5　スリーカードポーカーの方法は、第三の１及び２に定めるところによるほか、次に定めるとおりとする。

一　レイアウト

レイアウトは、賭けに対応する区画及びプレイに係る区画並びに当該区画を表す名称又は意匠が、業務方法書に記載されたレイアウトの図面に従って表示されたものとする。

二　賭けの受付

イ　賭けの受付は、ディーラーが賭けの受付を開始する旨を宣言することによって始まる。

ロ　顧客は、ディーラーが賭けの受付を終了する旨を宣言するまでの間に、レイアウト上の賭けに対応する区画に賭金を置くことで、賭金を置いた区画に対応する賭けに参加することができる。

ハ　ロの区画は、次に掲げる賭けに対応するものとする。

⑴　顧客に配布された３枚のトランプの手役（以下この５において「顧客の手役」という。）が、ディーラー手札の手役よりも強いことに対する賭け（以下この５において「アンティ」という。）

⑵　顧客の手役が四イの⑴から⑸までに掲げる手役のいずれかとなることに対する賭け

ニ　ディーラーは、顧客の賭けの状況を勘案して、賭けの受付を終了する旨を宣言する。

三　トランプの配布

賭けに参加する顧客が１人以上いる場合、ディーラーは、賭けの受付を終了する旨を宣言した後、賭けに参加している顧客及びディーラー自身に対して、それぞれ３枚のトランプを裏面を上面として配布する。

四　手役

イ　手役は、次の⑴から⑹までに掲げる種類の区分に応じ、それぞれ当該⑴から⑹までに定める３枚のトランプの組合せをいう。

⑴　ストレートフラッシュ　同じスートである３枚のトランプの数字又は文字が、Ａ、Ｋ、Ｑ、Ｊ、10、９、８、７、６、５、４、３、２及びＡの並び順において連続する組合せ

⑵　スリーオブアカインド　同じ数字又は文字である３枚のトランプの組合せ

⑶　ストレート　３枚のトランプの数字又は文字が、Ａ、Ｋ、Ｑ、Ｊ、10、９、８、７、６、５、４、３、２及びＡの並び順において連続する組合せ（⑴に定める組合せを除く。）

⑷　フラッシュ　同じスートである３枚のトランプの組合せ（⑴に定める組合せを除く。）

⑸　ワンペア　ペアを含む３枚のトランプの組合せ（⑵に掲げる組合せを除く。）

⑹　ノーペア　⑴から⑸までに掲げる組合せ以外の３枚のトランプの組合せ

ロ　手役の強さは、イの⑴から⑹までに掲げる順序とし、同じ種類の手役の強さは、次の⑴から⑶までに掲げる手役の種類に応じ、それぞれ当該⑴から⑶までに定めるとおりとする。ただし、トランプの強さの順位は、Ａ、Ｋ、Ｑ、Ｊ、10、９、８、７、６、５、４、３及び２の順序とする。

⑴　ワンペア　より強いトランプのペアが含まれる側の手役が強いものとし、ペアであるトランプが同じ強さである場合は、ペアであるトランプを除き、より強いトランプが含まれる側の手役が強いものとする。

⑵　ノーペア　同じ強さのトランプを除き、より強いトランプが含まれる側の手役が強いものとする。

⑶　⑴及び⑵に掲げる種類以外の種類の手役　より強いトランプが含まれる側の手役が強いものとする。ただし、ストレートフラッシュ及びストレートについては、３、２及びＡの組合せが最も弱いものとする。

五　顧客の選択

イ　アンティに参加した顧客は、自身に配布されたトランプを確認し、次の⑴又は⑵に掲げる行為を選択し、当該選択に応じて、それぞれ当該⑴又は⑵に定める処理を行う。

⑴　フォールド　顧客は、自身に配布されたトランプをテーブル上に裏面を上面として置く。このとき、当該トランプ及び当該顧客の賭金はディーラーにより回収される。

⑵　賭けを続けること。　顧客は、自身に配布されたトランプをテーブル上に裏面を上面として置き、レイアウト上のプレイに係る区画に、アンティに対応する区画に置かれた賭金に相当する額の賭金を置く。

ロ　二ハの⑵に掲げる賭けに参加した顧客（アンティに参加していない顧客に限る。）は、顧客の手役が四イの⑴から⑸までに掲げる手役のいずれかとなった場合は、当該トランプをテーブル上に裏面を上面として置く。

六　勝敗の決定

イ　全ての顧客が五に規定する処理を行った後、ディーラーは、ディーラー手札を、次の⑴又は⑵に掲げるディーラー手札に係る場合の区分に応じ、それぞれ当該⑴又は⑵に定める処理を行う。

⑴　手役がノーペアであり、かつ、Ａ、Ｋ又はＱのトランプが含まれていない場合　ディーラーは、ディーラー手札の手役がノーペアであり、かつ、Ａ、Ｋ又はＱのトランプが含まれていない旨を発表する。

⑵　⑴に掲げる場合以外の場合　ディーラーは、ディーラー手札の手役を発表する。

ロ　賭けの勝敗は、次に定めるところにより決定する。

⑴　アンティに参加した顧客（フォールドを行った顧客を除く。⑵において同じ。）は、イの⑴に掲げる場合、又はイの⑵に掲げる場合であって、ディーラー手札の手役より顧客の手役が強い場合に当該賭けについて勝ちとなり、ディーラー手札の手役より顧客の手役が弱い場合（イの⑵に掲げる場合に限る。）に当該賭けについて負けとなり、ディーラー手札の手役と顧客の手役が同じ強さの場合（イの⑵に掲げる場合に限る。）に当該賭けについて引分けとなる。

⑵　二ハの⑵に掲げる賭けに参加した顧客は、手札が四イの⑴から⑸までのいずれかとなった場合に当該賭けについて勝ちとなり、それ以外の場合に当該賭けについて負けとなる。

七　賭金の回収及び勝金の支払

イ　ディーラーは、負けとなった賭けに係る賭金（アンティについて負けとなった場合は、当該賭けに対応してプレイに係る区画に置かれた賭金を含む。）を回収し、勝ちとなった賭けに参加した顧客に対し、算出された額の勝金を支払う。

ロ　アンティについて勝ちとなった場合の勝金額は、次の⑴又は⑵に掲げるディーラー手札の場合の区分に応じ、それぞれ当該⑴又は⑵に定める額とする。

⑴　六イの⑴に掲げる場合　アンティに対応する区画に置かれた賭金に対して１対１のオッズにより算出した額

⑵　六イの⑵に掲げる場合　⑴に定める額に、プレイに係る区画に置かれた賭金に対して１対１のオッズにより算出した額を加えた額

ハ　二ハの⑵に掲げる賭けについて勝ちとなった場合の勝金額は、次の⑴から⑸までに掲げる顧客の手役の区分に応じ、当該賭けに対応する区画に置かれた賭金に対して、それぞれ当該⑴から⑸までに定めるオッズにより算出する。

⑴　ストレートフラッシュ　40対１

⑵　スリーオブアカインド　30対１

⑶　ストレート　６対１

⑷　フラッシュ　４対１

⑸　ワンペア　１対１