

Врз основа на член 108 од Закон за игрите на среќа и за забавните игри („Службен весник на Република Македонија“ бр. 24/11...178/16 и („Службен весник на Република Северна Македонија“ бр. 251/22), Управниот одбор на Акционерското друштво за приредување игри на среќа Државна лотарија на Република Северна Македонија, ги донесе следните

ПРАВИЛА ЗА ИНТЕРНЕТ ОБЛОЖУВАЊЕ ВО КАЗИНО ИГРИ ВО ЖИВО

1. Општи одредби

1. Овие специфични правила важат за обложување во Казино игри во живо, кои се приредуваат од страна на Акционерското друштво за приредување игри на среќа Државна лотарија на Република Северна Македонија со седиште во Скопје на бул. Гоце Делчев бр. 8 во понатамошниот текст како (Приредувач). Општите правила и услови за игра користење на веб страната megawin.mk и за учество во интернет игри на среќа на веб страната megawin.mk и користење на услугите што се нудат таму, одобрени од Министерството на финансите, ќе се однесуваат на сè што не е регулирано во овие конкретни правила.

2. Облози

- 2.1. Учесството во интернет игри во казино игри во живосе врши преку облози во македонски денари, доколку приредувачот дозволи таква можност.
- 2.2. Минималниот и максималниот влог го одредува и приредувачот и се објавува на веб страната (во менито на секоја поединечна игра).

3. Добивки

- 3.1. Максималните добивки се одредуваат според правилата на секоја игра.
- 3.2. Приредувачот на корисничката сметката на играчот ќе го одобри износот на добивката намален за сите законски пропишани даноци и давачки.
- 3.3. Персоналниот данок на доход и останатите законски предвидени давачки од учество во играта на среќа паѓаат на товар на учесникот кој ја остварил добивката.
- 3.4. Приредувачот ќе го пресмета и уплати персоналниот данок на доход на играчот на законски предвидениот рок и начин.
- 3.5. Добивките погрешно впишани или уплатени на сметката на играта како резултат на прекршување на правилата на приредувачот или правилата за поединечните игри не можат да се користат и приредувачот го задржува правото да откаже трансакции кои вклучуваат такви средства/добивки и/или да го повлече соодветниот износ од сметката за игри и/или да ја откаже трансакцијата во истиот момент или ретроспективно.

4. Обложување во казино игри во живо



1. Вебстраницата нуди игри на обложување во казино за игри на маса за игри - казино игри во живо.
2. Правилата на игрите се објавени на веб-страницата.
3. Секоја игра во казино игри во живо е организирана според условите на играта и правилата на игра, кои се достапни во менито на конкретната игра на веб-страницата и детално ги опишуваат правилата на играта, упатствата за играње, правилата за исплата на добивки итн.
4. Со користење на која било игра, учесникот гарантира дека е запознаен со правилата на таа игра и ги прифаќа.

А. Општи правила за онлајн казино игри на маса - казино игри во живо
Интернет казино игрите на маса - казино игри во живо се во согласност, што се однесува до начинот на организација, со следниве основни барања:

За играта Американски рулет:

- 1) Играта „Американски рулет“ започнува со вртење на рулетот и топчето.
- 2) Следниве облози се направени во играта Американски рулет:
 1. обложување на 1 број (само право) – вослучај на добивка, облогот се плаќа 35 пати;
 2. обложување на 2 броја (поделба) – вослучај на добивка, облогот се плаќа 17 пати;
 3. обложување на 3 броја (улица) – вослучај на добивка, облогот се плаќа 11 пати;
 4. обложување на 4 броја (агол) – вослучај на добивка, облогот се плаќа 8 пати;
 5. обложување на 6 броја (шест линии) – вослучај на добивка, облогот се исплаќа 5 пати;
 6. облог на дузина или колона – вослучај на добивка, облогот се плаќа 2 пати;
 7. обложување на едноставни (семпли) шанси: парни, непарни, црвено, црно, броевите од 1 до 18, броевите од 19 до 36 во случај на добивка, влогот се плаќа еднаш;
 8. обложување на еден број на тркалото и двата соседни до него лево и десно во соодветниот сектор (кол облози) – вослучај на добивка, облогот на добитниот број се исплаќа 35 пати;
 9. секторски облог – вослучај на добивка, влогот на добитниот број се исплаќа во согласност со шема за добитни комбинации и тоа:
„Voisins du zero“, познат и како соседи на нулата – овој облог е направен со 9 чипови врз 17 броеви кои стојат меѓу 22 и 25 вклучително, со 0 во средината. По еден облог на Сплит 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 и 32/35. Двојно обложување врз тројки 0/2/3 и четворки 25/26/28/29.
„Voisins du Nombre“, исто така познат како облог со соседни броеви, е сличен на облогот „Број“ со тоа што облогот се става директно врз 5 броеви. Соодветниот облог може да се врши врз секои 5 последователни броеви според тркалото на рулетот.
„Tiers“ – соб чипови се обложува врз 12 броеви кои се наоѓаат најдалеку од нулата. Ги опфаќа броевите помеѓу 27 и 33: 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33.
„Orphelins“, како што е ставен врз последните 8 броеви кои не се вклучени во гореспоменатите облози. Се игра со 5 чипови, со броевите позиционирани помеѓу Tiers и Voisins du zero. Облозите се ставаат на следниов начин: Облог со број врз 1, Сплит облог 6/9, 14/17, 17/20 и 31/34.
„Сплит облог на црвено“ се прави од 4 поделени облози каде што се врши поделба (сплит) само на црвена боја. Вклучени се облозите на 9/12, 16/19, 18/21 и 27/30.
„Сплит облог на црно“ се прави со 7 поделени облози само на црно. Вклучени се облозите на 8/11, 10/11, 10/13, 17/20, 26/29, 28/29 и 28/31.



3) Нулата не е вклучена во сите едноставни комбинации на шанси. Се зема како посебен број врз кој може да се обложи. Кога играчот се обложил врз нула, тој добива 35 пати како и врз цел број.

За играта „Блек Џек“:

- 1) Играта „Блек Џек“ се игра со една, четири, пет или шест шпила од по 52 карти.
- 2) Играта започнува со ставање облози од страна на играчите врз означените места (бокс) врз платното на површината за играње на масата и се води на следниов начин:
 1. картите се делат отворено пред играчите, во насока на стрелките на часовникот, по една карта за секој играч и една за крупиеото (банката); тогаш делењето на картите се повторува и секој играч добива втора карта, но не и крупиеото (банката);
 2. играчот има за цел да добие вкупно збир од 21 (карта) или што е можно поблиску, со притискање на одредено копче, бара од крупиеото (банката) онолку карти колку што мисли дека му требаат; со притискање на одредено копче, играчот покажува дека не сака повеќе карти;
 3. крупиеото (банката) почнува да си дели карти на себе откако ќе бидат поделени картите за сите играчи; крупиеото (банката) не смее да извлече повеќе карти ако достигнал збир од 17 или повеќе, а на збир од 16 или помалку е должен да извлече нови.
- (3) Играчот може да направи добитна комбинација „Блек Џек“ (кец и една слика или десет) само од првите две поделени карти. Во овој случај, неговиот облог се исплаќа во однос 3 спрема 2, освен ако крупиеото (банката) исто така не добие комбинација на „Блек Џек“. Тогаш облогот ниту губи, ниту победува, освен ако играчот претходно побарал „еднакви чипови“ (even money) на облогот.
- (4) Кога играчот ќе постигне добитна комбинација на Блек Џек и кога е извлечена првата банкарска картичка (единица, лице или десет), играчот има право да бара да се платат чипови еднакви на неговиот облог (дури и пари).
- (5) Еднакви чиповите (even money) се плаќаат само кога првите две карти им се поделени на играчите.
- (6) Осигурувањето на облогот од комбинацијата „Блек Џек“ на банката може да се направи само ако првата карта на крупиеото е десетка, слика или единица. Во случај банката да не направи „Блек Џек“, осигурувањето се губи.
- (7) Осигурувањето може да се направи ако банката има карта 7, 8, 9, 10, слика или кец против извлекување десетка или слика. Ако крупиеото на оваа прва карта не извлекува десетка или слика, осигурувањето се губи.
- (8) Осигурувањето може да биде во износ еднаков на облогот или половина од него, а се става на одредено поле означено на масата за игри. Осигурувањето може да се направи само кога се поделени две карти и задолжително мора да се исплатат во однос 2 спрема 1 во однос на вложениот облог за осигурување.
- (9) Кога играчот ќе собере карти од вкупно збир од 21 или збир поблиску до 21 од онаа на банката, со извлечени повеќе од две карти, добивките се еднакви на облогот. Кога збирот на картите на играчот е помал од оној на крупиеото или надминува 21, тој го губи облогот, а ако е еднаков на збирот на картите на банката, тој ниту губи ниту добива и поделувањето на карти се завршува. Ако крупиеото извлече за банката комбинација на карти со збир поголем од 21, банката губи и крупиеото ги плаќа облозите на сите играчи, без оглед на нивните комбинации на карти.
- (10) Откако ќе се поделат првите две карти, играчот може да го удвои облогот (Double Down), но по удвојувањето има право да добие само една карта.



(11) Ако првите две карти што ги добива играчот се со иста вредност, тој може да ги подели (сплит). Во овој случај, тој треба да направи облог еднаков на првиот под втората од двете карти и може дополнително да повика кој било број карти.

(12) Ако истите карти се појават повторно по поделбата, играчот може да ги преземе дејствата наведени во став 11. По поделбата, облогот може да се удвои, а по удвојувањето се добива само една карта. Кога се делат картите, единица со слика или десетка не формира комбинација на „Блек џек“, само комбинација од збир 21.

(13) Единиците се бројат како 1 или 11, сликите се бројат како 10, а останатите карти се бројат според нивните соодветни вредности.

(14) Играта престанува кога поделените карти се завршат до крајната картана отсекувањето.

За играта Punto Banco:

(1) Играта „Punto Banco“ се игра со осум шпилови од 52 карти (за голема маса) или со 4 шпилови од 52 карти (за мала маса). По мешањето (грубо и фино) картите се даваат на еден од играчите за „сечење“. Се користат 2 карти за сечење. По „сечењето“ со првата карта за сечење, таа се става на крајот така што да го покрие лицето на последната карта (за да не се види последната карта), по што крупното зема 20 – 30 карти (од страната на картата за пресек) и ги шири првите десет карти, брои 8 карти и ја става втората карта за пресек по седмата карта. Картите потоа се ставаат во чевелот и играта започнува.

(2) Секој играч може да го вложи својот облог во едно од полињата (боксовете) каде што е означено местото за облогот. Секој играч може да се обложи на „Пунто“ или „Банко“. Третиот тип на обложување е на „Тај“. Големината на минималниот и максималниот влог во трите типа на обложување ја одредува приредувачот.

(3) Добивката во играта се утврдува на следниве начини:

1. добивката на „Пунто“ – износ на облог 1:1;

2. добивка на банка – 95% од облогот; при плаќање на „Банко“, не се пресметуваат 95%, туку преостанатите 5%, кои се одбиваат од вкупниот износ на облогот;

3. добивката на „Тај“ – когаима еднаков резултат на поени помеѓу „Пунто“ и „Банко“, се обложува посебно на почетокот на играта и се плаќа 8:1.

(4) Играта се игра според следната шема:

БАНКО	ПУНТО
1. Секогаш сеизвлекува карта на 0, 1, 2.	Извлекувајте ја картата секогаш при 0, 1, 2, 3, 4, 5.
2. Кога „Пунто“ ги извлекува следните карти: „Банко“ извлекува карта.	При 6, 7 = застанете.
3. 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9	
4. 2, 3, 4, 5, 6, 7	Застанете при 8.
5. 4, 5, 6	
6. 6, 7	Застанете при 9.

(5) Картите се делат по следниот редослед:

1. пред секоја рака една или повеќе карти може да се отстранат од игра во зависност од правилата предложени од приредувачот;



2. се делат по две карти, секогаш ставајќи ја првата карта на „Пунто“; по делење на две карти на секој играч, следните карти се делат во зависност од шемата;
3. кога една од двете страни има 8 или 9 (максимален број) поени, добивката е „природна“; тогаш крупиеото го објавува победникот, на пример: „Пунто“, „Банко“.
- (6) Крупиеото мора секогаш гласно да ги објавува поените на секоја страна по секоја извлечена карта.
- (7) По објавувањето на победникот, крупиеото прво ги зема загубените облози, а потоа ги плаќа добивките. Кога ќе излезе првиот џокер, крупиеото ја објавува „последната рака“ (поделба) од тој чевел, по што картите се мешаат и играта започнува повторно.

За играта Caribbean Casino Stud Poker:

- (1) Играта „Caribbean Casino Stud Poker“ е игра на маса за играње со еден шпил од 52 карти.
- (2) Влегувањето во играта се врши преку облог кој се става врз круг специјално нацртан за таа цел (анте).
- (3) По влегувањето во играта, на играчот му се делат пет карти свртени надолу, крупиеото влече за банката четири карти свртени надолу и петта свртена нагоре.
- (4) Откако играчот ги погледнал своите карти без да ги покаже на некој друг на масата, тој има право да замени една од своите карти или да купи шеста карта. Промената на картата се врши така што играчот ја става картата што сака да ја смени со лицето надолу на масата, става облог еднаков на антето и добива нова карта од крупиеото. Ако играчот не сака да замени, но сака да купи шеста карта, може да ја добие од крупиеото со тоа што ќе направи нов анте облог еднаков на првиот.
- (5) По добивањето на сите барани карти, за кои ги платил потребните облози, играчот одлучува дали да ја продолжи играта или да ја напушти. Ако играчот излезе од играта – гигуби почетните облози (анте). Ако одлучи да ја продолжи играта, играчот мора да ги удвои досегашните облози со нови чипови, а крупиеото го открива лицето на четирите карти на банката со лицето надолу.
- (6) Крупиеото игра само комбинација од единица и крал или поголема комбинација на карти и потоа ги споредува своите карти со картите на играчот. Ако комбинацијата на карти на играчот е поголема од онаа на крупиеото, тој добива еднаков износ (1-1) од анте и бонус за обложување според следната шема за исплата на бонус:
 1. 1-1 - 1 пар или помалку;
 2. 2-1 - 2 пара;
 3. 3-1 - тројна;
 4. 4-1 - кента;
 5. 5-1 - боја;
 6. 7-1 – полни (фул);
 7. 20-1 – квадрат (каре);
 8. 50-1 - непарен флеш (кент флеш) ;
 9. 100-1 - Кент флеш Ројал.
- (7) Ако крупиеото нема никаква комбинација од карти или помалку од кец со крал, тој не го плаќа облогот на играчот, туку само анте (1-1).
- (8) Ако крупиеото има минимална комбинација од кец со крали поголем, тој е должен да му ги плати анте (1-1) и вториот облог на играчот по редоследот наведен во шемата под ст. 6, само ако играчот има поголема комбинација.
- (9) Ако картите на крупиеото се повисоки од картите на играчот, играчот го губи својот облог и крупиеото ги зема антето и облогот.



(10) Играчот може да направи бонус облог (Бонус Бет) различен од оние опишани досега и да добие добивка ако комбинацијата од неговите први пет карти е како што следува:

1. kent flush royal – 5000:1;
2. непарен флеш – 1000:1;
3. квадрат (каре) – 250:1;
4. полни (фул) – 150:1;
5. боја – 100:1.

(11) Премиум облогот за бонус облог (Бонус Бет) е 1 денар.

(12) Во присуство на џекпот систем со акумулација (прогресивна), комбинациите на кои се плаќа џекпотот, добивките за различните добитни комбинации и минималниот и максималниот влог на премијата Бонус облог (Бонус Бет) ги одредува приредувачот.

За играта Казино покер:

(1) Во играта „Казино покер“ со 7 карти – тризатворени и четири отворени, играчите играат еден против друг, а казиното зема провизија од секоја рака за нивното послужување.

(2) Играта започнува со сите играчи кои влегуваат со облог „Анте“, по што крупиеото на секој играч му дели две карти свртени надолу (затворени) и една карта свртена нагоре (отворена).

(3) Поделбата на карти започнува со играчот лево од крупиеото и се ротира во насока на стрелките на часовникот околу целата маса.

(4) Првиот круг на обложување започнува со играчот со најниска карта, почитувајќи ги максимумите и минимумите на масата.

(5) Играта и обложувањето продолжуваат од тој играч во насока на стрелките на часовникот.

(6) Следниот играч по оној кој отворил има право да избере една од следниве опции за игра:

1. да се откаже од раката со тоа што ќе му ги врати картите на крупиеото, што значи дека тој повеќе не учествува во играта што започнала;

2. да се обложи на достапните облози на полето за играње (Пот) (Pot) со износ еднаков на оној што го обложил првиот играч;

3. да се подигне облогот (raising) со ставање во Пот износ поголем од оној на првиот играч, што е во согласност со максимумот на масата.

(7) По Raising, сите играчи кои сакаат да продолжат да играат мора да ги усогласат своите облози со облогот на оној што го направил Raising. По ова изедначување, крупиеото на секој играч му дели друга карта свртена нагоре (отворена со лицето нагоре) и обложувањето започнува повторно како во првиот случај, со еден исклучок овој пат кога играчот со највисока комбинација од двете карти свртени облози почнува прв.

(8) Од вториот круг и сите други рунди, на играчите им е дозволено да поминат (Проверка checking), што значи дека можат да ја продолжат играта без да ставаат пари во Потот.

(9) Кога се поделени по седум карти на секој играч, две свртени надолу, четири свртени нагоре и последната свртена надолу, играчите ја прават својата најдобра комбинација на карти избирајќи од овие седум само пет карти.

(10) На крајот има 5 рунди на обложување: прво по делењето на првите три карти, а потоа рунда за обложување за секоја нова карта што се дели. Обложувањето продолжува се додека:

1. само еден играч останува во играта и тој играч ги зема сите пари што се во Потот;
2. два, три или повеќе играчи се обложиле еднакви пари во Потот по делењето на седмата карта.



(11) По завршувањето на обложувањето, картите се превртуваат и играчот кој ја држи највисоката комбинација за таа рака го добива Потот. Ако двајца играчи имаат подеднакво силни комбинации во раката, Потот се дели помеѓу нив.

(12) Редоследот на комбинации на карти по јачина е како што следува:

1. „Royal Flush“ – петпоследователни карти со највисока вредност од една боја, на пример единица, крал, кралица, цек и десет пик;
2. „Мал флеш“ (Running Flush) – ситепреостанати пет последователни карти од една боја, но не до кец, на пример 5, 6, 7, 8, 9 срца;
3. „Квадрат“ (каре) – четирикарти со иста вредност, на пример 4;
4. „Фул Хаус“ (Full House) – триидентични карти и две идентични карти, на пример кралица, кралица, кралица, 5, 5;
5. „Флеш“ или „Боја“ (Flush) (Couleur) – петкарти со истабоја, но не последователни, на пример кец, 10, 9, 6, 2 срца;
6. „Кента“ (Straight) – петпоследователни карти од различни бои, на пример, 9 срце, 8 пик, 7 пик, 6 каро, 5 треф;
7. „Три од еден вид“ (Three of a Kind)– трикарти со иста вредност, на пример три кралеви, другите две карти се различни;
8. „Два пара“ (Two Pairs) – двапара идентични карти, на пример двеединици и две 7-ки и некоја друга карта;
9. „Еден пар“ (One Pair) – двеидентични карти, на пример два цека и три различни други карти;
10. „High Card“ (High Card) – коганедостасува некоја од горенаведените комбинации, на пример, пет апсолутно различни карти, од кои се зема најголемата вредност.

(13) Ако двајца играчи имаат ист тип на комбинација на карти, оној со највисоки победи, на пример, ако првиот играч има пар кецови, а вториот играч има пар десетки, првиот играч победува. Ако паровите се еднакви по вредност, преостанатите карти се земаат предвид, на пример: ако еден играч држи: шестка, шестка, крал, кралица и двојка, а другиот: шестка, шестка, крал, десететка и деветка, играчот кој ги држи шестка, шестка, крал, кралица и двојка – ќе победи.

(14) Две различни опции за обложување се дозволени во оваа игра во зависност од желбите на играчите:

1. „Сплит (поделен) максимум“ – минималниот и максималниот влог ги одредува приредувачот на игрите на среќа.
2. „Пот лимит“ – максималниотоблог ќе биде еднаков на вредноста на парите што се во Потот во моментот на ставање на облогот.

(15) Во случај на опција за обложување „Split Maximum“, провизијата за казиното ќе биде еднаква на износот на минималниот облог, на пример: ако облогот е од 300.000 до 1.500.000 денара, провизијата за секоја рака ќе биде 300.000 денара. При обложување на „Пот лимит“ провизијата за казиното ќе биде минимум 3%, максимум 5% од секој Пот.

За играта Texas Hold'em Poker:

(1) Играта „Texas Hold'em Poker“ се игра со еден шпил од 52 карти. Секоја рака задолжително ја сервисира крупие, како и инспектор кој е задолжен и ги надгледува игрите на масите за игри.

(2) Оваа игра е варијанта на играта „Покер“. Во оваа игра, играчите играат еден против друг, а казиното зема провизија за нивно послужување, наречена „гребло“ (rake). Рајк како дел од Пот, кој казиното го добива како награда (профит) за извршените услуги, обезбедување на материјалната база, дилерите и правила за играње на играта, греблото (рајкот) во игрите „Покер“ е максимум 10% од Потот. Таа се формира од сите износи што



играчите ги обложиле во текот на играта. За да започнете рака, потребно е да има минимум двајца играчи.

(3) Раката се состои од четири круга (рунда) – почнувајќи со отворање облози и завршувајќи со освојување на Потот. Во оваа игра, на секој играч му се делат по две затворени карти „со лицето надолу“. Се делат и пет отворени карти „свртени нагоре“, кои се наоѓаат пред крупиеото во централниот дел на масата, заеднички за сите играчи. Играчот кој ќе ја направи најсилната комбинација од „отворените“ вкупно пет карти на масата и неговите две „затворени“ карти го добива Потот.

(4) Поделбата на карти и обложувањето за секое коло (рунда) започнува кога играчот лево од играчот којго држи копчето (предмет што означува „имагинарен дилер“ на масата за игри) и е во насока на стрелките на часовникот. На почетокот на првата поделба на карти за раката, крупиеото ги меша картите и го пресекува шпилот. Ова исто така важи и за секоја следна рака.

(5) Раката на „Texas Hold'em Poker“ започнува кога: играчот лево од „имагинарниот дилер“ става во Потот облог наречен „мал слеп“ (small blind); играчот лево од оној што го направил „малиот слеп“ става облог наречен „голем слеп“ (big blind) во Потот. Играта продолжува во следниот редослед:

1. откако првите двајца ќе ги направат своите облози „на слепо“, според правилата, крупиеото почнува да ги дели картите за првиот круг; во првата рунда, на секој играч му се делат по две карти свртени надолу (затворени со лицето надолу);

2. „Прво коло“ (рунда) – рундата започнува со играчот што стои лево од „големиот слеп“ и ги има следните опции за играње:

а) да се откаже од раката со тоа што ќе му ги врати картите на крупиеото, кој ги остава настрана;

б) да се обложи во Потот со износ еднаков на „големиот слеп“;

в) подигнете го облогот (Рејсинг) со ставање на износ во Потот поголем од оној на претходниот играч; во првата рунда, секој следен играч ги има горенаведените опции;

3. Обложувањето продолжува со следниот играч во насока на стрелките на часовникот додека не се постават сите играчи; играчите кои направија „малку темно“ и „големо темно“ имаат можност да го подигнат облогот (Рејсинг) во текот на првиот круг само ако претходно нема Рејсинг од други играчи; во случај да не го подигне облогот, се дели следната карта; првата рунда, како и секоја наредна рунда, продолжува се додека има играчи кои сакаат да обложуваат суми во Потот, т.е. играчите можат да ги подигнат своите облози повеќе од еднаш во една рунда; ако никој не сака да го зголеми својот облог и секој има обложено еднакви износи во Потот, тој оди во следната рунда на обложување;

4. „Вторарунда“ – позавршувањето на првиот круг на обложување, крупиеото ја „гори“ (чисти) најгорната карта во шпилот, ставајќи ја на левата страна, свртена надолу; тогаш крупиеото дели на масата три заеднички карти (флоп), свртени нагоре (отворени), кои учествуваат во комбинација за секој играч; играчот лево од „имагинарниот дилер“ започнува да се обложува во втората рунда па може:

а) да помине (проверува - checking), што значи дека може да ја продолжи играта без да става пари во Потот; ако следниот играч го подигне облогот, додавачот кој не се обложил, за да продолжи да игра кога ќе му дојде редот, мора да се обложи во Потот со износ еднаков на последниот облог направен во истата рунда; ако не одговори на последниот облог – јанапушта играта;

б) да се откаже од раката со тоа што ќе му ги врати картите на крупиеото, кој ги остава настрана;

в) да се обложи во Потот со износ еднаков на оној што играчот го обложил пред него (Да одговори) и да ја продолжи играта;



г) да го подигне облогот (Рејсинг) со ставање износ во Потот поголем од оној на претходниот играч;

5. во вторатарунда, секој следен играч ги има горенаведените опции;

6. по завршувањето на втората рунда на обложување, крупие то повторно ја „гори“ горната карта во шпилот и на масата дели четврта заедничка карта, свртена нагоре (отворена), која исто така учествува во комбинацијата на карти за секој играч ;

7. „Трета рунда“ – обложувањето за третата рунда, како и за четвртата, започнува со играчот што стои лево од „имагинарниот дилер“ со ставање во Потот на износ не помал од минимумот на масата; повторно откако сите играчи ќе завршат со обложувањето за третата рунда, крупие то ја „гори“ најгорната карта и на масата ја дели петтата последна заедничка карта (river) свртена нагоре (отворена);

8. „Четврта рунда“ – откако ќе заврши обложувањето за последната рунда, секој играч ги врти своите „затворени“ карти свртени нагоре за да ја одреди највисоката комбинација на карти што ќе го освои Потот; Потот го освојува играчот со најсилна комбинација на карти; откако ќе ги преврти сите „затворени“ карти, крупие то пресметува износот на облогот во Потот; го одделува Rake од Потот и го става во посебна каса на масата, а потоа преостанатиот износ во Потот го пренесува на победникот/победниците добитници;

9. победничките комбинации се подредуваат по јачина без разлика на бојата на следниов начин:

а) „Кента флеш“ (Straight Flush) – петпоследователни карти од една боја, на пример осум, девет, десет, џек, кралица срца;

б) „Четири од еден вид“ (Four of a kind) – четирикарти со иста вредност, на пример 4 кралеви;

в) „Фул Хаус“ (Full House) – триидентични карти и две идентични карти, на пример кралица, кралица, кралица, 5, 5;

г) „Флеш“ или „Боја“ (Flush) (Couleur) – петкарти со иста боја, но не последователни, на пример единица, 10, 9, 6, 2 срца;

д) „Кента“ (Straight) – петпоследователни карти од различни бои, на пример, 9 срца, 8 треф, 7 пик, 6 каро, 5 треф;

ѓ) „Три од еден вид“ (Three of a kind) – трикарти со иста вредност, на пример, три од еден вид напр. кралеви, другите две карти се различни;

е) „Два пара“ (Two Pairs) – два пара идентични карти, на пример дведединици, две 7-ки и некоја друга карта;

ж) „Пар“ (Pair) – двеидентични карти, на пример два џека и три различни карти;

з) „Висока карта“ (High card) – кога недостасува некоја од горенаведените комбинации, на пример, пет апсолутно различни карти, од кои се зема таа со најголемата вредност.

(6) Во „Texas Hold'em Poker“ се дозволени два различни методи на обложување во зависност од желбите на играчите:

1. „Пот лимит“ – во Racing, учесникот има право да се обложи максимален износ еднаков на износот акумулиран во Потот до моментот на ставање на облогот;

2. „No Pot Limit“ – во Racing, учесникот има право да обложи износи поголеми од сумата акумулирана во Потот до тогаш.

5. Исклучителни околности

5.1. Приредувачот го задржува правото, по своја дискреција, да го прогласи определен облог за неважечки доколку се сомнева дека: (1) облогот е објавен, поставен и/или прифатен поради грешка; или (2) облогот е поставен и прифатен откако настанот (играта) ќе започне.



5.2. „Грешка“ може да биде човечка грешка, печатна грешка, погрешно разбирање на печатениот текст или усна изјава, погрешен превод, правописна грешка, техничка грешка, грешка во регистрацијата, грешка во трансакцијата, грешка во најавата, виша сила (виша сила) и/или слични околности.

5.3. Кога ставате облог, доколку се случи некоја од околностите опишани во точка 5.2. резултатот од облогот се одредува според правилата на соодветната игра.

6. Завршни одредби

Овие правила стапуваат на сила по добивање на согласноста од страна на Министерството за финансии, а се применуваат од денот на нивното објавување на интернет страната за игри на среќа на Приредувачот.

Бр. 02 - 7430/4
03.11. 2023 година

УПРАВЕН ОДБОР

Претседател

Perparim Bajrami

