Министерство образования и науки Украины

**Киевский университет туризма, экономики и права**

**Специальность: «Учет и аудит»**

## КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА

**По дисциплине: «Основы туристического и гостиничного бизнеса»**

**Вариант №5**

**Студентки 1-го курса, гр. 11-ОАЗ: Лободиной А. В.**

**Проверил преподаватель: Шакалова Л. И.**

# Луганск, 2003

**Задание:**

1. **Организационно-правовые формы предпринимательской деятельности в сфере туристического и гостиничного бизнеса**
2. **Опишите правила игры 4-5 азартных игр**
	1. **Оазис Покер**
	2. Блекджек
	3. Крапс
	4. **Американская рулетка**
3. **Список литературы**
4. **Организационно-правовые формы предпринимательской деятельности в сфере туристического и гостиничного бизнеса**

После распада Советского Союза и обретения Украиной в 1991 году независимости, в нашей стране сложилась более благоприятная обстановка для развития различных отраслей экономики. Значительные изменения произошли и в сфере туристического и гостиничного бизнеса, которая стала развиваться намного динамичней благодаря открытию границ и появлению здоровой конкуренции между различными компаниями предоставляющими услуги для туризма. Все эти компании имеют различную организационно правовую структуру. Интерес для этой развивающейся сферы бизнеса в Украине представляет то, в какие формы облечен туристический и гостиничный бизнес в высокоразвитых странах.

Большинство крупных операций в индустрии гостеприимства производится компаниями. Две компании могут основать объединенное предприятие с различным уровнем инвестиций и контроля над операциями.

Организация акционерных (патентных) обществ один из наиболее часто встречающихся видов соглашения для участников деловых операций, которые хотели бы инвестировать доллары, но не имеют достаточного опыта. Выгоды создания акционерного (патентного) общества состоят в заранее определенном плане строительства и оформления помещений, широкой рекламной кампании, предоставлении групповых скидок и испытании и тестировании стандартных процедур ведения дел. Акционерные (патентные) общества первоначально стали развиваться в отельной индустрии США.

Чтобы войти в патентное общество полноправным членом, покупающий патент предприниматель должен заплатить начальный взнос и налог на торговые операции, а также обязан обеспечить соответствие своего предприятия всем стандартам, установленным материнской компанией. Таким образом, в данный договор вовлекаются две компании, дочерняя и материнская. На подобном принципе основано множество заведений быстрого обслуживания, платящих материнской компании отчисления за использование ее торговой марки и рекламного образа. Один из примеров такой материнской компании сеть кафе Мак-Дональдсе, с их высочайшими стандартами качества обслуживания.

Еще один тип устройства лизинг, долгосрочная аренда, когда, например, отель сдается в аренду правлением компании. Управляющий отелем руководит собственностью и выплачивает арендную плату, исчисляемую в процентах от дохода, компании, владеющей данной собственностью. Сдающий внаем владеет собственностью, а снимающий руководит ведением дел. Управляющий отелем несет ответственность за все вопросы административного и финансового контроля. При подобном типе договора правление компании обычно обеспечивает весьма высокую степень контроля.

Контракты по управлению вдохновляют инвесторов искать такое правление для своих компаний, которое будет руководить проведением всех мероприятий в гостиницах в течение заранее оговоренного периода времени (обычно от 10 до 20 лет), с выплатами, исчисляемыми в процентах от дохода. Выгоды использования хорошо развитых компаний включают эксплуатацию широко известного названия, стан­дартизированной рабочей практики и распространенной по всему миру системы резервирования. По условиям подобного соглашения, управляющая компания получает проценты от прибыли, в то время как инвестор получает надежное вложение капитала в недвижимое имущество и прибыльное финансирование операций.

**Одной из форм являются партнерства.** Ведение дел с позиций партнерства часто встречается в мотельном бизнесе, с принятым делением 50 на 50 между инвесторами и операторами. Это значит, что каждая сторона оплачивает 50 процентов стоимости проекта и получает 50 процентов прибыли от него.

**Самостоятельная торговля.** Множество мелких предприятий из сферы оказания гостеприимства, таких как кафе, бакалейные магазинчики и буфеты, содержатся самостоятельными торговцами. Торговец обычно владеет всем делом и самостоятельно инвестиру­ет в данное предприятие. Помещения для него снимаются, как правило, с фиксированной арендной платой, хотя случается и так, что некоторые торговцы являются одновременно владельцами своих собственных помещений. Самостоятельные торговцы могут потерять все имущество в случае упадка своего дела, потому что их компании не являются объединенными.

**Кооперация.** Кооперативное устройство также часто встречается в мотельной индустрии, и стержнем здесь является центральная резервирующая система. Но, помимо этого, каждое заведение ведет дела практически автономно. Все члены кооператива имеют долю в общих доходах посредством своих комбинированных усилий по продвижению на рынке.

**Общественные власти.** Некоммерческие операции, связанные с гостеприимством, уже упоминались в первой главе. Жилье и питание, предлагаемые в институтах, больницах, тюрьмах, в некоторых уединенных деревнях, школах и университетах, обслуживание армейских подразделений все это подпадает под законы гостеприимства.

Интерес в вопросе организации гостиничного бизнеса представляет то, в каких формах выражается предоставление мест проживания для приезжих:

**1. Отели**

Предлагая множество видов жилья различного уровня, отели могут варьироваться от самых элементарных до весьма элегантных. Отели, имеющие соответствующий патент, предоставляют питание, общественный бар и устройства для приготовления напитков. Специализированные отели делятся на отели-казино, отели при аэропортах и отели продолжительного пребывания.

**2. Мотели**

Мотели также могут различаться по качеству и цене номеров, и нацелены в основном на путешествующую часть рынка, в общем случае предлагая парковку машин неподалеку от жилья. Как и отели, они могут либо иметь, либо не иметь патента.

**3. Курорты**

Курорты предлагают жилье, питание и напитки наряду с развлечениями и широким выбором видов активного отдыха. Это позволяет гостям разнообразить свой отдых и полностью насладиться выходными, не переезжая при этом с места на место. Здесь часто предлагают водные виды спорта, но иногда встречается и специализация исключительно на наземных видах активного отдыха, таких как гольф и теннис.

**4. Отели-квартиры**

Эти отели предоставляют жилье долговременно, в их номерах обычно более одной гостевой комнаты, столовая, гос­тиная и небольшая кухня. Ежедневно обслуживаемый, этот вид жилья идеален для путешествующих бизнесменов, ко­торые собираются остановиться более чем на несколько дней и хотят чувствовать себя как дома.

**5. Частные клубы**

Некоторые частные клубы также предлагают своим гостям жилье. Один из самых старых был основан в 1862г.

**6. Обслуживаемые квартиры**

Очень популярны «дома на выходные дни», в которых гостям предоставляют возможность некоторую часть еды приготовить самостоятельно, а остальную получить здесь же неподалеку. Такие квартиры могут обслуживаться ежедневно или еженедельно. Они весьма популярны в качестве семёйного вида отдыха. Обеспеченные кухонными принадлежностями, эти апартаменты вполне самодостаточны.

**7. Гостиницы**

Предназначенные для путешественников, ограниченных в средствах, гостиницы предлагают дешевое, но чистое жилье без каких либо излишеств Они варьируются от многоместных до одиночных номеров, но с низкой ценой в любом случае.

**8. Гостевые дома**

Становятся все популярнее гостевые дома, предоставляющие постель и завтрак в основном благодаря индивидуальному сервису, который они предлагают, и возможности для гостей узнать поближе хозяина и хозяйку и глубже проникнуться австралийской культурой и духом гостеприимства. Очевидно, эта тенденция развивается, так как все боль­ше людей открывают свои дома приезжим.

**9. Постой на ферме**

Туристы, привлеченные обширными малонаселенными районами Австралии, чрезвычайно заинтересованы в посе­щении действующих поместий и в участии в такой деятельности, как стрижка овец, выпас крупного рогатого скота и другой «домашней работе», которая для них обладает огромной привлекательностью и яркой новизной, в особенности для прибывающих из больших городов.

**10. Круизные лайнеры**

Каждый в Австралии знает популярный корабль для коротких, но восхитительных и полных событиями круизов, которому принадлежит большой процент австралийского рынка круизов. Так же регулярно посещает Австралию лайнер, гости на борту которого тратят больше денег, чем большинство из нас желало бы для себя в своем круизе по жизни.

**11. Лагеря и караванные путешествия**

Некоторые из лучших поместий Австралии сдают свои уго­дья в качестве мест для лагерных стоянок. Местечко для лагеря у Юго-восточных скал в северной части Нового Южного Уэльса имеет ниспадающие лужайки, приводящие к самой кромке воды. Похожие места во многих небольших прибреж­ных городках расположены прямо около пляжа. Места для лагерных стоянок также попадаются в Центральной Австралии, в большинстве национальных парков и на множестве ос­тровов. Невероятный климат и идиллическое окружение де­лают отдых в лагерях и караванные путешествия наиболее популярным и экономичным видом австралийских каникул.

Таким образом, в мире существует большое количество организационно-правовых форм гостиничного и туристического бизнеса, однако украинским предпринимателям и компаниям предоставляющим данный вид услуг необходимо избирать наиболее подходящие в наших географических и экономических реалиях.

1. **Опишите правила игры 4-5 азартных игр**

2.1. Оазис Покер

Суть игры

Оазис покер это карточная игра, цель которой собрать как можно более высокую покерную комбинацию, выше, чем у дилера казино.

В игре участвует колода из 52 карт от двойки до туза в каждой из четырёх мастей. Самая старшая карта в масти - туз, самая младшая - двойка. Перед каждой раздачей колода перетасовывается.

Правила игры на одном боксе

В игре участвует один игрок, играющий против дилера. На игровом столе размечено 6 игровых областей (боксы). Каждый бокс содержит 2 поля для ставок. Одно из них называют АНТЕ (начальная ставка), другое - СТАВКА (основная ставка).

Перед каждой раздачей игрок делает начальную ставку - кладёт одну или несколько игровых фишек на поле АНТЕ и делает ставку.

Во время раздачи дилер раздаёт по 5 карт игроку и себе. Карты раздаются поочерёдно по одной и кладутся на стол рубашкой вверх. Однако последняя карта дилера открывается.

Игрок смотрит свои карты и определяет ценность полученного расклада. Рано или поздно игроку предстоит сравнить свой расклад с раскладом дилера. Чьи карты старше, тот и окажется победителем. Одна карта дилера лежит на столе открытой, и это вся доступная игроку информация.

Покерные комбинации

Каждый расклад относится к одной из 11 покерных комбинаций. Самая слабая комбинация ("нет игры") называется пустой, остальные - значащими. Та или иная комбинация определяется достоинством полученных карт, а также их мастями, но порядок, в котором игрок получил карты, не имеет никакого значения. Ниже перечисляются покерные комбинации в порядке убывания старшинства. Для удобства краткие сведения о различных комбинациях приведены ниже:

* Флеш-рояль - наивысшая покерная комбинация - 5 старших карт одной и той же масти (Т-К-Д-В-10).
* Стрит-флеш - стрит в одной масти.
* Каре - 4 карты одного ранга, например, 4 валета или 4 пятёрки (плюс одна посторонняя карта).
* Фулл или фулл-хаус - 3 карты одного ранга и две другого, например, 6-6-6-K-K.
* Флеш - 5 карт одной масти.
* Стрит - 5 последовательных карт, например, 9-8-7-6-5. Масти карт значения не имеют. Туз может быть как самой старшей (Т-К-Д-В-10), так и самой младшей картой комбинации (5-4-3-2-Т). Последовательность с тузом внутри ((3-2-Т-К-Д) стритом не считается.
* Тройка - 3 карты одного ранга, например, 9-9-9-Д-4.
* Две пары - две карты одного ранга и две другого, например, Т-Т-5-5-10.
* Пара - две карты одного ранга, например, 8-8-К-4-2.
* Туз-король - туз и король произвольных мастей, например, Т-К-8-7-3.
* Нет игры - карты не составляют ни одну из вышеперечисленных комбинаций, например, В-10-7-5-2.

Чем старше комбинация, тем выше ценность расклада. Если два расклада относятся к одной и той же комбинации, то их относительная ценность определяется, как в обычном клубном покере - в зависимости от старшинства карт.

Поясним это на примерах:

* Туз-король Т-К-В-3-2 старше, чем Т-К-10-9-8 (валет старше десятки);
* Пара 5-5-4-3-2 старше, чем 4-4-Т-К-Д (сравнивается достоинство парных карт);
* Пара 5-5-Д-3-2 старше, чем 5-5-В-10-9 (дама старше валета);
* Две пары Т-Т-2-2-3 старше, чем К-К-Д-Д-A (сравнивается достоинство карт старшей пары);
* Стрит Т-К-Д-В-10 - самый старший, 5-4-3-2-Т - самый младший;
* Фулл 3-3-3-2-2 старше, чем 2-2-2-Т-Т (карта из тройки весомее, чем из пары).

Между мастями приоритеты не установлены. Поэтому два расклада из карт попарно одинакового ранга имеют одну и ту же ценность. Например, червовый и трефовый флеш-рояли равноценны.

После оценки расклада игрок должен сделать выбор. Здесь можно принять одно из трех решений:

Решение 1. Немедленно сдаться. Ставка АНТЕ тут же теряется, игра окончена.

Решение 2. Продолжать игру на имеющихся картах.

Если игрок принимает решение продолжать игру на имеющихся картах, то при этом основная ставка, вдвое больше, чем начальная ставка в боксе АНТЕ, делается автоматически. Иногда описанную процедуру называют подъёмом ставки.

Решение 3. Оценив свои шансы, попробовать заменить одну или две карты с целью получения более выигрышной комбинации. Имея, например, Д-9-8-7-6, можно выбросить даму в надежде получить десятку или пятёрку и образовать стрит. Замена одной карты оплачивается суммой, равной ставке АНТЕ, замена двух карт стоит полторы ставки АНТЕ. Дилер взамен выдает одну или две новые карты. Игрок снова оценивает пять своих карт, и если замена оказалась удачной, принимает решение 2. А если не повезло, можно сразу же прекратить игру - решение 1. Других альтернатив уже нет.

При обмене карт есть одно ограничение: обмен будет ограничен одной картой или запрещен, если денег на счету игрока недостаточно, чтобы поставить основную СТАВКУ после платы за обмен.

После того, как игрок сделал выбор, дилер открывает свои карты. Допустим пока, что у него значащая (не пустая) комбинация. В этом случае его расклад сравнивается с картами игрока. Если расклад игрока оказался хуже, игрок теряет всё, что поставил в боксы. При равноценных раскладах игрок останется при своих. Если проигрывает крупье, начинается самое интересное.

Ставка АНТЕ будет оплачена в соотношении 1:1. Зато основная СТАВКА оплачивается в зависимости от вашей покерной комбинации. Вот таблица соотношений:

|  |  |
| --- | --- |
| **Комбинация** | **Соотношение** |
| Флеш-Рояль | 100:1 |
| Стрит-Флеш | 50:1 |
| Каре | 20:1 |
| Фулл | 7:1 |
| Флеш | 5:1 |
| Стрит | 4:1 |
| Тройка | 3:1 |
| Две пары | 2:1 |
| Пара | 1:1 |
| Туз-Король | 1:1 |

Если ставка АНТЕ - 10 (основная СТАВКА - 20), общий выигрыш игрока, у которого выпал Фулл, составит 150. За Флеш-Рояль игроку будет выплачено 2010.

Предполагалось, что дилеру пришла значащая комбинация. Если это не так, карты игрока никого не интересуют. В этом случае говорят, что у дилера "нет игры". Игрок выиграл в любом случае - даже если у него тоже "нет игры". В этом случае его выигрыш будет равняться ставке АНТЕ - не больше и не меньше.

2.2. Блекджек

Суть игры

Блекджек - это карточная игра, смысл которой в том, чтобы брать карты до тех пор, пока общая сумма очков не будет равняться или по возможности приблизится, но не превысит 21 очко.

Достоинства карт

* Достоинство карт от 2 до 10 совпадает с их номинальным значением.
* Достоинство карт Валет, Дама и Король равняется 10.
* Достоинство Туза равно 1 или 11. Игрок, которому выпал Туз, обладает преимуществом, так как достоинство этой карты может меняться с 11 на 1 и с 1 на 11 после того, как будет раздана следующая карта в зависимости от общей суммы очков. Если Туз считается как 11, данная комбинация называется "мягкая". "Мягкая 17" - это туз и шестерка. Комбинация карт, в которой туз считается как 1, называется "жесткой".

Правила игры

Игроки делают ставки. Задача игрока заключается в том, чтобы набрать 21 или максимально приблизиться к этой сумме очков. Если сумма очков карт в руке превышает 21, игрок объявляется банкротом и теряет свою ставку. Если первые две карты игрока - Туз и любая карта достоинством в 10 очков, говорят, что у него выпал Блекджек.

Правила для крупье очень просты. Он должен брать карты до тех пор, пока не наберет по крайней мере 17 очков, и должен остановиться сразу, как только наберет 17 или больше очков. Если сумма карт крупье равняется 16 очкам, он должен взять еще одну карту. Крупье не имеет права решать, брать или не брать еще карты в зависимости от того, какие карты выпали игроку, он должен действовать в соответствии со строгими правилами.

Крупье сдает две карты игроку и одну себе. После этого карты сдаются сначала игроку до тех пор, пока он не остановится, или сумма очков не сравняется или превысит 21. Если после того, как игрок и крупье остановились, сумма карт игрока меньше суммы карт крупье, игрок проигрывает, и его ставка теряется. Если суммы карт у игрока и крупье совпадают, никто не выигрывает, и ставка возвращается игроку (равенство).

Если же после остановки сумма карт игрока ближе к 21 (но не Блекджек), чем у карт крупье, он выигрывает столько, сколько поставил (1 : 1). То есть, если игрок поставил 5 и выиграл, он получает обратно свою ставку 5, и его выигрыш составит 5. Если у игрока выпал Блекджек, выигрыш по ставке оплачивается 3 : 2 (при условии, что у крупье нет Блекджека). То есть, поставив 10 и получив Блекджек, игрок получает обратно свою ставку 10 и выигрыш 15. Блекджек бьет комбинацию карт, которая просто равняется 21 очку.

Если у крупье выпадает Блекджек, игрок проигрывает во всех случаях, кроме того, когда у него самого выпадает Блекджек. Тогда игрок получает обратно ставку и ничего не выигрывает (равенство).

Разделение карт

Если первые две карты игрока одинакового достоинства (например, два Валета), он может разделить их на две отдельные комбинации. При этом на вторую карту делается такая же ставка, как и на первую. Далее игра продолжается как обычно. Единственное исключение представляет случай, когда игроку выпадают два Туза. В этом случае разделение карт не допускается. Если игрок один раз разделил комбинацию карт на две, то он не может сделать это еще раз.

Удвоение

После того, как игроку раздали первые две карты, сумма которых равна 9, 10 или 11 очкам, и он считает, что третья карта позволит ему побить карты крупье, он может удвоить свою ставку. Cтавка удваивается, игрок получает еще одну карту, после чего сдача карт заканчивается.

Страховка

Страховка - это самостоятельная игра в Блекджеке, она дает игроку возможность защитить себя на случай, если у крупье выпадет Блекджек. Если первая карта крупье Туз, игрок может купить страховку. Страховка приобретается за половинную стоимость начальной ставки. Если у крупье действительно выпадает Блекджек, страховка оплачивается 2 : 1, что соответствует сумме начальной ставки. Если у крупье не выпал Блекджек, игрок теряет страховку. Судьба начальной ставки решается сравнением карт игрока с картами крупье. Если Блекджек выпадет и у игрока, и у крупье, игра заканчивается ничьей.

Таблица выигрышей

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Оплачивается:** |
| Выигравшая рука | 1 : 1 |
| Страховка | 2 : 1 |
| Блекджек | 3 : 2 |

2.3. Крапс

Суть игры

Ставки, сделанные на разные поля, выигрывают или проигрывают в зависимости от выпавшей на двух костях комбинации. Результат игры зависит не только от последнего броска костей, но и от предыдущих.

Игровой стол

Стол для игры в крапс состоит из большого количества полей, соответствующих различным типам ставок. Игра ведется двумя костями, каждая из которых имеет по шесть пронумерованных граней. На грани нанесены точки в количестве от одной до шести. Выбросив две кости одновременно, можно получить минимальную сумму в два очка - если на обеих костях окажется по единице. Максимальное количество выброшенных очков составляет двенадцать (шесть и шесть).

Правила игры

Прежде чем бросать кости, игрок может сделать ставки на различные поля игрового стола. Фишку, которую игрок хочет поставить, ставит на поле. Когда все ставки будут сделаны, игрок бросает кости.

Cтавки

Ставка "Проходит"

Ставка "Проходит" делается на поле, обозначенное "ПРОХОДИТ", на игровом столе перед начальным броском костей, т.е. перед первым броском костей в новом раунде игры в крапс. Ставка "Проходит" выигрывает, если при первом броске выпадает 7 или 11, и проигрывает, если выпадает 2, 3 или 12. Если выпадает 4, 5, 6, 8, 9 или 10, это число называется пунктом. Чтобы выиграть ставку "Проходит", игрок должен выбросить пункт прежде, чем опять выпадет 7. Если у игрока 7 выпадет перед тем, как опять выпадет пункт, ставка "Проходит" проигрывает. Выигравшая ставка "Проходит" оплачивается 1 : 1. После установки пункта, неразыгранные ставки "Проходит" могут быть увеличены, уменьшены или сняты.

Ставки "Не проходит"

Ставка "Не проходит" - это ставка, противоположная ставке "Проходит", она делается на поле "Не проходит" перед первым броском костей в игровом раунде. Если у игрока выпадет 3 или 12 при первом броске, ставка "Не проходит" выигрывает. Если же при первом броске выпадает 7 или 11, ставка "Не проходит" проигрывает. Если при первом броске выпадает 2, ставка "Не проходит" возвращается игроку. Если при первом броске выпадает 4, 5, 6, 8, 9 или 10, это число становится пунктом. После установки пункта, ставки "Не проходит" выигрывают, если у игрока выпадает 7 прежде, чем опять выпадет пункт. Если у игрока пункт выпадает до 7, ставки "Не проходит" проигрывают. Выигравшая ставка "Не проходит" оплачивается 1 : 1. В отличие от ставок "Проходит", неразыгранные ставки "Не проходит" можно снять или уменьшить, но не увеличить.

Ставки "Совпадение"

Ставка "Совпадение" делается на поле "СОВПАДЕНИЕ" игрового стола перед тем как бросать кости и после того, как при начальном броске был установлен пункт. Правила для ставок "Совпадение" почти такие же, как для ставок "Проходит". Ставки "Совпадение" выигрывают, если у игрока при следующем броске выпадает 7 или 11, и проигрывают, если выпадает 2, 3 или 12. Если у игрока выпадает 4, 5, 6, 8, 9 или 10, это число становится пунктом "Совпадение", и крупье переносит ставку "Совпадение" с поля "СОВПАДЕНИЕ" на ячейку, соответствующую пункту "Совпадение": 4, 5, 6, 8, 9 или 10. Если у игрока снова выпадает пункт "Совпадение", прежде чем выпадет 7, ставка "Совпадение" оплачивается 1 : 1. Ставка "Совпадение" разыгрывается, когда выпадает пункт "Совпадение" или 7. Также как в случае со ставкой "Проходит", неразыгранные ставки "Совпадение" могут быть уменьшены или сняты.

Ставки "Несовпадение"

Ставка "Несовпадение" - это ставка противоположная ставке "Совпадение". Ставка "Несовпадение" делается после начального броска костей на поле "Несовпадение" игрового стола. Ставки "Несовпадение" выигрывают, когда при следующем броске костей выпадает 3 или 12, и проигрывают, если выпадает 7 или 11. Если у игрока выпадает 2, ставка возвращается. Если выпадает 4, 5, 6, 8, 9 или 10, это число становится пунктом "Несовпадение", и крупье перемещает ставку "Несовпадение" с поля "Несовпадение" в левый угол узкого, самого верхнего поля стола над ячейкой, соответствующей пункту "Несовпадение": 4, 5, 6, 8, 9 или 10. После того как установится пункт "Несовпадение", ставки "Несовпадение" оплачиваются 1 : 1, если выпадает 7, и проигрывают, если выпадает пункт "Несовпадение". Ставки "Несовпадение" разыгрываются только когда выпадает 7 или пункт "Несовпадение". Однако, неразыгранные ставки "Несовпадение" можно снять или уменьшить в любое время.

Дополнительные ставки

Дополнительная ставка - это "страховочная" ставка для исходной ставки "Проходит", "Не проходит", "Совпадение" или "Несовпадение". Максимальная сумма дополнительной ставки не должна превышать исходную ставку на "Проходит" и "Совпадение". Игрок имеет право делать полные дополнительные ставки на "Не проходит" и "Несовпадение" на сумму, которую он мог бы выиграть, если бы эти ставки были на "Проходит" или "Совпадение".

Ставка "Дополнительная Проходит"

После установки пункта может делаться ставка "Дополнительная Проходит". Выигравшая ставка "Дополнительная Проходит" оплачивается следующим образом: 2 : 1, если выпадет 4 или 10, 3 : 2, если выпадет 5 или 9, и 6 : 5, если выпадет 6 или 8. В отличие от исходной ставки "Проходит", неразыгранные ставки "Дополнительная Проходит" можно в любое время увеличить, уменьшить или снять.

Ставки "Дополнительная не проходит"

Как только установится пункт можно делать ставки "Дополнительная не проходит". Выигравшая ставка "Дополнительная не проходит" оплачивается следующим образом: 1 : 2 для номеров 4 или 10, 2 : 3 для номеров 5 или 9, и 5 : 6 для номеров 6 или 8. Неразыгранные ставки "Дополнительная не проходит" можно снять.

Ставки "Дополнительная совпадение"

Как только установился пункт "Совпадение", можно делать ставку "Дополнительная совпадение". Выигравшая ставка "Дополнительная совпадение" оплачивается следующим образом: 2 : 1 для номеров 4 или 10, 3 : 2 для номеров 5 или 9, и 6 : 5 для номеров 6 или 8. В отличие от исходной ставки "Совпадение", неразыгранные ставки "Дополнительная совпадение" можно в любое время увеличить, уменьшить или снять.

Ставки "Дополнительная несовпадение"

Как только установился пункт "Несовпадение", можно делать ставку "Дополнительная несовпадение". Выигравшая ставка "Дополнительная Несовпадение" оплачивается следующим образом: 1 : 2 для номеров 4 или 10, 2 : 3 для номеров 5 или 9, и 5 : 6 для номеров 6 : 8. Неразыгранные ставки "Дополнительная Несовпадение" можно увеличивать, уменьшать или снимать в любое время.

Ставки "Поле"

Ставка "Поле" - это ставка на то, что при следующем броске костей выпадет 2, 3, 4, 9, 10, 11 или 12. Она делается на поле "ПОЛЕ" игрового стола перед тем, как бросать кости. Если при следующем броске костей выпадает 3, 4, 9, 10 или 11, ставка "Поле" оплачивается 1 : 1. Если выпадает 2 или 12, ставка "Поле" оплачивается 2 : 1. Если выпадет 5, 6, 7 или 8, ставка "Поле" проигрывает.

Ставки "Большая 6" и "Большая 8"

Ставка "Большая 6" - это ставка на то, что 6 выпадет перед тем, как выпадет 7. Точно также ставка "Большая 8" - это ставка на то, что 8 выпадет перед тем, как выпадет 7. Ставки "Большая 6" или "Большая 8" делаются на поля "6" или "8", расположенные в левом углу игрового стола. Ставка "Большая 6" или "Большая 8" оплачивается 1 : 1, если у игрока выпадет 6 или 8 перед тем, как выпадет 7. Неразыгранные ставки "Большая 6" и "Большая 8" можно увеличивать, уменьшать или снимать в любое время.

Ставки "Номер"

Существуют две разновидности ставок "Номер":

Ставка "Против номера"

Ставка "Против номера" - это ставка на то, что 7 выпадет до того, как выпадет 4, 5, 6, 8, 9 или 10. Ставка "Против номера" делается на узкое, неподписанное поле, расположенное над ячейкой с соответствующим номером на игровом столе: 4, 5, 6, 8, 9 или 10. Выигравшие ставки "Против номера" оплачиваются следующим образом: 4 : 5 для номеров 6 и 8, 5 : 8 для номеров 5 и 9, и 5 : 11 для номеров 4 и 10.

Ставки "На номер"

Ставка "На номер" - это ставка на то, что 4, 5, 6, 8, 9 или 10 выпадет до того, как выпадет 7. Ставка "На номер" делается на узкое, неподписанное поле, расположенное под ячейкой с соответствующим номером на игровом столе: 4, 5, 6, 8, 9 или 10. Выигравшие ставки "На номер" оплачиваются следующим образом: 7 : 6 для номеров 6 и 8, 7 : 5 для номеров 5 и 9, и 9 : 5 для номеров 4 и 10.

Ставки "Купить"

Ставка "Купить" - это ставка на то, что 4, 5, 6, 8, 9 или 10 выпадет перед тем, как выпадет 7. Ставка "Купить" делается на поле, соответствующее номеру на игровом столе: 4, 5, 6, 8, 9 или 10. Когда игрок делает ставку "Купить", с нее взимается 5 процентов в пользу казино. Выигравшие ставки "Купить" оплачиваются следующим образом: 6 : 5 для номеров 6 и 8, 3 : 2 для номеров 5 и 9, и 2 : 1 для номеров 4 и 10. Если ставка "Купить" проигрывает или снимается, 5 процентов возвращаются игроку. Ставку "Купить" можно делать, снимать, увеличивать или уменьшать в любое время.

Ставки "Поставить"

Ставка "Поставить" - это ставка, обратная ставке "Купить". Ставка "Поставить" - это ставка на то, что 7 выпадет до того, как выпадет 4, 6, 8, 9 или 10. Ставку "Поставить" делают на верхнее неподписанное поле над ячейкой, соответствующей номеру на игровом столе: 4, 5, 6, 8, 9 или 10. Когда игрок делает ставку "Поставить", с нее взимается 5 процентов. Выигрыш по ставке "Поставить" начисляется следующим образом: 5 : 6 для номеров 6 и 8, 2 : 3 для номеров 5 и 9, и 1 : 2 для номеров 4 и 10. Ставки "Поставить" активны во время начального броска, а неразыгранные ставки "Поставить" можно увеличивать, уменьшать или снимать в любое время.

Ставки "Любая 7"

Ставка "Любая 7" - это ставка на то, что при следующем броске костей выпадет 7. Эта ставка делается на поле "7" игрового стола. Если выпадает 7, ставка оплачивается 4 : 1.

Ставки "Любой крапс"

Ставка "Любой крапс" - это ставка на то, что при следующем броске выпадет 2, 3 или 12. Она делается на поле "Любой крапс" игрового стола. Если выпадает 2, 3 или 12, ставка оплачивается 7 : 1.

Ставки C и E

На игровом столе расположен вертикальный ряд букв "C" и "E". Эти буквы представляют собой две ставки.

Буква C представляет собой ставку "Любой крапс". С помощью левой кнопки мышки игрок может сделать ставку на букву C. Эта ставка идентична той, что игрок делает непосредственно на поле "Любой крапс".

Буква "E" представляет собой ставку "Любая 11". Точно также как ставка "Любой крапс", ставка "Любая 11" делается на игровое поле "Любая 11". Эта ставка идентична той, что игрок делает на игровое поле "Любая 11".

Ставка "Вилка"

Ставка "Вилка" - это ставка на один бросок, она делается на то, что при следующем броске костей выпадет 2, 3, 11 или 12. Ставка делается в центр стола. Если выпадает 3 или 11, ставка оплачивается 15 : 1. Если выпадает 2 или 12, ставка оплачивается 30 : 1.

Ставки на "Тяжелые номера"

Это ставка на то, что у игрока выпадет 4, 6, 8 или 10 дублем (2+2, 3+3, 4+4 или 5+5). Ставка "Тяжелые номера" делается на поле игрового стола, на котором изображены две кости, соответствующие номеру. Если игрок выбросил номер дублем, то это называется "выбросить номер тяжелым способом". Эта ставка проигрывает, если у игрока выпадает 7 или выбранный номер "легким способом". Например, если выпадает 4+4, это называется "Тяжелая 8", а если выпадает 5+3 или 6+2, это называется "Легкой 8". Выигравшая ставка "Тяжелые номера" оплачивается 7 : 1 для номеров 4 и 10 и 9 : 1 для номеров 6 и 8. Неразыгранные ставки "Тяжелые номера" можно увеличивать, уменьшать или снимать в любое время.

Таблица выигрышей

|  |  |
| --- | --- |
| **Ставки** | **Выигрыши** |
| Проходит | 1:1 |
| Не проходит | 1:1 |
| Дополнительная проходит | 4,10-2:1 5,9-3:2 6,8-6:5 |
| Дополнительная не проходит | 4,10-1:2 5,9-2:3 6,8-5:6 |
| Совпадение | 1:1 |
| Несовпадение | 1:1 |
| Поле | 2,12-2:1 3,4,9,10,11-1:1 |
| Большая 6, Большая 8 | 1:1 |
| Против номера | 4,10-5:11 5,9-5:8 6,8-4:5 |
| На номер | 4,10-9:5 5,9-7:5 6,8-7:6 |
| Купить | (4,10-2:1 5,9-3:2 6,8-6:5)-0.05 |
| Поставить | (4,10-1:2 5,9-2:3 6,8-5:6)-0.05 |
| Любая 7 | 4:1 |
| Любой крапс | 7:1 |
| Дополнительная совпадение | 4,10-2:1 5,9-3:2 6,8-6:5 |
| Дополнительная несовпадение | 4,10-1:2 5,9-2:3 6,8-5:6 |
| Тяжелые номера | 4,10-7:1 6,8-9:1 |
| Вилка | 2,12-30:1 3,11-15:1 |

2.4. Американская рулетка

Суть игры

Цель игры в рулетку - попытаться угадать, в какую из пронумерованных ячеек в следующий раз попадет шарик.

Игровой стол

Стол для игры в рулетку состоит из вращающегося колеса, которое включает в себя ячейки, пронумерованные от 1 до 36, а также две нулевые ячейки, зеро (0) и двойное зеро (00). Половина из 36 пронумерованных ячеек черная, а другая половина - красная. Ячейки 0 и 00 зеленые. На игровом поле числа от 1 до 36 расположены в три колонки, составляя арифметическую последовательность. Числа либо красного, либо черного цвета - в соответствии с цветом на колесе рулетки. Рядом с колонками, напротив соответствующих чисел, расположены прямоугольники со ставками на дюжины. Далее расположены прямоугольники со ставками на простые шансы. В верхней части колонок расположены сектора 0 и 00. В нижней части колонок размещаются прямоугольники для ставок на колонку.

Правила игры

Игрок делает ставки на игровое поле в соответствии с тем, куда, как он думает, может попасть шарик. Рулетку вращают. После завершения вращения выпадает номер на поле. Ставку можно повторить ставку в следующей игре.

Ставки

Для того, чтобы сделать ставку, нужную фишку ставим на выбранное поле. Сумма ставок на кон должна быть не меньше 1 и не больше 300.

В рулетке существует множество различных видов ставок, которые можно разделить на две большие группы: внутренние и внешние. Игрок может делать сколько угодно различных ставок и типов ставок на каждый игровой кон, если только общая сумма ставок не превышает допустимые на столе границы.

Внутренние Ставки

Прямая ставка

Описание: фишки ставятся непосредственно на номер, на который делается ставка. Выигрыш: 35 к 1. Диапазон ставок: 1 – 50.

Разделенная ставка

Описание: ставка делается на два любых смежных номера, при этом фишки помещаются на линию, разделяющую два номера. Фишки также можно поместить на линию, разделяющую 0 и 00, 0 и 1, 2 и 0, 00 и 2 или 00 и 3. Выигрыш: 17 к 1. Диапазон ставок: 1 – 50.

Ставка на ряд

Описание: ставка делается на три номера. Фишки помещаются на внешнюю правую крайнюю линию стола, соседствующую с соответствующим рядом из трех номеров. Ставки на ряд можно делать и на 0,1 и 2; 0,00 и 2; и 00, 2 и 3. Выигрыш: 11 к 1. Диапазон ставок: 1 – 50.

Угловая ставка

Описание: ставка делается на четыре номера. Фишки помещаются в точку пересечения четырех номеров. Выигрыш: 8 к 1. Диапазон ставок: 1 – 50.

Ставка на пять чисел

Описание: ставка делается на следующие номера: 0, 00, 1, 2 и 3. Фишки помещаются на внешнюю правую крайнюю линию стола, между 0 и 1. Выигрыш: 6 к 1. Диапазон ставок: 1 – 50.

Ставка на линию

Описание: ставка делается на шесть номеров, расположенных в два ряда по три номера, например, 4,5,6 + 7,8,9. Фишки помещаются на внешнюю правую крайнюю линию стола, там, где она пересекается линией, разделяющей два ряда. Выигрыш: 5 к 1. Диапазон ставок: 1 – 50.

Внешние ставки

Ставка на колонну

Описание: в нижней части стола расположены три ячейки, помеченные "2 к 1". Фишки помещаются на одну из этих ячеек, при этом ставка делается на все 12 номеров над ней (за исключением 0 и 00). Выигрыш: 2 к 1. Диапазон ставок: 5 – 200.

Ставка на дюжину

Описание: ставка делается на группу из 12 номеров. Фишки помещаются на одну из трех ячеек, помеченных как "1ая 12" (первая дюжина), "2ая 12" (вторая дюжина) или "3ья 12" (третья дюжина). Выигрыш: 2 к 1. Диапазон ставок: 5 – 200.

Ставка 1-18/19-36

Описание: ставка делается на группу из 18 чисел. Фишки ставятся на одно из полей, обозначенных "1-18" и "19-36". Выигрыш: 1 к 1. Диапазон ставок: 5 – 300.

Ставка на чёт/нечет

Описание: ставка покрывает группу из 18 чисел, четных или нечетных. Фишки ставятся на одно из полей, обозначенных "Чёт" и "Нечет". Выигрыш: 1 к 1. Диапазон ставок: 5 – 300.

Ставка на красное/черное

Описание: ставка покрывает группу из 18 чисел, красных или черных. Фишки ставятся на одно из полей, обозначенных красным или черным. Выигрыш: 1 к 1.
Диапазон ставок: 5 – 300.

Таблица выигрышей

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ставка** | **Выигрыш** | **Диапазон** |
| Прямая | 35 к 1 | 1-50 |
| Разделенная | 17 к 1 | 1-50 |
| На ряд | 11 к 1 | 1-50 |
| Угловая | 8 к 1 | 1-50 |
| На пять чисел | 6 к 1 | 1-50 |
| На линию | 5 к 1 | 1-50 |
| На дюжину | 2 к 1 | 5-200 |
| На колонну | 2 к 1 | 5-200 |
| 1-18/19-36 | 1 к 1 | 5-300 |
| На чёт/нечет | 1 к 1 | 5-300 |
| На красное/черное | 1 к 1 | 5-300 |

"Сдаться"

В Американской рулетке есть возможность "сдаться". Эта возможность подразумевает возврат половины суммы ставок, сделанных на равные шансы при выпадении 0 или 00. Равные шансы - это ставки с выплатами 1 к 1 (Красное-Черное, Чет-Нечет, Большая-Меньшая половины). Таким образом, при выпадении зеро, игрок проигрывает только половину ставок на равных шансах, вторая половина будет возвращена на его счет.

1. **Список литературы**
2. Байлик С.И. Гостинечное хозяйство. Проблемы, перспективы, спецификация. – К.: ВИРА-Р, 2001.
3. Балабанов И.Г., Балабанов А.И. Экономика туризма: Учебное пособие для вузов. – М.: Финансы и статистика, 2002.
4. Биржаков М.Б. Введение в туризм / Акад. туризма, Балт. междунар. ин - т туризма и др. - М.: Герда;СПб.:Нев.фонд, 2000.
5. Биржаков М.Б. Введение в туризм. Путешествия Туристическая деятельность. Туристическая индустрия. – СПб: Невский фонд, Герда, 2002.
6. Дурович А.П.,Копанев А.С. Маркетинг в туризме.-М.: «Экономпресс»,1998.
7. Кабушкин Н.И. Менеджмент туризма: Учебное пособие для вузов. – Мн: Новое знание, 2001.
8. Карпова Г.А., Воронцова М.Г. Экономика современного туризма.-М.: «Герда»,1998.
9. Линн Ван Дер Ваген. Гостинечный бизнес. Серия «Учебное пособие». – РнД: Феникс, 2001.
10. «Правовое регулирование туристической деятельности в Украине», Юринком – Интер, 2002.