



**Примітка:** результати розіграшу позначені умовно.

Для визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Скачки-6» програмне забезпечення за принципом випадковості визначає (генерує) три числа із діапазону чисел від 1 до 6 включно, що становлять виграшну ігрову комбінацію для зазначеного типу гри та візуалізуються на екрані.

#### 5.5. Розіграш для типу гри (типу ігрового варіанту) «Собаки 3D»

Визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Собаки 3D» здійснюється за допомогою програмного забезпечення та супроводжується анімаційною (графічною) візуалізацією, фрагмент якої (як приклад) позначено нижче.



**Примітка:** результати розіграшу позначені умовно.

Для визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Собаки 3D» програмне забезпечення за принципом випадковості визначає (генерує) три числа із діапазону чисел від 1 до 6 включно, що становлять виграшну ігрову комбінацію для зазначеного типу гри та візуалізуються на екрані.

#### 5.6. Розіграш для типу гри (типу ігрового варіанту) «Трон перегони»

Визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Трон перегони» здійснюється за допомогою програмного забезпечення та супроводжується анімаційною (графічною) візуалізацією, фрагмент якої (як приклад) позначено нижче.



**Примітка:** результати розіграшу позначені умовно.

Для визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Трон перегони» програмне забезпечення за принципом випадковості визначає (генерує) три числа із діапазону чисел від 1 до 6 включно, що становлять виграшну ігрову комбінацію для зазначеного типу гри та візуалізуються на екрані.

#### 5.7. Розіграш для типу гри (типу ігрового варіанту) «Мотогонки»

Визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Мотогонки» здійснюється за допомогою програмного забезпечення та супроводжується анімаційною (графічною) візуалізацією, фрагмент якої (як приклад) позначено нижче.



**Примітка:** результати розіграшу позначені умовно.

Для визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Мотогонки» програмне забезпечення за принципом випадковості визначає (генерує) три числа із діапазону чисел від 1 до 6 включно, що становлять виграшну ігрову комбінацію для зазначеного типу гри та візуалізуються на екрані.

#### 5.8. Розіграш для типу гри (типу ігрового варіанту) «Велотрек 3D»

Визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Велотрек 3D» здійснюється за допомогою програмного забезпечення та супроводжується анімаційною (графічною) візуалізацією, фрагмент якої (як приклад) позначено нижче.



**Примітка:** результати розіграшу позначені умовно.

Для визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Велотрек 3D» програмне забезпечення за принципом випадковості визначає (генерує) три числа із діапазону чисел від 1 до 8 включно, що становлять виграшну ігрову комбінацію для зазначеного типу гри та візуалізуються на екрані.

#### 5.9. Розіграш для типу гри (типу ігрового варіанту) «Ліга футболу»

Визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Ліга футболу» здійснюється за допомогою програмного забезпечення та супроводжується анімаційною (графічною) візуалізацією, фрагмент якої (як приклад) позначено нижче.



**Примітка:** позначки, що містить дане зображення, є умовними.

Для визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Ліга футболу» програмне забезпечення за принципом випадковості визначає (генерує) ряд чисел (для кожного ігрового варіанту цього типу гри), що візуалізується на екрані та становить виграшну ігрову комбінацію для зазначеного типу гри.

### 5.10. Розіграш для типу гри (типу ігрового варіанту) «Поворот Фортуни»

Визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Поворот Фортуни» здійснюється за допомогою програмного забезпечення та супроводжується анімаційною (графічною) візуалізацією, фрагмент якої (як приклад) позначено нижче.



**Примітка:** результати розіграшу, час розіграшу позначені умовно.

Для визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Поворот Фортуни» програмне забезпечення за принципом випадковості визначає (генерує) одне число (на секторі червоного, жовтого чи фіолетового кольору) із діапазону чисел від 0 до 18 включно, що становить виграшу ігрову комбінацію для зазначеного типу гри та візуалізується на екрані.

### 5.11. Розіграш для типу гри (типу ігрового варіанту) «Пенальті»

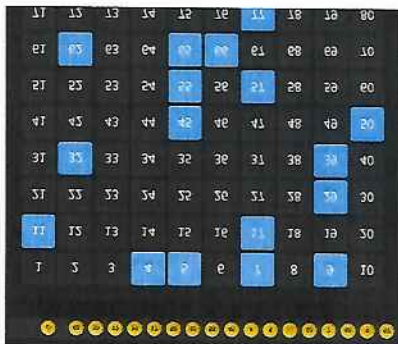
Визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Пенальті» здійснюється за допомогою програмного забезпечення та супроводжується анімаційною (графічною) візуалізацією, фрагмент якої (як приклад) позначено нижче.



Для визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Пенальті» програмне забезпечення за принципом випадковості визначає (генерує) одне число сектор у діапазоні від 1 до 24, у який потрапляє м'яч (жовтого чи синього кольору), що становить виграшу ігрову комбінацію для зазначеного типу гри та візуалізується на екрані.

### 5.12. Розіграш для типу гри (типу ігрового варіанту) «Фартова двадцятка»

Визначення виграшної ігрової комбінації для типу гри «Фартова двадцятка» здійснюється за допомогою програмного забезпечення та супроводжується анімаційною (графічною) візуалізацією, фрагмент якої (як приклад) позначено нижче.



**Примітка:** результати розіграшу позначені умовно.