съдържа пет последователни карти от една и съща боя, например: деветка, осмица, седмица, шестица и петица, като всички са купи. Две цветни кенти се сравняват, като се сравни най-високата карта на всяка от тях. В случай на равенство играчът получава обратно първоначалния си залог и играта завършва БЕЗ победител.

Каре е ръка, която съдържа и четирите карти от един и същи вид, както и произволна друга карта. Например четири аса в ръката ви ще бъдат каре. Каретата с по-високи карти са по-силни от тези с по-ниски карти. Ако две карета са с еднаква стойност, за разрешаване на равенството се използва петата карта, която се нарича "Кикър". В случай на равенство играчът получава обратно първоначалния си залог и играта завършва БЕЗ победител.

Фул хаус е ръка, която съдържа три карти от един и същи вид и две карти от друг вид, например три попа и две шестици. Когато има две ръце с фул хаус, по-силна е тази, в която трите карти от един и същи вид са по-високи В случай на три карти с еднаква стойност във фул хаус (и следователно равенство), двете карти с еднаква стойност се сравняват помежду си. В случай на равенство играчът получава обратно първоначалния си залог и играта завършва БЕЗ победител.

Флъш е ръка, която съдържа пет карти от една и съща боя, но те не са последователни, например пет спатии. Два флъша се сравняват като ръце с високи карти; сравнява се най-високата карта от всяка ръка, за да се определи по-силната. Ако двете ръце имат еднаква най-висока карта, сравнява се втората най-висока карта и така нататък, докато се намери разлика.

Кента е ръка, която съдържа пет последователни карти най-малко от две различни бои, например деветка, осмица, седмица, шестица и петица от две или повече бои. Две кенти се сравняват, като се сравни най-високата карта на всяка ръка. Две кенти с една и съща най-висока карта имат еднаква стойност и следователно водят до равенство, тъй като боите не се използват за разграничаването им.

Тройка е ръка, която съдържа три карти от един и същи вид и две карти, които не са от същия вид или не са еднакви. Например играч, който има три попа в ръката си, има тройка. Тройка с по-висока стойност са по-силни от тройка с по-ниска стойност. Ако две ръце съдържат три еднакви карти с една и съща стойност, се прави сравнение на "кикърите" (т.е. другите две карти в ръката), за да се определи коя ръка е по-силна.

Два чифта е ръка, която съдържа две карти от един и същи вид плюс две карти, от друг вид (те са от един и същи вид, но той е различен от вида на първия чифт) плюс произволна карта от какъвто и да е вид. Пример за такава ръка са две аса и два попа. За да се сравнят две ръце, съдържащи по два чифта, първо се сравняват чифтовете с по-висока

стойност от всяка ръка и по-високият чифт печели. Ако и двете ръце имат един и същи по-висок чифт, се сравняват вторите чифтове. Ако и двете ръце имат един и същи втори чифт, "кикърът" с най-висока стойност определя победителя.

Чифт е ръка, която съдържа две карти от един и същи вид (например два попа) плюс три карти, които не са от същия вид или не са еднакви. Чифтът е най-ниската ръка, за която можете да получите заплащане. Чифтовете с по-високи карти са по-силни от тези с по-ниски. Ако и двете ръце имат един и същи чифт, сравняват се "кикърите" в низходящ ред, като този с най-висока стойност определя победителя.

Висока карта е ръка при покера, съдържаща пет произволни карти, които не отговарят на нито едно от горните изисквания. По принцип тя не представлява ръка и единственото важно нещо в ръката на играча е най-високата карта. Ако и двете ръце имат една и съща висока карта, сравняват се другите карти в ръката в низходящ ред, за да се определи победителят.

Резултатите се определят при сравняване на най-добрите ръце с 5 карти на играча и крупието (комбинират се 2-те карти на играча/крупието с 5-те общи карти).

Крупието трябва да има чифт четворки или по-високи карти, за да се класира.

Таблица за бърза справка за резултатите

Резултат	ANTE	ИГРАЙ
Крупието не се класира и вие печелите	Печелите*	Пуш
Крупието се класира и вие печелите	Печелите*	1:1
Крупието се класира и вие губите	Губите	Губите
Крупието се класира и вие завършвате на равно	Пуш	Пуш
Играчът пасува	Губите	Губите

*Ante залогът изплаща съгласно таблицата за изплащане на Ante залози по-долу.

ANTE

Ръка	Изплащане
Царска кента	100:1

Цветна кента	20:1
Каре	10:1
Фул хаус	3:1
Флъш	2:1
Кента	1:1
Тройка	1:1
Два чифта	1:1
Един чифт или по-малко	1:1

БОНУС

Ръка	Изплащане
Царска кента	100:1
Цветна кента	50:1
Каре	40:1
Фул хаус	30:1
Флъш	20:1
Кента	7:1
Тройка	7:1
Два чифта	7:1
Чифт аса	7:1

Jumbo 7 ДЖАКПОТ

Ръка	Изплащане
Цветна кента от 7 карти*	100% Jackpot**
Цветна кента от 6 карти*	5000
Цветна кента от 5	250

карти*	
Каре	50
Фул хаус	5
Флъш	4
Кента	2

Цветна кента от 7 карти, стрейт-флъш от 6 карти и стрейт-флъш от 5 карти – ръка от седем, шест или пет поредни карти от една боя. По-долу са дадени примери за всеки вид.

Пример за цветна кента от 7 карти: Ac, 2, 3, 4, 5, 6 и 7, като всичките са от една боя. Пример за цветна кента от 6 карти: Ac, 2, 3, 4, 5 и 6, като всичките са от една боя. Пример за цветна кента от 5 карти: 9, 8, 7, 6 и 5, като всичките са от една боя. (Царска кента е цветна кента от 5 карти за jackpot.)

8. Карибиан стъд покер (Caribbean Stud poker)

Целта на Карибския покер е да биете ръката на дилъра като вземете възможно най-добрата ръка от пет карти. На една маса за Карибски покер могат да играят едновременно неограничен брой играчи. Всеки играч може да заеме само едно място до масата. Карибският покер се играе с едно стандартно тесте от 52 карти (жокерите се изваждат). С едно тесте карти се играе само една игра, като картите се разбъркват след всеки кръг на играта.

За да започнете кръг от играта, сложете първоначалния си залог на мястото за миза. Дилърът ще раздаде пет карти с лице нагоре на Вас и една карта с лице нагоре плюс четири карти с лице надолу на себе си.

Сега трябва да изберете между ИГРАЙТЕ 2X или ПАСУВАЙТЕ. Изберете ИГРАЙТЕ 2X, за да продължите рунда с поставяне на бет за игра, за да удвоите вашето анте. Изберете ПАС, за да прекратите рунда, губейки мизата си.

След като вземете решение, дилърът показва останалите си четири карти.

За да се определи победителят, се взема най-силната ръка, която може да се формира от петте ви карти, и се сравнява с ръката на дилъра.

Странични залози

5+1 BONUS е страничен залог по избор. Вие печелите Вашия залог 5+1 BONUS, ако Вашите пет карти плюс първата обърната с лице нагоре карта на крупието могат да направят ръка за покер с пет карти с три еднакви карти или по-добра.

Всички залози трябва да се направят преди изтичането на времето за залагане. След изтичането на времето за залагане дилърът ще раздаде 5 карти с лице нагоре на играча и първата карта с лице нагоре на дилъра.

Вие трябва да решите да ИГРАЕТЕ 2Х или да ПАСУВАТЕ, но това решение няма да се отрази на резултата на бет БОНУСА ви 5+1.

В края на рунда дилърът ще обърне неговата/нейната карта с лице нагоре и ще обяви резултата.

Залог за jackpot е страничен залог по избор, който ви позволява да спечелите дял от големия прогресивен jackpot! Сумата на прогресивния jackpot расте устойчиво с времето, колкото повече залози за jackpot се правят от играчи в няколко различни участващи казина. jackpot се удря евентуално, когато играч, който е направил залог за jackpot на участваща маса, получи царска кента.

Всички играчи, които са направили залог за jackpot в победния кръг на играта, споделят общата сума на прогресивния jackpot. Сумата на Вашия потенциален дял от прогресивния jackpot е на основата на всички приети залози за jackpot, които са били поставени от играчи на участващите игрални маси за настоящия кръг.

Залогът за jackpot по избор ви позволява също така да спечелите допълнителна награда с фиксирана сума, когато лично получите ръка с три от един вид или по-добра ръка.

В началото на нов кръг на играта поставете вашия залог за jackpot по избор в кръглото поле с етикет "JACKPOT", след като сте поставили залога си за миза и преди да изтече времето за залагане.

Решението ви да ИГРАЕТЕ 2Х или ПАСУВАТЕ ръката си не се отразява на възможността ви да спечелите дял от прогресивния джакпот в кръга на играта.

Ако кръгът на играта е отменен, вашият залог за jackpot ще ви бъде възстановен заедно с други ваши залози. Ако държите ръка с потенциал за спечелване на награда според таблицата за изплащане на JACKPOT, решението за ръчното ви компенсиране ще бъде направено от доставчика на играта ви.

Печеливши ръце

Отделните карти са подредени в низходящ ред: Асо (високо или ниско), поп, дама, вале, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 и 2.

Асото може да бъде картата с най-висока стойност в кента от A, K, Q, J, 10 или картата с най-ниска стойност в кента от 5, 4, 3, 2, A.

Възможни ръце от най-високите печалби до най-ниските:

Царска кента са пет поредни карти, съдържащи асо, поп, дама, вале и 10, всички от една боя. В случай на равенство играчът получава обратно първоначалния си залог и играта завършва БЕЗ победител.

Цветна кента е ръка, която съдържа пет последователни карти от една и съща боя, например: деветка, осмица, седмица, шестица и петица, като всички са купи. Две цветни кенти се сравняват, като се сравни най-високата карта на всяка от тях. В случай на

равенство играчът получава обратно първоначалния си залог и играта завършва БЕЗ победител.

Каре е ръка, която съдържа и четирите карти от един и същи вид, както и произволна друга карта. Например четири аса в ръката ви ще бъдат каре. Каретата с по-високи карти са по-силни от тези с по-ниски карти. Ако две карета са с еднаква стойност, за разрешаване на равенството се използва петата карта, която се нарича "Кикър". В случай на равенство играчът получава обратно първоначалния си залог и играта завършва БЕЗ победител.

Фул хаус е ръка, която съдържа три карти от един и същи вид и две карти от друг вид, например три попа и две шестици. Когато има две ръце с фул хаус, по-силна е тази, в която трите карти от един и същи вид са по-високи В случай на три карти с еднаква стойност във фул хаус (и следователно равенство), двете карти с еднаква стойност се сравняват помежду си. В случай на равенство играчът получава обратно първоначалния си залог и играта завършва БЕЗ победител.

Флъш е ръка, която съдържа пет карти от една и съща боя, но те не са последователни, например пет спатии. Два флъша се сравняват като ръце с високи карти; сравнява се най-високата карта от всяка ръка, за да се определи по-силната. Ако двете ръце имат еднаква най-висока карта, сравнява се втората най-висока карта и така нататък, докато се намери разлика.

Кента е ръка, която съдържа пет последователни карти най-малко от две различни бои, например деветка, осмица, седмица, шестица и петица от две или повече бои. Две кенти се сравняват, като се сравни най-високата карта на всяка ръка. Две кенти с една и съща най-висока карта имат еднаква стойност и следователно водят до равенство, тъй като боите не се използват за разграничаването им.

Тройка е ръка, която съдържа три карти от един и същи вид и две карти, които не са от същия вид или не са еднакви. Например играч, който има три попа в ръката си, има тройка. Тройка с по-висока стойност са по-силни от тройка с по-ниска стойност. Ако две ръце съдържат три еднакви карти с една и съща стойност, се прави сравнение на "кикърите" (т.е. другите две карти в ръката), за да се определи коя ръка е по-силна.

Два чифта е ръка, която съдържа две карти от един и същи вид плюс две карти, от друг вид (те са от един и същи вид, но той е различен от вида на първия чифт) плюс произволна карта от какъвто и да е вид. Пример за такава ръка са две аса и два попа. За да се сравнят две ръце, съдържащи по два чифта, първо се сравняват чифтовете с по-висока стойност от всяка ръка и по-високият чифт печели. Ако и двете ръце имат един и същи по-висок чифт, се сравняват вторите чифтове. Ако и двете ръце имат един и същи втори чифт, "кикърът" с най-висока стойност определя победителя.

Чифт е ръка, която съдържа две карти от един и същи вид (например два попа) плюс три карти, които не са от същия вид или не са еднакви. Чифтът е най-ниската ръка, за която можете да получите заплащане. Чифтовете с по-високи карти са по-силни от тези с по-

ниски. Ако и двете ръце имат един и същи чифт, сравняват се "кикърите" в низходящ ред, като този с най-висока стойност определя победителя.

Висока карта е ръка при покера, съдържаща пет произволни карти, които не отговарят на нито едно от горните изисквания. По принцип тя не представлява ръка и единственото важно нещо в ръката на играча е най-високата карта. Ако и двете ръце имат една и съща висока карта, сравняват се другите карти в ръката в низходящ ред, за да се определи победителят.

Резултатите се определят при сравняване на най-добрите ръце с 5 карти на играча и крупието (комбинират се 2-те карти на играча/крупието с 5-те общи карти).

Дилърът трябва да има поне едно асо и поп или по-добра карта, за да се класира.

Бързият начин за проверяване на резултати от играта, независимо дали печелите, губите или сте стигнали до равенство.

Резултат	МИЗА	ИГРАЙ
Крупието не се класира и вие печелите	1:1	Пуш
Крупието се класира и вие печелите	1:1	Печелите *
Крупието се класира и вие губите	Губите	Губите
Крупието се класира и вие завършвате на равно	Пуш	Пуш
Играчът пасува	Губите	Губите

Play (Играй) залогът

Ръка	Изплащане
Царска кента	100:1
Цветна кента	50:1
Каре	25:1
Фул хаус	10:1
Флъш	7:1
Кента	5:1
Тройка	3:1
Два чифта	2:1

Един чифт или по-малко	1:1

5+1 BONUS

Ръка	Изплащане
Царска кента	1000:1
Цветна кента	200:1
Каре	100:1
Фул хаус	20:1
Флъш	15:1
Кента	10:1
Тройка	7:1

JACKPOT

Ръка	Изплащане
Роял цветна кента	100% Jackpot**
Цветна кента	2500
Каре	250
Фул хаус	50
Флъш	25
Кента	10
Тройка	3

Прогресивният jackpot, е най-голямата награда, споделен между всички играчи, които са заложили на Jackpot в победния кръг на играта.

9. Ултимейт Тексас Холдем (Ultimate Texas Hold'em)

Ултимейт Тексас Холдем е вариант на популярната покер игра Тексас холдем. Ултимейт Тексас Холдем се различава от Тексас холдем по това, че се играе срещу банката, а не срещу други играчи.

Целта на Ултимейт Тексас Холдем е да се победи ръката на крупието чрез получаване на най-добрата възможна ръка с пет карти от двете карти, раздадени на играча, и петте общи карти, раздадени по средата на масата.

На една маса за Ултимейт Тексас Холдем могат да играят едновременно неограничен брой играчи. Всеки играч може да заеме само едно място до масата.

Ултимейт Тексас се играе с едно стандартно тесте от 52 карти (жокерите се изваждат). Тестето се разбърква след всеки рунд на играта.

В началото на рунда правите залог в полето ANTE. Когато е направен залогът Ви в полето ANTE, системата автоматично прави залог BLIND със същата стойност.

Крупието Ви дава две карти, обърнати с лицето нагоре, а на себе си дава две карти, обърнати с лицето надолу. След кратка пауза крупието раздава три общи карти с лицето нагоре в средата на масата (наречени "Флоп" ("Flop"). След пауза крупието раздава две последни общи карти (наречени "Обръщане" ("Turn") и "Река" ("River")).

Вие и крупието можете да използвате картите в ръцете си и общите карти, за да направите най-добрата ръка от пет карти.

По време на паузите в играта може да решите да ИГРАЕТЕ или да НАПРАВИТЕ ЧЕК.

Бетът на ИГРАТА ви дава три различни възможности по време на играта, за да вдигнете своя бет АНТЕ. Можете обаче само да вдигате веднъж за всеки рунд от играта. Колкото по-рано вдигнете, толкова повече пари можете да заложите и потенциално да спечелите. ПОКАЖЕТЕ означава, че няма нужда да правите нищо – продължавате с първоначалния си залог.

За да се определи победителят, се съставят и сравняват най-добрите ръце - вашата и на крупието, като се използват пет от седемте налични карти.

Странични залози

Залогът TRIPS е страничен залог по избор, който можете да направите преди да започне рунда на играта.

Печелите залога TRIPS, когато окончателната ви ръка от пет карти е тройка или по-добра, без значение от ръката на крупието.

Всички залози трябва да се направят преди изтичането на времето за залагане. След изтичането на времето за залагане крупието ще започне да раздава. По време на рунда на играта ще ви бъде предложен залог ИГРАЙ, но тези решения за ИГРАЙ няма да повлияят на резултата от Вашия залог TRIPS.

В края на рунда крупието ще обърне неговата/нейната карта с лице нагоре и ще обяви резултата. Печелившите играчи ще бъдат уведомени с анимация на екрана:

Печеливши ръце

Отделните карти са подредени в низходящ ред: Асо (високо или ниско), поп, дама, вале, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 и 2.

Асото може да бъде картата с най-висока стойност в кента от A, K, Q, J, 10 или картата с най-ниска стойност в кента от 5, 4, 3, 2, A.

Възможни ръце от най-високите печалби до най-ниските:

Царска кента са пет поредни карти, съдържащи асо, поп, дама, вале и 10, всички от една боя. В случай на равенство играчът получава обратно първоначалния си залог и играта завършва БЕЗ победител.

Цветна кента е ръка, която съдържа пет последователни карти от една и съща боя, например: деветка, осмица, седмица, шестица и петица, като всички са купи. Две цветни кенти се сравняват, като се сравни най-високата карта на всяка от тях. В случай на равенство играчът получава обратно първоначалния си залог и играта завършва БЕЗ победител.

Каре е ръка, която съдържа и четирите карти от един и същи вид, както и произволна друга карта. Например четири аса в ръката ви ще бъдат каре. Каретата с по-високи карти са по-силни от тези с по-ниски карти. Ако две карета са с еднаква стойност, за разрешаване на равенството се използва петата карта, която се нарича "Кикър". В случай на равенство играчът получава обратно първоначалния си залог и играта завършва БЕЗ победител.

Фул хаус е ръка, която съдържа три карти от един и същи вид и две карти от друг вид, например три попа и две шестици. Когато има две ръце с фул хаус, по-силна е тази, в която трите карти от един и същи вид са по-високи В случай на три карти с еднаква стойност във фул хаус (и следователно равенство), двете карти с еднаква стойност се сравняват помежду си. В случай на равенство играчът получава обратно първоначалния си залог и играта завършва БЕЗ победител.

Флъш е ръка, която съдържа пет карти от една и съща боя, но те не са последователни, например пет спатии. Два флъша се сравняват като ръце с високи карти; сравнява се най-високата карта от всяка ръка, за да се определи по-силната. Ако двете ръце имат еднаква най-висока карта, сравнява се втората най-висока карта и така нататък, докато се намери разлика.

Кента е ръка, която съдържа пет последователни карти най-малко от две различни бои, например деветка, осмица, седмица, шестица и петица от две или повече бои. Две кенти се сравняват, като се сравни най-високата карта на всяка ръка. Две кенти с една и съща най-висока карта имат еднаква стойност и следователно водят до равенство, тъй като боите не се използват за разграничаването им.

Тройка е ръка, която съдържа три карти от един и същи вид и две карти, които не са от същия вид или не са еднакви. Например играч, който има три попа в ръката си, има

тройка. Тройка с по-висока стойност са по-силни от тройка с по-ниска стойност. Ако две ръце съдържат три еднакви карти с една и съща стойност, се прави сравнение на "кикърите" (т.е. другите две карти в ръката), за да се определи коя ръка е по-силна.

Два чифта е ръка, която съдържа две карти от един и същи вид плюс две карти, от друг вид (те са от един и същи вид, но той е различен от вида на първия чифт) плюс произволна карта от какъвто и да е вид. Пример за такава ръка са две аса и два попа. За да се сравнят две ръце, съдържащи по два чифта, първо се сравняват чифтовете с по-висока стойност от всяка ръка и по-високият чифт печели. Ако и двете ръце имат един и същи по-висок чифт, се сравняват вторите чифтове. Ако и двете ръце имат един и същи втори чифт, "кикърът" с най-висока стойност определя победителя.

Чифт е ръка, която съдържа две карти от един и същи вид (например два попа) плюс три карти, които не са от същия вид или не са еднакви. Чифтът е най-ниската ръка, за която можете да получите заплащане. Чифтовете с по-високи карти са по-силни от тези с по-ниски. Ако и двете ръце имат един и същи чифт, сравняват се "кикърите" в низходящ ред, като този с най-висока стойност определя победителя.

Висока карта е ръка при покера, съдържаща пет произволни карти, които не отговарят на нито едно от горните изисквания. По принцип тя не представлява ръка и единственото важно нещо в ръката на играча е най-високата карта. Ако и двете ръце имат една и съща висока карта, сравняват се другите карти в ръката в низходящ ред, за да се определи победителят.

Резултатите се определят при сравняване на най-добрите ръце с 5 карти на играча и крупието (комбинират се 2-те карти на играча/крупието с 5-те общи карти).

Крупието трябва да има чифт или по-силни карти, за да се класира.

Ако играчът спечели, бетовете АНТЕ и ИГРА изплащат, както следва:

- Залогът за Ante (миза) изплаща 1:1, ако крупието се класира с двойка или по-добро.
- Залогът за Ante (миза) взема предимство (пуш), ако крупието не се класира.
- Бетът за игра изплаща 1:1 независимо от ръката на крупието.

Бързият начин за проверяване на резултати от играта, независимо дали печелите, губите или сте стигнали до равенство.

Резултат	ANTE	BLIND	ИГРАЙ
Крупието не се класира и вие печелите	Пуш	Печелите *	1:1
Крупието не се класира и вие губите	Пуш	Губите	Губите
Крупието се класира и вие печелите	Печелите	Печелите	1:1

		*	
Крупието се класира и вие губите	Губите	Губите	Губите
Крупието се класира и вие завършвате на равно	Пуш	Пуш	Пуш
Играчът пасува	Губите	Губите	–

Blind залогът изплаща съгласно таблицата за изплащане на Blind залози по-долу.

BLIND

Ръка	Изплащане
Царска кента	500:1
Цветна кента	50:1
Каре	10:1
Фул хаус	3:1
Флъш	1,5:1
Кента	1:1
Всички други ръце	Пуш

TRIPS

Ръка	Изплащане
Царска кента	50:1
Цветна кента	40:1
Каре	30:1
Фул хаус	8:1
Флъш	7:1
Кента	4:1
Тройка	3:1

Изплащането за TRIPS е въз основа на нивото на най-добрите ви 5 от 7-те карти и изплаща независимо от крупието и независимо дали играчът е направил залог ИГРАЙ.

10. Инфинити Блекджек (Infinite Blackjack)

Целта на играта **Infinite Blackjack** е да се постигне по-голям сбор от стойностите на картите от този на крупието, без да се надвишава 21. Най-добрата ръка се нарича блекджек – когато сборът от стойностите на двете първи карти прави точно 21. Вие играете само срещу крупието, а не срещу други играчи.

- Играе се с осем колоди.
- Крупието винаги пасува при 17.
- Удвояване на кои да е две първоначални карти.
- Разделяне на първоначалните карти с еднаква стойност.
- Само едно разделяне на ръка.
- Една карта, раздадена за всяко разделено асо.
- Няма удвояване след разделяне.
- „Шеста карта Чарли".
- Предлага се застраховка, когато крупието покаже асо.
- Блекджек се изплаща 3 към 2.
- Застраховка се изплаща 2 към 1.
- Играта няма победител при еднакви ръце.

Играта се хоства от крупие и позволява неограничен брой играчи, които да играят във всеки игрален рунд.

Играта се играе с осем стандартни колоди от по 52 карти. Картите имат следните стойности в Блекджек:

- Картите от 2 до 10 се равняват на числото, изписано на лицето на картата.
- Всяка от картите с фигура (валета, дами и попове) има стойност 10.
- Стойността на асата е 1 или 11, в зависимост от това кое е по-изгодно за ръката. Имай предвид, че меката ръка включва и асо със стойност 11.

След като определеното време за залагане изтече, крупието раздава на всички играчи, като се свърши със самото крупие. След това крупието раздава втора карта с лице нагоре на всички играчи, но втората карта за крупието е с лицето надолу. Стойността на вашата първа ръка е показана до картите.

Блекджек- ако стойността на първата Ви ръка от две карти е точно 21, имате Блекджек.

Застраховка-ако картата с лице нагоре на дилъра е асо, Вие имате опцията да закупите застраховка, за да компенсирате риска от това, че крупието има Блекджек - дори ако самите Вие имате Блекджек. Стойността на застраховката е равна на половината от главния Ви залог и залогът на застраховката ще бъде отделен от залога на ръката Ви. След това крупието поглежда стойността на картата си с лице надолу, за да провери за Блекджек.

Ако крупието няма Блекджек, играта продължава. Ако крупието има блекджек, а Вие нямате, играта свършва и печели ръката на крупието.

Ако и Вие, и крупието имате Блекджек, играта завършва без победител и залогът Ви се връща. Обърнете внимание, че когато картата с лице нагоре на крупието е 10 или карта с фигура, Вие няма да имате опция за купуване на застраховка и крупието няма да поглежда своята карта с лице надолу, за да провери за Блекджек.

Удвояване на залога, теглене или пасуване-ако крупието няма Блекджек при проверка на двете си първоначални карти, играчите получават шанса да подобрят стойностите на техните ръце поред, като крупието ще предложи да раздаде допълнителни карти.

Ако стойността на първоначалната Ви ръка не е 21, Вие може да решите да удвоите залога. В този случай Вие ще удвоите залога си и ще получите само една допълнителна карта, която да добавите към ръката си. Алтернативно, Вие може да решите да теглите, за да получите допълнителна карта, която да добавите към стойността на ръката си. Вие можете да Теглите повече от един път, за да получите допълнителни карти, преди да решите да пасувате щом сте доволни от стойността от ръката си.

Играчът няма да има опции за решение, когато резултатът на ръката му е равен на 21.

Разделяне- ако първоначалната Ви ръка е чифт карти с еднаква стойност, Вие може да решите да разделите чифта, за да направите две отделни ръце, всяка с отделен залог, равен на главния Ви залог. След като на двете Ви ръце бъде дадена втора карта, Вие можете да подобрите стойността на тези две ръце, решавайки да теглите. Може да решите да пасувате, ако сте доволни от стойността своите две ръце. Но, ако Разделите първоначален чифт аса, ще получите само по една допълнителна карта на ръка, без опция за Теглене.

Резултат-ако сумата от стойностите на картите в ръката Ви надхвърля 21, Вие отпадате от играта и губите залога си на тази ръка.

Когато се изредят всички играчи, крупието разкрива стойността на своята карта с лице надолу. Крупието трябва да Тегли при ръка със стойност 16 или по-малко и трябва да Пасува при ръка със стойност меки 17 или повече. (Забележете, че "меката ръка" включва и асо със стойност 11.)

Вие печелите, когато стойността на окончателната Ви ръка е по-близо до 21, отколкото тази на крупието, или когато крупието напусне играта. Ако стойността на ръката Ви е същата като тази на крупието, играта завършва без победител и залогът Ви се връща.

Блекджекът е възможен само с двете карти от първоначалното раздаване на две карти. Ръка от 21, която е резултат от разделена двойка, не се счита за блекджек. Поради това блекджек бие ръка със стойност 21, получена от разделена двойка.

Правилото „Шеста карта Чарли"

„Шеста карта Чарли“ означава, че печелите автоматично, ако ръката Ви се състои от шест карти с обща стойност 21 или по-малко, дори и крупието да има блекджек. В случай на разделена ръка всяка ръка се оценява поотделно.

Странични залози

Тази игра на Блекджек включва опционални странични залози – Всеки чифт (Any Pair),21+3,Горещо 3 (Hot 3),Загуба на крупието (Bust It). Можете да правите странични залози в комбинация с основния залог в играта Блекджек. Имате шанс да спечелите от всеки страничен залог, независимо дали по-късно печелите или не от залога си в блекджек.

Страничният залог Всеки чифт (Any Pair) Ви позволява да заложите на комбинацията от двете първи карти в ръката си.

Печелившата комбинация в този случай е всеки две карти със същата стойност: например две дами, две аса, две десетки и т.н.

Има два вида комбинации за страничния залог „Всеки чифт“, всяка от които се изплаща различно:

- Всеки чифт, например 10 спатия и 10 купа.
- Чифт от еднаква боя, например две аса пика.

21+3

Страничният залог 21+3 Ви дава шанса да спечелите, ако първите ви две карти плюс картата с лице нагоре на крупието съставляват една от следните печеливши комбинации (подобни на тези в покера), всяка от които се изплаща различно:

- Тройка от един цвят – идентична тройка, напр. 3 дами купа.
- Цветна кента – в цифрова последователност и еднаква боя, напр. 10-ка, вале и дама от каро.
- Тройка – еднаква стойност, но различни бои, напр. всеки три попа от различни бои.
- Кента – в цифрова последователност, но различни бои, напр. 2-ка спатия + 3-ка пика + 4-ка купа.
- Флъш – непоследователни карти от една боя, напр. 2, 6 и 10 от пики.

Страничният залог Горещо 3 Ви позволява да заложите на комбинацията от три карти, състояща се от първите Ви две карти и откритата карта от ръката на крупието. Има няколко комбинации за страничния залог „Горещо 3“, всяка от които се изплаща различно:

- Общо 19, например: 8 купа, 2 каро и 9 спатия.
- Общо 20, например: 8 купа, 2 каро и 10 спатия.
- Общо 21, по боя, например: 9 каро, 2 каро и 10 каро.
- Общо 21, не по боя, примерно: 9 купа, 2 каро и 10 спатия.
- 7-7-7, например: 7 купа, 7 пика и 7 спатия.

Страничният залог Bust It Ви позволява да заложите, че общата стойност на картите на крупието ще бъде над 21, т.е. че крупието ще изгуби.

Страничният залог „Bust It" се изтласква, ако играчът има блекджек.

Има няколко комбинации за страничния залог „Bust It", всяка от които се изплаща различно:

- Загуба с 3 карти.
- Загуба с 4 карти.
- Загуба с 5 карти.
- Загуба с 6 карти.
- Загуба с 7 карти.
- Загуба с 8 или повече карти.

Изплащания

- Блекджек се изплаща 3:2.
- Печеливша ръка се изплаща 1:1.
- Ако крупието има блекджек, застраховката се изплаща 2:1.

Изплащането ви зависи от вида на направения залог.

Залог	**Резултат**	**Изплащане**
Всеки чифт (Any Pair)	Чифт от еднаква боя Всеки чифт	25:1 8:1
21+3	Тройка от един цвят Цветна кента Тройка Кента Флъш	100:1 40:1 30:1 10:1 5:1
Горещо 3	7-7-7 Общо 21 по боя Общо 21 не по боя Общо 20 Общо 19	100:1 20:1 4:1 2:1 1:1
Bust It	Загуба с 8 или повече карти Загуба с 7 карти	250:1 100:1

	Загуба с 6 карти	50:1
	Загуба с 5 карти	9:1
	Загуба с 4 карти	2:1
	Загуба с 3 карти	1:1

Имайте предвид, че в случай на неизправност, играта и всички евентуални печеливши залози за съответното раздаване ще бъдат анулирани.

Чл. 40. Участието в игрите с игрални автомати в онлайн казино се извършва чрез залози в български левове или евро, след предварително разрешение от НАП, съгласно с чл. 3, ал. 4 от ЗХ.

Чл. 41. В игрите с игрални автомати в онлайн казино, печалбите от всеки символ или комбинация от символи трябва да бъдат разположени на място, което има визуална връзка със съответния символ, като:

1. се показва броят символи, които водят до изплащане на печалба;

2. символи, попадащи в една и съща печеливша скала, се поставят в зона, свързана с тази печеливша скала;

3. при възможност да бъде спечелена печалба при различни комбинации от символи, илюстрацията следва по ясен начин да показва комбинацията;

4. символът е с форма и цвят, които се използват непроменени във всяка игра, освен при използване на анимации.

Чл. 42. Максималния залог и възможния брой кредити за залагане трябва да са графично изобразени за всяка избрана линия, както и за общия брой възможни линии.

Чл. 43. (1) Игрите с игрални автомати в онлайн казино могат да бъдат свързани в система джакпот, като условията за спечелване на джакпот премията са описани в настоящите правила.

(2) Виртуалните игрални автомати могат да формират премия джакпот, всяка със собствена начална стойност, начална и крайна стойност за спечелване, лимит на залога за натрупване и спечелване и процент на отчисление. Общата сума на отчисленията за всички активни нива на джакпота не надхвърля 5%.

Раздел VI

Общи игрални условия и правила за организиране на допълнителни (бонус) игри и турнири

Чл. 44. (1) Организаторът може да учреди допълнителни (бонус) игри и да променя правилата и условията им с уведомление до НАП.

(2) Преди провеждане на всяка допълнителна (бонус) игра организаторът уведомява НАП за периода на провеждане и за условията и правилата, при които ще се организира.

(3) Условията и правилата за организиране на допълнителна (бонус) игра трябва да съдържат минимум следната информация:

1. условия за участие;

2. видове и размери на паричните и/или предметните награди;

3. условия за спечелване на обявените парични и/или предметни награди;

4. начин на обявяване на резултата от играта.

(4) Организаторът може да инициииира бонус кампании за лоялни клиенти или за всички потребители и ги указва на видно място в сайта, като при печалба те се натрупват по потребителските сметки.

(5) Паричните и предметните награди при допълнителните (бонус) игри са за сметка на организатора и не могат да се формират от премиите джакпот при игралните автомати освен в случаите, освен в случаите на прекратяване на лицензa по чл. 35 от ЗХ.

(6) Всички разходи, свързани с придобиване на предметните награди от печелившия участник, са за сметка на организатора.

Чл. 45. (1) В онлайн казино се допуска организирането на турнири на игрални маси и игрални автомати, след като Организаторът е уведомил НАП за периода на провеждане и за условията и правилата, при които ще се организират.

(2) Организаторът предоставя на Сайта си възможността на потребителите за участие в турнири, на определени игри и доставчик/ци, избрани от Организатора, включени в лицензa му

(3) Условията и правилата за организиране на турнири на игрални маси и игрални автомати трябва да съдържат минимум следната информация:

1. условие за допускане до участие;

2. вид и размер на печалбата;

3. период на провеждане на турнирите;

4. начин на формиране на наградния фонд за участниците;

5. условия и правила за спечелване на обявената печалба;

7. начин на обявяване на всеки печеливш участник;

8. изплащане на наградите.

. (4) Всеки участник в допълнителна (бонус) игра или турнир приема и се съгласява с условията и правилата им и се счита за информиран за условията на всяка допълнителна (бонус) игра или турнир, публикувани на Сайта.

Раздел VII

Спорове и жалби

Чл. 46. (1) В случай на възникнали спорове от участниците в хазартните игри онлайн се регистрират от организатора с уникален идентификационен номер. Споровете се разрешават от представляващия дружеството – организатор, или упълномощени от него лица в срок до 14 дни от възникване на спора.

(2) Организаторът изготвя становище по спора, което се изпраща по електронен път и/или на хартиен носител до участника в срока по ал. 1. В становището си организаторът задължително посочва името на участника/участниците, датата на възникване на спор, описание на спора и обстоятелствата, при които е възникнал, и взетото решение по същество.

(3) В случаите, когато участникът, на когото са засегнати интересите при възникналия спор, не е удовлетворен от решението на организатора, може да подаде до НАП в 7-дневен срок от уведомяването му за решението, по електронен път и/или на хартиен носител, като в него се изложат обяснения и аргументи и се приложи решението на организатора.

Чл. 47. (1) Организаторът не носи отговорност за печатни грешки, които могат да се появят на неговите уебсайтове и печатни материали.

(2) При възникване на специални обстоятелства по преценка на организатора, същият има право за определена разновидност или типове залози, приети за даден интервал от време, да върне залозите или да ги анулира.

(3) Организаторът не носи отговорност за неизправност, довела до ощетяването на клиент поради техническа или друга причина от страна на доставчика/провайдъра на дадена игра.

Раздел VIII

Забрани и ограничения

Чл. 48. (1) Забранява се участието в хазартни игри онлайн от лица ненавършили 18-годишна възраст.

(2) Организаторът има право да въвежда ограничения във връзка с отговорния хазарт, превенцията от хазартна зависимост и ограничаване на лица, които са/би могло да се предположи основателно, че са уязвими.

Чл. 49. Забранява се на организатори на хазартни игри да влизат в каквито и да било взаимоотношения с участници в игрите с цел предоставянето под каквато и да е форма на заеми или кредити за участие в хазартните игри.

Чл. 50. Забраняват се тайни споразумения между организатори и участници в залагания.

Чл. 51. (1) ЦКС/КЛС предоставя ясна и точна информация на участниците относно причините, сроковете, условията и ограниченията, които са приложими във връзка с всички действия, бонуси и корекции, отразяващи се на игралната сметка.

(2) ЦКС/КЛС да не допуска извършването на прехвърляния на парични средства между играли сметки.

(3) ЦКС/КЛС да поддържа регистър на всички действия, бонуси и корекции, отразяващи се на игралната сметка, който подлежи на одит на информационната сигурност.

(4) ЦКС съхранява информация за профилите на участниците и въз основа на тази информация може да генерира доклади за активността на участника в системата.

Чл. 52. (1) Организаторът на хазартните игри онлайн определя минималния и максималният залог. Максималният залог трябва да бъде съобразен със Закона за мерките срещу изпирането на пари.

(2) В случаи, в който има доказателства, че група участници са осъществили нерегламентиран групов залог над максимално допустимият, организаторът трябва да уведоми НАП и други контролни органи, като представи доказателства и блокира сметките и транзакциите до решаване на случая.

Раздел IX

Достъп и защита на информацията

Чл. 53. Организаторите на онлайн хазартни игри прилагат процедури за контрол на достъпа до операционната система, софтуера, информацията и сигурността.

Чл. 54. ЦКС/КЛС не трябва да предоставя възможност на лица без оторизиран достъп да инсталират съоръжения или софтуер, които могат да заобиколят системните контролни елементи и контролните елементи за валидност в ЦКС.

Чл. 55. Организаторът на хазартни игри създава процедура за незабавно спиране на достъпа до ЦКС/КЛС на служители, консултанти или трети лица, с които организаторът е прекратил договорни отношения.

Чл. 56. Организаторите трябва да съхраняват данните на ЦКС/КЛС във вида, в който са създадени, за срок 5 години след изтичането на давностния срок за погасяване на публичните задължения, свързани с тези данни.

Чл. 57. Организаторите трябва да създадат задължително огледално копие на всички данни в КЛС, които да бъдат физически разделени и съхранени на отделни запаметяващи устройства, които се съхраняват на територията на Република България.

Раздел X

Изключване и ограничение на отговорност

Чл. 58. (1) Съдържанието на уебстраниците/уебсайта на организатора е предоставено "такова, каквото е". Според изискванията на приложимия закон, организаторът не поема никакви гаранции, изрични или по подразбиране, по отношение на точността, благонадеждността или съдържанието на страниците. Организаторът си запазва правото да редактира страниците или да оттегля достъпа до тях по всяко време.

(2) Организаторът не носи никаква отговорност за изготвени или публикувани от трети лица материали, към които има препратка в и към уебстраниците му.

(3) В никакъв случай организаторът не носи отговорност за косвени или последващи загуби, причинени по какъвто и да е начин.

(4) Организаторът не носи отговорност за компютърни неизправности, повреди в телекомуникационното обслужване или връзката с интернет, нито за опити от страна на участниците да участват в игри по методи, средства или начини, които не са предвидени от него.

(5) Въпреки че организаторът предприема всички необходими мерки, за да се увери, че софтуерът и файловете не съдържат компютърни вируси, не може да и не гарантира, че софтуерът и файловете, които се използват не съдържат такива проблеми.

(6) Организаторът може временно да преустанови обслужването или част от него, поради каквато и да е причина по негова собствена преценка. Възможно е, но не е задължен, да извести участниците дотолкова, доколкото е необходимо.

(7) Ако в дадено съдилище организаторът бъде намерен за отговорен по какъвто и да е начин, то неговата отговорност се ограничава до размера на съответната заложена сума или сумата по сметката за залагания на клиента, която от двете е по-малка.

(8) Организаторът си запазва правото по своя преценка да коригира печалба, преведена по регистрирана клиентска сметка, ако е очевидно, че печалбата е преведена по същата поради грешка.

(9) За да се коригират неточности в баланса по клиентската сметката, поради преведени погрешно суми, организаторът си запазва правото да предприеме всички необходими действия, без предварително уведомление и в разумни граници, за коригиране на баланса чрез анулиране, изменение или отмяна на друга последваща трансакция по сметката на участника.

(10) Организаторът си запазва правото да прекрати достъпа до сметката, докато приключат всички разследвания, които се считат за необходими във връзка с прилагането на настоящите Правила и Условия.

Чл.59. Ако дадена част от настоящите правила и условия бъде определена за невалидна или неприложима съгласно приложимото право, включително, но не само, горепосочените откази от предоставяне на гаранции и ограниченията на отговорност, то невалидните или неприложими разпоредби се считат за заменени от валидна, приложима

разпоредба, която най-близко отговаря на намерението на оригиналната разпоредба, а останалата част остава в сила.

УПРАВИТЕЛ

НА „СЕЗАМ ОНЛАЙН" ЕООД :.....

Иван Николов