四　３の二の規定の適用については、「顧客がロール（さいころを転がすことをいう。以下この第五において同じ。）を行う前」とあるのは「電子テーブルゲームシステム等の表示装置に賭けの受付を終了する旨が表示されるまでの間」と、同二のただし書中「によるロール」とあるのは「によるロール（さいころを転がすことをいう。以下この第五において同じ。）」とする。

12　ディーラー操作式電子テーブルゲームシステム又は電子テーブルゲームシステム等に係る不適切な事象に対する措置

一　11に定める場合（電子テーブルゲームシステム等が１に定める用具に相当する機械式乱数発生装置の出力する値に基づき賭けの勝敗を決定するものである場合に限る。）において、カジノ事業者は、ラウンド中に、次のイ又はロに掲げる事実を認識した場合（ただし、イに掲げる事実にあっては賭金の回収又は勝金の支払が行われる前に認識した場合に限り、ロに掲げる事実にあっては賭金の回収又は勝金の支払後に認識した場合に限る。）は、速やかに当該イ又はロに定める措置をとらなければならない。

イ　機械式乱数発生装置が値を出力するときに次に掲げる事実が発生したこと。　当該ラウンドにおけるカジノ行為の結果は発生しなかったものとすること。

⑴　１個以上のさいころに相当する機械式乱数発生装置の一部が転がらなかったこと。

⑵　さいころに相当する機械式乱数発生装置の一部が静止した後において、１個以上のさいころに相当する機械式乱数発生装置の一部の上面が当該機械式乱数発生装置の底と平行とならなかったこと。

⑶　さいころに相当する機械式乱数発生装置の一部が静止した後において、１個以上のさいころに相当する機械式乱数発生装置の一部の上面が確認できないこと。

⑷　１個以上のさいころに相当する機械式乱数発生装置の一部が破損したこと。

ロ　機械式乱数発生装置が値を出力するときにイの⑷に掲げることが発生したこと。　当該ラウンドにおけるカジノ行為の結果は発生しなかったものとすること。この場合において、回収された賭金があるときは当該賭金に相当する額を該当する顧客に返還し、支払われた勝金があるときは当該勝金に相当する額を該当する顧客から回収すること。

二　10又は11に定める場合において、カジノ事業者は、ディーラー操作式電子テーブルゲームシステム又は電子テーブルゲームシステム等が故障したことその他の理由により、10又は11において適用する第五で定める方法によりクラップスを行うことができなくなった事実を認識したときは、速やかに当該故障その他の理由により影響を受けた顧客の当該ラウンドにおけるカジノ行為の結果は発生しなかったものとしなければならない。ただし、当該事実が、４の一又は５の一の処理が終了した後に発生した場合にあっては、ロールされたさいころの出目に従って決定した賭けの勝敗に従った賭金の回収及び勝金の支払を行うものとする。

三　カジノ事業者は、一ロの後段又は二のただし書に定める措置が該当する顧客の特定が困難であること又は顧客が所在不明であることその他の理由により完了できないと認められる場合は、その記録を作成し、これを保存しなければならない。

第六　シックボー

１　使用する用具

３個のさいころ及びこれらを入れた電子さいころシェーカーを使用する。

２　レイアウト

レイアウトは、賭けに対応する区画及び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。

３　賭けの受付

一　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。

二　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。

三　二の区画は、次に掲げる賭けに対応するものとする。

イ　３個のさいころの出目の合計が10以下であること（３個のさいころの出目が全て同じ場合を除く。）に対する賭け

ロ　３個のさいころの出目の合計が11以上であること（３個のさいころの出目が全て同じ場合を除く。）に対する賭け

ハ　３個のさいころのうち１個以上のさいころの出目が１から６までの数字のうち選択した数字であることに対する賭け

ニ　３個のさいころの出目の合計が４から17までの数字のうち選択した数字であることに対する賭け

ホ　３個のさいころのうち２個以上のさいころの出目が１から６までの数字のうち選択した数字であることに対する賭け

ヘ　３個のさいころのうち２個のさいころの出目が１と２、１と３、１と４、１と５、１と６、２と３、２と４、２と５、２と６、３と４、３と５、３と６、４と５、４と６及び５と６の組合せのうち選択した組合せであることに対する賭け

ト　３個のさいころの出目が全て同じであることに対する賭け

チ　３個のさいころの出目が全て１から６までの数字のうち選択した数字であることに対する賭け

四　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。

４　電子さいころシェーカーの起動

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、電子さいころシェーカーを起動してさいころを転がす。

５　勝敗の決定

一　ディーラーは、４の規定により転がした３個のさいころの出目のそれぞれの数字及びその合計を発表する。

二　賭けの勝敗は、次に定めるところにより決定する。

イ　３三のイに掲げる賭けに参加した顧客は、３個のさいころの出目の合計が４から10までのいずれかである場合（３個のさいころの出目が全て同じ場合を除く。）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。

ロ　３三のロに掲げる賭けに参加した顧客は、３個のさいころの出目の合計が11から17までのいずれかである場合（３個のさいころの出目が全て同じ場合を除く。）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。

ハ　３三のハに掲げる賭けに参加した顧客は、３個のさいころのうち１個以上のさいころの出目が選択した数字である場合に当該選択した数字に係る当該賭けについて勝ちとなり、それ以外の場合に当該選択した数字に係る当該賭けについて負けとなる。

ニ　３三のニに掲げる賭けに参加した顧客は、３個のさいころの出目の合計が選択した数字である場合に当該選択した数字に係る当該賭けについて勝ちとなり、それ以外の場合に当該選択した数字に係る当該賭けについて負けとなる。

ホ　３三のホに掲げる賭けに参加した顧客は、３個のさいころのうち２個以上のさいころの出目が同じであり、かつ、選択した数字である場合に当該選択した数字に係る当該賭けについて勝ちとなり、それ以外の場合に当該選択した数字に係る当該賭けについて負けとなる。

ヘ　３三のへに掲げる賭けに参加した顧客は、３個のさいころのうち２個のさいころの出目が選択した組合せである場合に当該選択した組合せに係る当該賭けについて勝ちとなり、それ以外の場合に当該選択した組合せに係る当該賭けについて負けとなる。

ト　３三のトに掲げる賭けに参加した顧客は、３個のさいころの出目が全て同じである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。

チ　３三のチに掲げる賭けに参加した顧客は、３個のさいころの出目が全て同じであり、かつ、選択した数字である場合に当該選択した数字に係る当該賭けについて勝ちとなり、それ以外の場合に当該選択した数字に係る当該賭けについて負けとなる。