

LUTRIJA BOSNE I HERCEGOVINE d.o.o.
NADZORNI ODBOR

Na osnovu člana 22. Zakona o igrama na sreću ("Sl. novine FBiH", broj 48/15 i 60/15) i člana 22. Statuta Lutrije Bosne i Hercegovine d.o.o. Sarajevo ("Sl. novine FBiH", broj 95/15), Nadzorni odbor Lutrije Bosne i Hercegovine na sjednici održanoj dana 22.12.2015. godine, donio je

PRAVILA IGRE „BLACK JACK“

Član 1.

Ovim pravilima reguliše se način učestvovanja u igri „BLACK JACK“ (u daljem tekstu: igra), tok i završetak igre, utvrđivanje rezultata igre, te druga pitanja u vezi sa igrom.

Član 2.

Učesnik u igri (u daljem tekstu: igrač) igra protiv Kasino kluba Lutrije BiH (u daljem tekstu: klub).

Član 3.

Igra se organizuje na odgovarajućem stolu.

Član 4.

U igri se koristi 6 (šest) do 8 (osam) špilova od po 52 (pedesetdvije) igraće karte (u daljem tekstu: karte).

Član 5.

Cilj igre je sabirajući pojedinačne vrijednosti izvučenih karata, dostići zbir 21 ili se što više približiti tom zbiru, ali ga ne premašiti.

Član 6.

Vrijednosti karata su slijedeće :
AS vrijedi 1 (jedan) ili 11 (jedanaest);
J, Q, K vrijede 10 (deset);
sve druge karte vrijede svoju obilježenu vrijednost.

Član 7.

Prije početka prvog kruga igre krupije pred igračima provjeri i izmiješa sve špilove, zatim ponudi nekom od igrača da ih presiječe. Sječa se čini posebnom kartom

koju igrač stavi gdje želi ali minimum 10 karata od jednog ili drugog kraja svih špilova. Nakon što krupije prebaci naprijed presječeni dio karata, kartu za sječu stavi jedan špil prije kraja karata. U slučaju da niko od igrača ne želi presjeći karte, krupije je dužan obavijestiti inspektora i izvršiti sječu karata.

Kad krupije tokom dijeljenja karata u igri dođe do karte za sječu, staviće je pred igrača koji je na redu za dijeljenje. Taj igrač će, nakon sljedećeg miješanja, presjeći karte. Karte se miješaju po završetku kruga igre u kom je izvučena karta za sječu.

Član 8.

Igrači imaju pravo provjere svih karata prije početka prve i nakon završetka zadnje igre.

Način miješanja karata prije početka prve igre: a) pranje karata, b) miješanje dva puta i c) nakon završetka cipele karte se miješaju jednom.

Član 9.

Prije početka svakog kruga igre igrači stavljaju svoje uloge, odnosno vrijednosne žetone, u obilježen prostor ispred sebe (u daljem tekstu: boks).

Nakon što se uvjerio da su ulaganja ispravna i završena krupije počinje dijeljenje, time što prvu kartu, vrijednošću okrenute dole, odloži na mjesto za podijeljene karte. Postupak se ponavlja na početku nove cipele i nakon promjene krupijea.

Član 10.

Igrač ne može u igru uložiti manje žetona od dozvoljenog minimuma, ni više od dozvoljenog maksimuma.

Minimum i maksimum iz prethodnog stava posebnom pismenom odlukom utvrđuje generalni direktor Lutrije BiH.

Utvrđeni limiti se moraju na odgovarajući način vidno istaći na svakom stolu za igru.

Na jednom boksulaganje je dozvoljeno samo jednom igraču.

Ukoliko je na stolu samo jedan igrač, isti je obavezan igrati 2 (dva) boksa.

Jedan igrač može igrati najviše 4 (četiri) boksa.

Član 11.

Nakon što su svi igrači završili sa ulaganjem krupije, po redu koji odgovara kretanju kazaljke na satu, svakom igraču dijeli po jednu otvorenu kartu (slikom ili vrijednošću okrenute gore), jednu otvorenu kartu sebi i ponovo po jednu otvorenu kartu igračima.

Član 12.

Kada igrač kao prve dvije karte dobije AS sa jednom slikom ili desetkom, dobio je BLACK JACK, na osnovu čega mu se isplaćuje dobitak u omjeru 3 za 2 osim u slučaju kada krupije ima istu kombinaciju karata. BLACK JACK se isplaćuje odmah ukoliko

karta krupijea nije AS ili 10. BLACK JACK kombinacija je jača od bilo koje druge kombinacije karata sa zbirom 21.

Član 13.

Kada samo krupije ima BLACK JACK ili veći zbir vrijednosti karata od igrača, ulog igrač gubi.

Na način iz prethodnog stava postupa se i u slučaju kad zbir vrijednosti karata igrača pređe 21.

Član 14.

Kada igrač kao prve dvije karte nije dobio BLACK JACK, on može reći:

- „KARTU“ (tada će mu krupije dati još jednu kartu),
- „DALJE“ (tada se zadržava na zbiru koji je dostigao),
- „PREDAJA“ (tada gubi polovinu svog uloga).

Odluka igrača mora biti jasno izražena verbalno i pokretom ruke.

Član 15.

Igrači mogu vući nove karte sve dok zbir vrijednosti karata ne dostigne ili pređe 21. Igrač može vući kartu kada je zbir vrijednosti njegovih karata 11 ili 21 i mora stati ako je zbir samo 21. Svakom igraču čiji je zbir vrijednosti karata veći od zbira vrijednosti karata krupijea, isplaćuje se dobitak u omjeru 1 za 1. Ukoliko igrač dobije tri „7“ dobitak uloga je u omjeru 2 za 1, ako su tri „7“ u boji dobitak uloga je u omjeru 3 za 1. Isplatu dobitaka sa tri „7“ krupije vrši odmah.

Član 16.

Ako zbir vrijednosti karata krupijea iznosi 16 ili manje, krupije mora vući novu kartu. Kada je zbir vrijednosti karata 17 ili više, krupije ne vuče novu kartu.

Kada je zbir vrijednosti karata jedinog preostalog igrača prešao 21, krupije ne vuče kartu.

Član 17.

Nakon podijeljene prve dvije karte igrač može udvostručiti svoj ulog (DUPLO) i u tom slučaju ima pravo na samo još jednu kartu.

Član 18.

Kada igrač dobije prve dvije karte jednake vrijednosti može izvršiti razdvajanje karata (SPLIT) tako što uloži sumu jednaku prvobitnom ulogu.

SPLIT AS karata se može izvršiti jednom pri čemu krupije, uz svaku AS kartu, dijeli samo još jednu.

SPLIT ostalih karata iste vrijednosti može se ponoviti najviše tri puta.

Nakon SPLIT igre AS karta i neka od desetki imaju vrijednost 21.

Igrač može igrati DUPLO nakon igre SPLIT.

Član 19.

Kada krupije ima prvu kartu AS, on igračima koji imaju BLACK JACK, nudi ISTI NOVAC (isplatu 1 za 1) prije nego vuče svoju drugu kartu. Igrači ponudu mogu prihvatiti ili odbiti.

Član 20.

Kada krupije ima prvu kartu AS on igračima nudi OSIGURANJE uloga. Igrači koji žele osigurati svoje uloge, na liniju osiguranja mogu staviti najviše polovinu od svog početnog uloga na boks.

U slučaju da krupije dobije BLACK JACK, ulozi na liniji osiguranja isplaćuju se u omjeru 2 za 1 ali igrač gubi ulog na boks. Ukoliko krupije nema BLACK JACK igrač gubi osiguranje.

Član 21.

U slučaju da jedna od karata bude viđena greškom nudi se igračima po redosljed; ako kartu ne želi niko od igrača, uzima je krupije.

Član 22.

Kartama može rukovati isključivo krupije.

Član 23.

Ova Pravila čine sastavni dio Pravilnika o radu Kasino kluba Lutrije BiH, te se moraju na odgovarajući način učiniti dostupnim igračima i zaposlenicima u Kasino klubu.

Član 24.

U pogledu načina izmjena i dopuna, te stupanja na snagu i primjene ovih pravila, postupiće se u skladu sa odredbama Pravilnika o radu Kasino kluba Lutrije BiH.

Član 25.

Stupanjem na snagu ovih pravila prestaju da važe Pravila igre „BLACK JACK“ broj: 01-287-15VS-1/10 od 16.02.2010.godine.

Član 26.

Ova pravila stupaju na snagu danom donošenja, a primjenjivat će se prvog narednog dana od dana objavljivanja istih u jednoj od dnevnih novina.

Broj: 01-57-2308-9/15
Dana: 22.12.2015. godine

P R E D S J E D N I K

Miroslav Ćorić, s.r.

