

ОБЩИ ЗАДЪЛЖИТЕЛНИ ИГРАЛНИ УСЛОВИЯ И ПРАВИЛА за организиране на хазартни игри онлайн в игрално казино

Раздел I Общи положения

Чл. 1. С тези общи 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 хазартни игри онлайн в игрално казино са длъжни да спазват тези общи задължителни игрални условия и правила, включително и при изготвяне на съответните правила, които представят за утвърждаване от Държавната комисия по хазарта (ДКХ) по чл. 22, ал. 1, т. 11 от Закона за хазарта (ЗХ).

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 ДКХ по реда на чл. 22, ал. 1, т. 7 от ЗХ Общи технически и функционални изисквания към игралния софтуер и комуникационно оборудване за хазартни игри от разстояние.

(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. ЦКС/КЛС на организаторите на хазартни игри онлайн осигуряват постоянен режим на автоматизирано подаване на информация към сървърите на ДКХ и НАП в реално време относно регистрираните участници, проведените игри, направените залози и изплатените печалби, съгласно НАРЕДБА № 1 от 27.02.2013 г. за реда и начина за идентификация и регистрация 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 Държавната комисия по хазарта и Националната агенция за приходите (Наредбата).

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 регистрира и потвърждава залога на участника за време не повече от 5 секунди, 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. 9. По отношение на хазартните игри, ЦКС/КЛС на организатора трябва да отговаря на Общи технически и функционални изисквания към игралния софтуер и комуникационното оборудване за хазартните игри от разстояние.

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 са утвърдени от ДКХ след проведени изпитвания от лаборатория, включена в списъка по чл. 22, ал. 1, т. 8 от ЗХ.

Чл. 12. Игралният софтуер трябва да позволява участие в игрите само ако са изпълнени условията по раздел II на Общи технически и функционални изисквания към игралния софтуер и комуникационно оборудване за хазартни игри от разстояние.

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

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

1. действителните парични средства, които се прехвърлят към джакпот, съответстват на отчисленията, определящи въпросния джакпот, посочени в правилата по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ. 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. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ, за останалите виртуални игри;

2. в игра, която формира повече от една premia джакпот, всяка със собствено отчисление, общата сума на отчисленията от всеки залог не надхвърля процента по т. 1;

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

4. 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;

5. 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;

6. 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;

7. 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;

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

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

9. 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. 22, ал. 1, т. 8 от ЗХ и утвърден от ДКХ.

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: χ^2 – 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 ДКХ по реда на чл. 22, ал. 1, т. 11 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 ДКХ на основание чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ Игрални условия и правила за организиране на хазартни игри онлайн в игрално казино на български език. 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. услуги за помощ;
7. данни за кореспонденция, включително телефон и електронна поща, за осъществяване на пряка и навременна връзка с организатора и с Комисията;
8. начините за подаване на жалби и сигнали до организатора и до Комисията.

Чл. 23. Чрез официалната си интернет страница организаторът на хазартните игри онлайн в игрално казино е длъжен да осигури постоянен достъп на участника до следната информация:

1. салдо на игралната сметка, постоянно видимо за участника;
2. история и размери на направените от участника залози;
3. изплатени печалби;
4. депозити, тегления и свързани транзакции;
5. IP адреси, от които участникът е осъществявал достъп;
6. валутата, в която се извършват залозите, както и обменния курс при необходимост от обмяна на валута, постоянно видими за участника;
7. незавършени игри;
8. пасивна сметка;
9. блокирана сметка;
10. самозакрита сметка;
11. сметка на незавършените игри.

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 „Националните етични правила за реклама и търговска комуникация“, както и „Етични правила за реклама и търговска комуникация 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.

Чл. 26. Проверката на самоличността се извършва по ред и начин, посочени в утвърдените по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ правила на организатора за техническите и функционалните изисквания към игралния софтуер и комуникационното оборудване за онлайн залаганията и игрите чрез други електронни съобщителни средства.

Чл. 27. Не се допуска промяна на наименованията на игрите на официалната интернет страница до края на играта и/или игралната сесия.

Чл. 28. Хазартните игри онлайн в игрално казино се провеждат със залози и печалби само в български левове, в евро или в друга валута, след предварително разрешение от ДКХ, съгласно с чл. 3, ал. 4 от ЗХ.

Чл. 29. (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. 30. 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. 31. Участието в хазартни игри онлайн в игрално казино се осъществява по начин, описан в правилата на игрите, изготвени от организатора и утвърдени от ДКХ на основание чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ. Не се допуска осъществяване на хазартни игри онлайн в игрално казино по правила, които не са утвърдени от ДКХ.

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. Всички плащания, свързани с направен залог и изплащане на печалби при организиране на хазартни игри онлайн в игрално казино, се извършват по безкасов път, задължително между банковата сметка на участника и банковата сметка на организатора на играта при спазване на утвърдените правила на организатора по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ. Банковата сметка на организатора следва да бъде открита съгласно чл. 6, ал. 1, т. 3 от ЗХ.

Чл. 35. Организаторът на хазартни игри онлайн следва да предвиди в правилата по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ ред и начин 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.

Чл. 36. 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. Начините за предотвратяване на такива случаи трябва да са описани в правилата на организатора по чл. 22, ал.1, т. 11 от ЗХ.

Чл. 37. Печалбите се превеждат по съответната игрална сметка след приключване на всяка игра, за която е направен съответния залог.

Чл. 38. (1) В онлайн 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 онлайн игрално казино може да се провеждат и други хазартни игри след подаване на искане до ДКХ за промяна на игралните условия и правила за организиране на хазартни игри в игрално казино, представени от организатора по реда на чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ и само след утвърждаването им от ДКХ.

(3) Организаторът на хазартни игри описва подробно правилата на игрите по ал. 1 в утвърдените от ДКХ правила по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ, като се съобразява с описаните в настоящия раздел минимални изисквания за тези видове игри.

Чл. 39 (1) Целта на играта „Американска рулетка“ е да се познае върху кое число от колелото ще падне топчето. Обявяват се начало и край на залагането. След окончателното установяване на топчето в колелото се обявява печелившото число и цвят, като се маркира със специален знак.

(2) Всички залози се уреждат автоматично.

(3) При рулетката се извършват следните залагания:

1. залог на 1 число – стрейтър; при печалба залогът се изплаща 35:1 пъти;
2. залог на 2 числа – сплит; при печалба залогът се изплаща 17:1 пъти;
3. залог на 3 числа – стрийт; при печалба залогът се изплаща 11:1 пъти;
4. залог на 4 числа – корнър; при печалба залогът се изплаща 8:1 пъти;
5. залог на 6 числа – сикс лайн; при печалба залогът се изплаща 5:1 пъти;
6. залог на една дузина или колона; при печалба залогът се изплаща 2:1 пъти;
7. залог на прости (семпли) шансове: четни, нечетни, червено, черно, числата от 1 до 18, числата от 19 до 36; при печалба, залогът се изплаща 1 път;
8. залог на едно число на колелото и съседните му две отляво и отдясно в съответния сектор – кол бетс; при печалба залогът на печелившото число се изплаща 35 пъти;
9. залог на сектор (нула и съседните числа в сектора) – воазен де зиро; при печалба залогът на печелившото число се изплаща в съответствие със схема за печеливши комбинации, приложена от организатора и утвърдена от ДКХ.

(4) Във всички комбинации на семплите шансове не участва нулата. Тя се взема като отделно число, на което може да се залага. Когато се топчето падне върху „нула“, залозите върху семплите шансове губят. Ако играчът е заложил на нула, залогът се изплаща 35 пъти.

Чл. 40. (1) Целта на играта „Блек Джак“ е играчът да получи общ сбор от картите 21 или възможно най-близко, като има възможност да изиска толкова карти, колкото смята, че са му необходими;

(2) Всички залози се уреждат автоматично, като играчът губи залога си ако сбора от картите му надвишава 21.

(3) Играта започва с извършване на залози от страна на участниците върху разграфените за целта места върху игралната маса и се провежда, както следва:

1. Раздават се по две карти на всеки играч и една карта за банката. Играчът се стреми да получи общ сбор от картите 21 или възможно най-близко, като има възможност да изиска толкова карти, колкото смята, че са му необходими;

2. Раздаването на карти за банката започва, след като е приключило раздаването за всички играчи. При сбор 17 или повече, банката няма право да тегли повече карти, а при 16 и по-малко е задължена да тегли нови.

3. Играчът може да направи печеливша комбинация „Блек Джак“ (асо и една картина или десетка) само от първите раздадени две карти. В този случай направеният залог се изплаща в съотношение 3 към 2, освен ако банката не получи също комбинация „Блек Джак“. Тогава залогът нито губи, нито печели.

4. При постигане на печеливша комбинация „Блек Джак“ от играч и при изтеглена първа карта за банката (асо, картина или десетка), играчът има право да поиска да му бъде изплатен залога един път.

5. Застраховка на залога срещу комбинация „Блек Джак“ на банката може да се направи само ако първата карта на банката е десетка, картина или асо. В случай че банката не направи „Блек Джак“, застраховката се губи.

6. Застраховка може да се направи при карта за банката 7, 8, 9, 10, картина или асо срещу изтегляне на десетка или картина. Ако банката при тази първа карта не изтегли десетка или картина, застраховката се губи.

7. Застраховката може да бъде в размер, равен на залога или половината му, и се поставя на определено за целта поле. Застраховка може да се направи само при раздадени две карти и се изплаща задължително в съотношение 2 към 1.

8. Когато играчът събере обща сума на картите 21 или сума, по-близка до 21 от тази на банката, с изтеглени повече от две карти, печалбата е равна на залога. Когато сборът от картите на играча е по-малък от този на банката или надвишава 21, той губи залога, а ако е равен на сбора от картите на банката, нито губи, нито печели и раздаването приключва. Ако банката изтегли комбинация от карти, по-голяма от 21, губи и се изплащат залозите на всички играчи, независимо от техните комбинации от карти.

9. След раздадените първи две карти играчът може да удвои залога, но след дублирането има право да получи само една карта.

10. Ако първите две карти, които играчът получи, са с еднаква стойност, той може да ги раздели (СПЛИТ). В този случай следва да направи залог, равен на първоначалния, под втората от двете карти и може да иска допълнително произволен брой карти.

11. Ако след разделянето се случат отново еднакви карти, играчът може да предприеме действията, посочени в ал. 10. След делението може да се удвоява залогът, като след удвояването се получава само една карта. Когато се прави деление на картите, асото с картина или десетка не образуват комбинация „Блек Джак“, а само комбинация 21.

12. Асата се броят за 1 или 11, картините за 10, а останалите карти – по съответната им стойност.

Чл. 41. (1) Играта „Карибиан казино стъд покер“ е хазартна игра на игрална маса с една колода от 52 карти.

(2) Всички залози се уреждат автоматично.

(3) Влизането в играта се извършва чрез залог – анте.

(4) Играчът получава пет карти с лицето надолу, крипието тегли за банката четири карти с лицето надолу и пета открита карта.

(5) Играчът има право да подмени една от картите си или да купи шеста карта. Това става чрез залог, равен на антето. Ако играчът не иска да подмени, а иска да закупи шеста карта, може да я получи от крупиецо, като извърши нов залог на антето, равен на първия.

(6) Въз основа на събраните карти, играчът решава дали да продължи играта, или да излезе от нея. Ако излезе от играта – губи първоначалните си залози (анте). Ако реши да продължи играта, играчът трябва да удвои направените до момента залози, а крупиецо открива закритите четири карти на банката.

(7) Крупиецо играе само с комбинация от асо и поп или по-голяма комбинация от карти. Ако комбинацията от картите на играча е по-голяма от тази на крупиецо, той получава равна сума (1:1) от анте и бонус от залагането при следната схема за изплащане на бонусите:

1. 1:1 – 1 чифт или по-малко;
2. 2:1 – 2 чифта;
3. 3:1 – тройка;
4. 4:1 – кента;
5. 5:1 – колъор;
6. 7:1 – фул;
7. 20:1 – каре;
8. 50:1 – кент флеш;
9. 100:1 – кент флеш роял.

(8) Ако крупиецо няма никаква комбинация от карти или по-малка от асо с поп, не изплаща залога на играча, а само антето (1:1).

(9) Ако крупиецо има минимум комбинация асо и поп и по-голяма, е длъжен да изплати антето (1:1) и втория залог на играча по реда, указан в схемата по ал. 7, само ако играчът има по-голяма комбинация.

(10) Ако картите на крупиецо са по-високи от тези на играча, то играчът губи анте и залога.

(11) Играчът може да направи залог за премия (БОНУС БЕТ), който е различен от описаните дотук, и да получи печалба, ако комбинацията от неговите първи пет карти е, както следва:

1. кент флеш роял – 5000:1;
2. кент флеш – 1000:1;
3. каре – 250:1;
4. фул – 150:1;
5. колъор – 100:1.

(12) Залогът на премия БОНУС БЕТ се определя от организатора и се утвърждава от ДКХ.

(13) При наличие на система за джакпот с натрупване (прогресивен) комбинациите, на които се изплаща джакпотът, печалбите за различните печеливши комбинации и минималният и максималният залог на премия БОНУС БЕТ се определят от организатора и се утвърждават от ДКХ.

Чл. 42. (1) В играта „Казино покер“ със 7 карти се раздават три затворени и четири отворени карти. Играчите играят един срещу друг, а казиното взема комисиона от всяка ръка за обслужването им.

(2) Играта започва, като всички играчи влизат със залог „Анте“, след което на всеки играч се раздават по две карти, обърнати с лицето надолу (затворени), и по една карта, обърната с лицето нагоре (отворена).

(3) Раздаването на картите се извършва по посока на часовниковата стрелка.

(4) Играчът с най-ниска карта започва първият рунд за залагане, като спазва максимумите и минимумите на масата.

(5) Играта и залаганията продължават от този играч по посока на часовниковата стрелка.

(6) Следващият играч след този, който открива, има право да избере един от следните варианти на игра:

1. да се откаже от ръката, което значи, че не взема повече участие в започналата игра;

2. да заложи в Пота сума, равна на тази, която е заложил първият играч;

3. да вдигне залога (РЕЙСИНГ), като сложи в Пота сума, по-голяма от тази на първия играч, която е съобразена с максимума на масата.

(7) След РЕЙСИНГ всички играчи, които искат да продължат играта, са длъжни да изравнят залозите си със залога на този, който е направил РЕЙСИНГ. След това изравняване на всеки участващ в играта се раздава по още една карта, обърната с лицето нагоре (отворена). Отново започва залагането както в първия случай, с тази разлика, че играчът с най-висока комбинация от двете карти с лице нагоре започва пръв залагането.

(8) От втория рунд и всички останали рундове на играчите е позволено да пасуват (ЧЕКИНГ), което означава, че те могат да продължат играта, без да залагат в Пота .

(9) Когато седем карти са раздадени на всеки играч, две с лицето надолу, четири с лицето нагоре и последната с лицето надолу, играчите съставят най-добрата си комбинация от карти, като избират от тези седем само пет карти.

(10) Окончателно има 5 рунда със залози: първи – след първите три раздадени карти, и след това рунд на залагане за всяка нова карта, която е раздадена. Залагането продължава, докато:

1. остане само един играч в играта и този играч печели всички залози в ПОТА ;

2. двама, трима или повече играчи са с еднакви залози в Пота , след като е раздадена седмата карта.

(11) След приключване на залагането картите се обръщат и играчът, който държи най-висока комбинация за тази ръка, печели Пота . Ако играчи имат еднакви по сила комбинации в ръката, то ПОТЪТ се дели между тях.

(12) Подреждането на комбинациите от карти по сила е следното:

1. „РОЯЛ ФЛЕШ“ (ROYAL FLUSH) – пет поредни най-високи по стойност карти от една боя, например асо, поп, дама, вале и десетка пики;

2. „МАЛЪК ФЛЕШ“ (RUNNING FLUSH) – всички останали пет поредни карти от една боя, но не до асо, например 5, 6, 7, 8, 9 купи;

3. „КАРЕ“ – четири карти с еднаква стойност, например 4;

4. „ФУЛ ХАУС“ (FULL HOUSE) – три еднакви карти и две еднакви карти, например дама, дама, дама, 5, 5;

5. „ФЛЕШ“ (FLUSH) – пет карти от една и съща боя, но не поредни, например асо, 0, 9, 6, 2 купи;

6. „КЕНТА“ (STRAIGHT) – пет поредни карти от различни бои, например 9 купа, 8 спатия, 7 пика, 6 каро, 5 спатия;

7. „ТРОЙКА“ (THREE OF A KIND) – три карти с еднаква стойност, например три попа, другите две карти са различни;

8. „ДВА ЧИФТА“ (TWO PAIRS) – два чифта от еднакви карти, например две аса и две 7 и някаква друга карта;

9. „ЕДИН ЧИФТ“ (ONE PAIR) – две еднакви карти, например две валета и три различни други карти;

10. „ВИСОКА КАРТА“ (HIGH CARD) – когато липсва която и да е от горните комбинации, например пет абсолютно различни карти, от които се взема най - високата по стойност.

(13) Ако двама играчи имат един и същи тип комбинация от карти, печели този с най-висока, например ако първият играч има чифт аса, а вторият – чифт десетки, печели първият. Ако чифтовете са еднакви по стойност, се вземат под внимание останалите карти, например: ако единият играч държи: шест, шест, поп, дама и двойка, а другият: шестица, шестица, поп, десетка и деветка, печели играчът, който държи шестица, шестица, поп, дама и двойка.

(14) В тази игра са разрешени два различни варианта на залагане в зависимост от желанието на играчите:

1. „РАЗДЕЛЕН МАКСИМУМ“ – минималният и максималният залог се определят от организатора на хазартни игри и се утвърждават от ДКХ.

2. „ЛИМИТ НА ПОТА “ – максимумът на залога ще бъде равен на стойността на парите, които са в ПОТА по време на извършване на залагането.

(15) При вариант на залагане с РАЗДЕЛЕН МАКСИМУМ комисионата за казиното ще бъде равна на сумата от минималния залог. При залагане на ЛИМИТ НА ПОТА комисионата за казиното ще бъде минимум 3 %, максимум 5 % от всеки ПОТ.

Чл. 43. (1) Играта „TEXAS HOLD’EM POKER“ се играе с една колода от 52 карти.

(2) Тази игра е разновидност на играта „Покер“. Обслужва се от купие. В нея играчите играят един срещу друг, а казиното взема комисиона за обслужването им, наречена „рейк“ (rake). Рейкът (Rake) като част от Пота (Pot), се определя от мениджмънта на казиното, който определя условията за формирането му и сумата на „рейк“ (rake) от различните игри, утвърдена от ДКХ в игралните условия и правила по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ. Потът се образува от всички суми, които играчите са заложили по време на играта.

(3) Една ръка се състои от четири рунда – започва с начални залози и завършва със спечелване на Пот. В тази игра на всеки играч се раздават по две „закрити“ карти, обърнати с лицето надолу. Раздават се и пет „открити“ карти, обърнати с лицето нагоре, разположени пред купиеа в централната част на масата, които са общи за всички играчи. Играчът, който направи най-силна комбинация от „отворените“ общи пет карти на масата и своите две „затворени“ карти, печели Пота.

(4) Раздаването на картите и залаганията за всеки рунд започват от играча, лявостоящ на играча, притежаващ бутона (обозначителен предмет за „въображаем купие“ на игралната маса), и са по посока на часовниковата стрелка. При старта на първото раздаване за ръката купиеа разбърква картите и отсича тестето. Това важи и за всяка следваща ръка.

(5) Ръка на „TEXAS HOLD’EM POKER“ започва, като: лявостоящият на „въображаемия купие“ играч поставя в Пота залог, наречен „малко тъмно“ (small blind); лявостоящият играч на този, направил „малко тъмно“, поставя в Пота залог, наречен „голямо тъмно“ (big blind). Играта продължава в следната последователност:

1. след като първите двама са направили своите залози „на тъмно“, според правилата, крупиеото започва раздаването на картите за първи рунд. В първия рунд на всеки играч се раздават по две карти, обърнати с лицето надолу (затворени);

2. „ПЪРВИ РУНД“ – рундът започва играчът, лявостоящ на направилия „голямо тъмно“ (big blind), като той има следните възможности за игра:

- а) да се откаже от ръката;
- б) да заложил в Пота сума, равна на „голямо тъмно“ (big blind);
- в) да вдигне залога (РЕЙСИНГ), като заложил в Пота сума, по-голяма от тази на предишния играч.

3. залагането продължава следващият играч по посока на часовниковата стрелка, докато се изредят всички играчи. Играчите, направили „малко тъмно“ и „голямо тъмно“, имат възможността да вдигат залога (РЕЙСИНГ) по време на първия рунд, само ако няма РЕЙСИНГ преди това от други играчи. В случай че той не вдигне залога, се раздава следваща карта. Първи рунд, както и всеки следващ продължават дотогава, докато има играчи, желаещи да залагат суми в Пота, т.е. Играчите могат да вдигат залозите си повече от един път на рунд. Ако няма желаещи да вдигат залога си и всички са заложили равни суми в Пота, се преминава към следващ рунд на залагане;

4. „ВТОРИ РУНД“ – след приключване на първи рунд на залагане крупиеото „изгаря“ (изчиства) най-горната карта в тестето, като я поставя от лявата си страна, обърната с лицето надолу. След това крупиеото раздава на масата три общи карти (flop), обърнати с лицето нагоре (отворени), които участват в комбинация за всеки играч. Играчът, лявостоящ на „въображаемия купие“, започва залагането във втори рунд, като може:

а) да пасува (чекинг), което означава, че може да продължи играта, без да слага пари в Пота. Ако следващият играч вдигне залога, то този, който е пасувал, за да продължи да играе, когато дойде неговия ред, трябва да заложил в Пота сума, равна на последния направен залог в същия рунд, Ако не отговори на последния направен залог, напуска играта;

б) да се откаже от ръката;

в) да заложил в Пота сума, равна на тази, която е заложил играчът преди него (ДА ОТГОВОРИ), и да продължи играта;

г) да вдигне залога (РЕЙСИНГ), като заложил в Пота сума, по-голяма от тази на предишния играч;

5. във втори рунд всеки следващ играч разполага с горепосочените възможности;

6. след приключване на залаганията за втори рунд крупиеото отново „изгаря“ най - горната карта в тестето и раздава на масата четвърта обща карта, обърната с лицето нагоре (отворена), която също участва в комбинацията от карти за всеки играч;

7. „ТРЕТИ РУНД“ – залаганията за трети рунд, както и за четвърти, започва играчът, лявостоящ на „въображаемия купие“, като поставя в Пота сума не по-малка от минимума на масата; отново след като всички играчи приключат със залаганията за трети рунд, крупиеото „изгаря“ най-горната карта и раздава на масата петата последна обща (river) карта, обърната с лицето нагоре (отворена);

8. „ЧЕТВЪРТИ РУНД“ – след приключване на залаганията за последния рунд всеки играч обръща „затворените“ си карти с лицето нагоре, за да се определи най-високата комбинация от карти, която печели Потът. Потът се печели от играча с най - силната комбинация от карти.

9. печелившите комбинации се подреждат по сила без значение от цвета, както следва:

а) „КЕНТФЛЕШ“ (Straight Flush) – пет поредни карти от една боя, например осмица, деветка, десетка, вале, дама купи;

б) „КАРЕ“ (Four of a kind) – четири карти с еднаква стойност, например 4 попа;

в) „ФУЛ ХАУС“ (Full House) – три еднакви карти и две еднакви карти, например дама, дама, дама, 5, 5;

г) „ФЛЕШ“ (Flush) – пет карти от една и съща боя, но не поредни, например асо, 10, 9, 6, 2 купи;

д) „КЕНТА“ (Straight) – пет поредни карти от различни бои, например 9 купа, 8 спатия, 7 пика, 6 каро, 5 спатия;

е) „ТРОЙКА“ (Three of a kind) – три карти с еднаква стойност, например три попа, другите две карти са различни;

ж) „ДВА ЧИФТА“ – два чифта от еднакви карти, например две аса и две 7 и някаква друга карта;

з) „ЕДИН ЧИФТ“ (PAIR) – две еднакви карти, например две валета и три различни карти;

и) „ВИСОКА КАРТА“ (High card) – когато липсва която и да е от горните комбинации, например пет абсолютно различни карти, от които се взема най - високата по стойност.

(6) В „TEXAS HOLD’EM POKER“ са разрешени два различни начина на залагане в зависимост от желанието на играчите:

1. „ЛИМИТ НА ПОТА“ – при РЕЙСИНГ участникът има право да заложи максимална сума, равна на сумата, натрупана в Пота до момента на извършване на залога;

2. „БЕЗ ЛИМИТ НА ПОТА“ – при РЕЙСИНГ участникът има право да залага и суми, по-големи от тази, натрупана в Пота до момента.

Чл. 44. Участието в игрите с игрални автомати в онлайн казино се извършва чрез залози в български левове и/или чуждестранна валута, след предварително разрешение от ДКХ, съгласно с чл. 3, ал. 4 от ЗХ.

Чл. 45. 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. 46. 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. 47. Игрите с игрални автомати в онлайн казино могат да бъдат свързани в система джакпот, като условията за спечелване на джакпот премията са описани в правилата, утвърдени на основание чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ.

Раздел VI

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

Чл. 48. (1) Организирането на допълнителни (бонус) игри в онлайн игрално казино се извършва само ако такива са предвидени в утвърдените от ДКХ условия и правила на организатора по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ.

(2) Преди провеждане на всяка допълнителна (бонус) игра организаторът уведомява ДКХ 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) 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 лиценза по чл. 35 от ЗХ.

Чл. 49. (1) В онлайн казино се допуска организирането на турнири на игрални маси и игрални автомати, ако същите са предвидени в условията и правилата на организатора, утвърдени от ДКХ, по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ.

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

1. цена за допускане до участие – начин на формиране и разпределение (такса, комисиона, награден фонд и др.);
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.

Раздел VII

Спорове и жалби

Чл. 50. (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 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) Когато участникът не е съгласен с решението в становището по ал. 2, уведомява за това организатора писмено по електронен път и/или на хартиен носител.

(4) Когато възникналият спор не се разреши в срока по ал. 1, организаторът изготвя и изпраща протокол по електронен път и/или на хартиен носител до ДКХ и участника, в който трябва да се опише предмета на спора.

(5) В случаите, когато участникът, на когото са засегнати интересите при възникналия спор, не е удовлетворен от решението на организатора, може да ПОТА де до ДКХ в 7-дневен срок от изтичане на срока по ал. 1 по електронен път и/или на хартиен носител писмена жалба.

Раздел VIII

Забрани и ограничения

Чл. 51. Забранява се участието в хазартни игри онлайн от лица ненавършили 18-годишна възраст.

Чл. 52. 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. 53. Забраняват се тайни споразумения между организатори и участници в залагания.

Чл. 54. (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) Причините, сроковете, условията и ограниченията по ал. 1 трябва да са ясно разписани в правилата на организатора по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ.

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

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

Чл. 55. (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) Всяка промяна в размера на минималния и максималният залог, както и периода на прилагане стават след утвърждаване на представените от организатора правила по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ от ДКХ.

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

Раздел IX

Достъп и защита на информацията

Чл. 56. Организаторите на хазартни игри прилагат процедури за контрол на достъпа до операционната система, софтуера, информацията и сигурността, които трябва да бъдат описани в правилата на организатора по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ.

Чл. 57. 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. 58. 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. 59. 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. 60. Организаторите трябва да създадат задължително огледално копие на всички данни в КЛС, които да бъдат физически разделени и съхранени на отделни запамятаващи устройства, които се съхраняват на територията на Република България.

Заклучителна разпоредба

Параграф единствен. Тези Общи задължителни игрални условия и правила за организиране на хазартни игри онлайн в игрално казино са приети на заседание на ДКХ на2018 г. с протокол № 000030-..... на основание чл. 22, ал. 1, т. 4 от ЗХ и влизат в сила в деня на обнародването им в „Държавен вестник“.

ДОПЪЛНИТЕЛНА РАЗПОРЕДБА

§1. По смисъла на тези Общи задължителни игрални условия и правила:

- 1. „Потвърждение на залог“** е съобщение което се представя на активния участник за отчитане на заявения залог в ЦКС/КЛС (електронен фиш, квитанция за направения залог);
- 2. „Пасивна сметка“** е тази игрална сметка на участник, който не е влизал в игралния си профил за период с продължителност от 30 дни, с изключение случаите за които има неуредени залози (чакащи залози) направени на дългосрочни събития;
- 3. „Блокирана сметка“** е тази игрална сметка на участника, за която организаторът блокира всички транзакции свързани с нарушения.