

Chance

HERNÍ PLÁN

pro provozování internetových živých her

OBSAH:

Část první: OBECNÁ USTANOVENÍ

§ 1 – PŘEDMĚT HERNÍHO PLÁNU

§ 2 – PROVOZOVATEL

§ 3 – DRUH HAZARDNÍ HRY A ZPŮSOB PROVOZOVÁNÍ

§ 4 – PRÁVNÍ PŘEDPISY

§ 5 – PROHLÁŠENÍ

§ 6 – OBECNÁ PRAVIDLA ÚČASTI NA HAZARDNÍ HŘE

§ 7 – ZPŮSOB PROVEDENÍ SLOSOVÁNÍ/ZJIŠTĚNÍ OKOLNOSTÍ, JEŽ URČUJE VÝHRU

§ 8 – VÝŠE VÝHRY NEBO ZPŮSOB JEJÍHO URČENÍ

§ 9 – ZPŮSOB A LHŮTY PRO VÝPLATU VÝHRY

Část druhá: CHANCE LIVE GAMES

Část první:

OBECNÁ USTANOVENÍ

§ 1

PŘEDMĚT HERNÍHO PLÁNU

- (1) Tento herní plán (dále jen „HP“) upravuje právní vztah mezi Účastníkem a Provozovatelem při účasti na internetových živých hrách dostupných prostřednictvím www.chance.cz a prostřednictvím mobilní aplikace Chance CZ.

§ 2

PROVOZOVATEL

- (2) Provozovatelem hazardních her dle tohoto herního plánu je společnost CHANCE a.s. se sídlem Beroun, Centrum, Politických vězňů 156, PSČ 266 01, IČ: 281 78 815, zapsaná v OR vedeném u MS v Praze, oddíl B, vložka 12550 (dále v tomto HP jen „Provozovatel“).

§ 3

DRUH HAZARDNÍ HRY A ZPŮSOB PROVOZOVÁNÍ

- (1) Tento herní plán upravuje druh hazardní hry živá hra.
- (2) Hazardní hry dle tohoto herního plánu jsou provozovány jako internetová hra prostřednictvím internetové stránky www.chance.cz a rovněž prostřednictvím mobilní aplikace Chance CZ.

§ 4

PŘÁVNÍ PŘEDPISY

- (1) Provozování hazardních her dle tohoto herního plánu se řídí následujícími právními předpisy:
- a) zákonem č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „ZHH“),
 - b) Vyhláškou č. 466/2023 Sb., o podmínkách provozování hazardních her,
 - c) Vyhláškou č. 208/2017 Sb., kterou se stanoví rozsah technických parametrů pro zařízení, jejichž prostřednictvím jsou provozovány hazardní hry, požadavků na ochranu a uchovávání herních a finančních dat a jejich technické parametry, ve znění pozdějších předpisů,
 - d) zákonem č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorizmu, ve znění pozdějších předpisů,
 - e) a dalšími souvisejícími právními předpisy.
- (2) Rozhodné právo pro vztahy mezi Provozovatelem a Účastníkem je právo České republiky a k řešení sporů jsou příslušné soudy České republiky.

§ 5

PROHLÁŠENÍ

- (1) Tento herní plán je přílohou základního povolení vydávaného dle ZHH a jeho znění bylo schváleno Ministerstvem financí České republiky.
- (2) Ustanovení právních předpisů mají přednost před ustanovením HP. Ustanovení tohoto HP mají přednost před všeobecnými podmínkami Provozovatele a jinými obdobnými dokumenty (např. smlouva uzavřená mezi sázejícím a Provozovatelem).

§ 6

OBECNÁ PRAVIDLA ÚČASTI NA HAZARDNÍ HŘE

- (1) Obecná pravidla provozování hazardních her jsou upravena v ZHH, který upravuje zejména pravidla registrace, pravidla zřízení a zrušení uživatelského konta, informační povinnost Provozovatele jako provozovatele, základní pravidla pro vyplácení výhry sázejícímu a další.
- (2) Pro účely omezení míry rizikového hraní Provozovatel účastníkům hazardní hry poskytuje nástroje pro zodpovědné hraní, jejichž popis je upraven v ZHH. Jedná se zejména o rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách, možnost nastavení sebeomezujících opatření a možnost využití prostředku pro zamezení účasti na hazardní hře.
- (3) Provozovatel umožňuje nastavení hodnot sebeomezujících opatření společně pro následující druhy hazardních her: internetová technická hra, internetová živá hra a internetová loterie.
- (4) Konkrétní pravidla jednotlivých hazardních her jsou uvedena ve zvláštní části tohoto HP.
- (5) Registrace je dle ZHH podmínkou účasti na živé hře provozované prostřednictvím internetu. Registrace je dokončena okamžikem zřízení uživatelského konta a přidělením přístupových údajů nebo jiného přístupového prostředku k němu. V důsledku registrace je účastník hazardní hry po splnění všech zákonných podmínek zřízeno jedno uživatelské konto k účasti i na dalších druzích hazardních her provozovaných Provozovatelem.
- (6) Uživatelské konto eviduje společný účet pro peněžní a hrací prostředky sázejícího určené k účasti na internetové živé hře a na ostatních druzích Provozovatelem provozovaných hazardních her.

§ 7

**ZPŮSOB PROVEDENÍ SLOSOVÁNÍ/ZJIŠTĚNÍ OKOLNOSTI, JEŽ
URČUJE VÝHRU**

- (1) Způsob zjištění okolnosti, jež určuje výhru, je upraven ve zvláštní části herního plánu ve vztahu ke každé jednotlivé živé hře. Hra je provozována na hracích stolech živé hry a je přímo obsluhována krupiérem. V živé hře, kde sázející hrají proti krupiérovi, je výhra určena konkrétním pevně daným výplatním poměrem pro každý typ sázky, kterým bude v případě dosažení výherní kombinace násobena výše sázky sázejícího.

§ 8

VÝŠE VÝHRY NEBO ZPŮSOB JEJÍHO URČENÍ

- (1) Výše výhry je upravena ve zvláštní části herního plánu ve vztahu ke každé jednotlivé živé hře.

§ 9

ZPŮSOB A LHŮTY PRO VÝPLATU VÝHRY

- (1) Provozovatel vyplátí výhru bez zbytečného odkladu, nejpozději do 30 dnů ode dne jejího vyhodnocení.
- (2) Výplata peněžních prostředků z uživatelského konta bude provedena bezúplatně na základě žádosti účastníka hazardní hry, a to na všech místech, kde jsou přijímány vklady peněžních prostředků na uživatelské konto. Výplata bude provedena bezodkladně, z omluvitelných důvodů nejpozději do 60 dnů ode dne, kdy žádost o výplatu peněžních prostředků Provozovatel obdržel.

V Berouně, dne 10.04.2026

Ing. Petr Knybel

předseda představenstva CHANCE a.s.

*Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.*

Část druhá:

CHANCE LIVE GAMES

Podrobná pravidla jednotlivých *Internetových živých her*

Hry dodavatele Evolution.....	5
Roulette (Evolution)	5
Blackjack (Evolution)	11
Infinite Blackjack.....	18
Casino Hold'em (Evolution)	26
Top Card	32
Speed Baccarat.....	35
Hry dodavatele SYNOT Interactive	41
Roulette (SYNOT Interactive)	41
Blackjack (SYNOT Interactive)	48
All Bets Blackjack	56
Casino Hold'em.....	65
Baccarat	72
Hry dodavatele Absolute live gaming.....	79
ROULETTE (Absolute live gaming).....	79
BLACKJACK – ENDLESS	86
BLACKJACK (Absolute live gaming).....	93

Hry dodavatele Evolution

Roulette (Evolution)

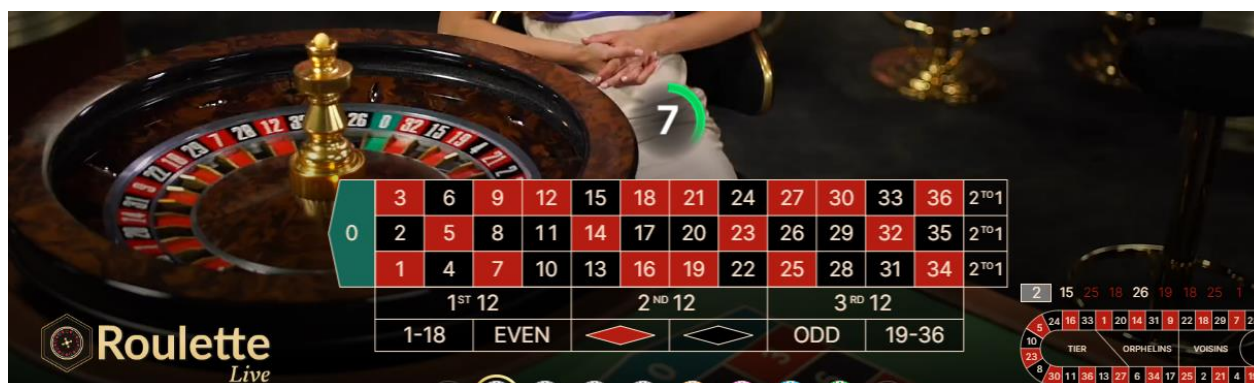
Základní informace

Hra Roulette (Evolution) je přenášena živá hra – ruleta, která je obsluhována krupiérem ve streamovaném studiu. Ruletu tvoří fyzické otáčivé zařízení, které se skládá ze dvou soustředných kol. Větší z nich je nehybné, menší se otáčí a je rozděleno na 37 obarvených a očíslovaných dílů. Roztáčení rulety a vlastní hod kuličkou provádí fyzicky krupiér, který posílá kuličku po vnějším kole proti směru rotace menšího kola. Kulička v průběhu zpomalování propadne do menšího kola, kde se usadí na jednom z třiceti sedmi čísel. Čísla od 1 do 36 mají střídavě červenou a černou barvu. 0 má zelenou barvu. Podstatou hry je vsadit na vybrané místo na virtuálním hracím plátně tak, aby sázka pokrývala výsledek, na kterém se ustálí kulička.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Jedno číslo (Straight-Up)	10 000,00 Kč	350 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Dvě čísla (Split)	20 000,00 Kč	340 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Tři čísla (Street)	30 000,00 Kč	330 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Čtyři čísla (Corner)	40 000,00 Kč	320 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Šest čísel (Line)	60 000,00 Kč	300 000,00 Kč	360 000,00 Kč
12 čísel (Dozen)	120 000,00 Kč	240 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Sloupce 12 čísel (Column)	120 000,00 Kč	240 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Sudá/Lichá čísla (Even/Odd)	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Barva	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Nízká/Vysoká čísla (Low/High)	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč

Usazení ke stolu




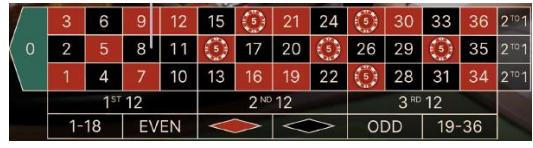
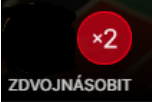

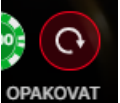


Po otevření hry se Sázejícímu zobrazí kolo rulety s krupiérem ze streamovaného studia a virtuální hrací plátno s políčky pro umístění sázek. Sázející usazení u stolu začínají hru

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***





přenášené živé hry umístěním sázek ve stanoveném čase, následně je pohybuje se kolo rulety roztočeno krupiérem v opačném směru, vržena kulička a je oznámen konec sázek a čeká se na vyhlášení výsledku, viz další popis hry níže. Sázky je nutné umístit během časového odpočtu, který je zobrazen nad hracím polem. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry a je stále umožněn příjem sázek, sázející se může do dané přenášené živé hry zapojit umístěním sázek ve stanoveném čase. V opačném případě musí čekat na zahájení následující hry přenášené živé hry, kdy bude opět umožněn příjem sázek ve stanoveném čase.

Herní funkce

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

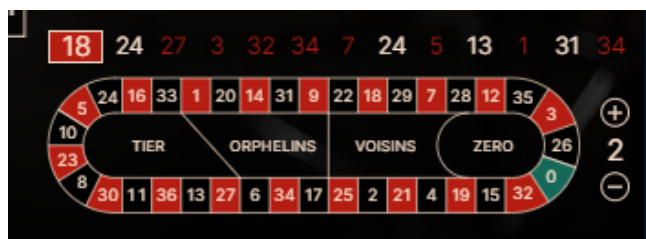
Tlačítko	Funkce
	Kliknutím na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se vybírá hodnota žetonu.
	Kliknutím s odpovídající hodnotou žetonu na hracím poli se nastavují sázky do jedné hry přenášené živé hry.
	Kliknutím jsou aktuálně nastavené sázky do jedné hry přenášené živé hry zdvojnásobeny.
	Kliknutím je poslední zvolená sázka odstraněna.
	Kliknutím jsou sázky do jedné hry přenášené živé hry opakovány podle předchozí hry přenášené živé hry.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.
	Kliknutím se otevře historie her přenášené živé hry.

*Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.*

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.
	Kliknutím se otevře menu hracího nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.
	Kliknutím dojde k zobrazení oblíbených sázek.
	Kliknutím se zobrazí herní statistiky

Racetrack

Ve hře je zobrazen Racetrack, na kterém jsou zobrazeny jednotlivá čísla za sebou tak, jak jsou zobrazeny na kole rulety. Pomocí tohoto Racetracku lze sázet přímo na jednotlivá čísla rulety a zároveň na sousední čísla těchto čísel. Dále lze sázet speciální sady čísel podle toho, kde na ruletě se nachází. (Sázky Tier, Orphelins, Voisins, Zero)



Po kliknutí na speciální sadu Tier jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:



Po kliknutí na speciální sadu Orphelins jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:

*Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.*

0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2 ^{TO} 1
	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2 ^{TO} 1
	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2 ^{TO} 1	
	1 ST 12			2 ND 12			3 RD 12						
	1-18	EVEN	◀		▶		ODD	19-36					

Po kliknutí na speciální sadu Voisins jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:

0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2 ^{TO} 1
	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2 ^{TO} 1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2 ^{TO} 1
	1 ST 12			2 ND 12			3 RD 12						
	1-18	EVEN	◀		▶		ODD	19-36					

Po kliknutí na speciální sadu Zero jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:

0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2 ^{TO} 1
	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2 ^{TO} 1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2 ^{TO} 1
	1 ST 12			2 ND 12			3 RD 12						
	1-18	EVEN	◀		▶		ODD	19-36					

Hra dále obsahuje funkci **Neighbours**:

Po kliknutí na určité číslo na Racetrack dojde k umístění aktuálně nastavené sázky nejen na určité číslo, ale také na sousední čísla na kole rulety. Počet sousedních čísel, na které je také vsazeno, je určen na přepínači funkce Neighbours (viz obrázek), která lze nastavit od 0 do 9. Např. Pokud bude na ukazateli funkce Neighbours nastavena hodnota 2, dojde k umístění sázek na určité číslo a zároveň dvě sousední čísla napravo a dvě sousední čísla nalevo, nebo např. pokud bude na ukazateli funkce Neighbours nastavena hodnota 4, dojde k umístění sázek na určité číslo a zároveň čtyři sousední čísla napravo a čtyři sousední čísla nalevo apod.



Informační tabule

Hra obsahuje informační tabuli se statistikami, které obsahují výsledky jednotlivých her přenášené živé hry.

35	16	24	12	26	9	23	27	20	15	18	7	34
----	----	----	----	----	---	----	----	----	----	----	---	----

Výplatní tabulka

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Kulička rulety se v rámci jedné hry přenášené živé hry ustálí na jednom z 37 čísel s příslušnou barvou. Odpovídající výhry z jedné hry přenášené živé hry jsou vypočteny podle následující výplatní tabulky:

Vnitřní sázka (Inside bet)

Název	Popis	Výherní poměr
Jedno číslo (Straight-Up)	Sázka na jedno číslo	35:1
Dvě čísla (Split)	Sázka na linii mezi dvěma sousedícími čísly.	17:1
Tři čísla (Street)	Sázka na vnější okraj sázkové plochy vedle prvního čísla v řadě, která se vztahuje na celou řadu. Příklad: 13, 14 a 15. Jako sázky Street platí také sázky na skupiny 0,1,2 nebo 0,2,3.	11:1
Čtyři čísla (Corner)	Sázka na průsečík vodorovné a svislé linie uprostřed skupiny čtyř čísel. Příklad: 17, 18, 20 a 21. Sázku Corner můžete rovněž uzavřít na skupinu čísel 0, 1, 2, 3.	8:1
Šest čísel (Line)	Sázka na vnější okraj sázkové plochy v průsečíku dvou řad. Příklad: 19, 20, 21, 22, 23 a 24.	5:1

Vnější sázky (Outside bet)

Název	Popis	Výherní poměr
12 čísel (Dozen)	Sázka na pole "1st 12" (tj. první sadu dvanácti po sobě jdoucích čísel, 1-12), "2nd 12" (13-24), nebo "3rd 12" (25-36).	2:1

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Název	Popis	Výherní poměr
Sloupce 12 čísel (Column)	Sázka na pole označené "2 to 1" v dolní části každého sloupce o dvanácti číslech.	2:1
Barva	Sázka na červené nebo černé pole. (pokud kulička přistane na zeleném čísle 0, sázky na červenou a černou barvu prohrávají).	1:1
Sudá/Lichá čísla (Even/Odd)	Sázka na pole s označením "Even" (sudá čísla) nebo "Odd" (lichá čísla). (pokud kulička přistane na 0, sázky na sudá a lichá čísla prohrávají).	1:1
Nížká/Vysoká čísla (Low/High)	Sázka na pole "1-18" nebo "19-36". (číslo 0 není do těchto číselných skupin zahrnuto).	1:1

Např. Sázející umístěním žetonů odpovídající hodnoty vsadí následující kombinaci: vnitřní sázku 100,00 Kč na číslo 0; vnější sázku 100,00 Kč na červenou barvu a vnější sázku 100,00 Kč na prostřední sloupec čísel. Celková sázka do jedné hry přenášené živé hry odpovídá součtu dílčích sázek, tj. 300,00 Kč. Výsledkem je červené číslo 14. Dílčí výhry z jednotlivých sázek se v rámci jedné hry přenášené živé hry sčítají. Celková výhra z jedné hry přenášené živé hry je v takovém případě: 100,00 Kč x 0 (nula) + 100,00 Kč x 1 (červená barva) + 100,00 Kč x 2 (prostřední sloupec), tj. 300,00 Kč.

Řešení chyb

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u hracího stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

Pravidlo platného roztočení rulety

Výherní číslo je platné pouze v případě, že je za platné považováno i příslušné roztočení. Roztočení je platné pouze v případě, že krupiér vhodí kuličku proti směru otáčení kola. Kulička musí před zastavením alespoň třikrát oběhnout celý obvod ruletového kola. V případě neplatného roztočení provede krupiér opakované roztočení.

Zásady odpojení/ztráty připojení

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

Blackjack (Evolution)

Základní informace

Karetní hra Blackjack (Evolution) je přenášena živá hra, ve které hraje jeden až sedm sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hrací stůl ve studiu má tvar půlkruhu a je potažen hracím plátnem. Na stole je umístěna tzv. bota, ze které krupiér rozdává karty fyzicky na stůl, a dále odkladač na odehrané karty ve tvaru „L“. Na hracím plátně je virtuálně vyznačeno 7 boxů pro umístění sázek. Hraje se s osmi balíčky karet, kdy jeden balíček karet obsahuje 52 karet.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Základní sázka	200 000,00 Kč	300 000,00 Kč	500 000,00 Kč
Bet Behind	200 000,00 Kč	300 000,00 Kč	500 000,00 Kč
Perfect Pairs	20 000,00 Kč	500 000,00 Kč	520 000,00 Kč
21 + 3	20 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 020 000,00 Kč
Rozdělení	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Zdvojnásobení	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Pojištění	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč	300 000,00 Kč

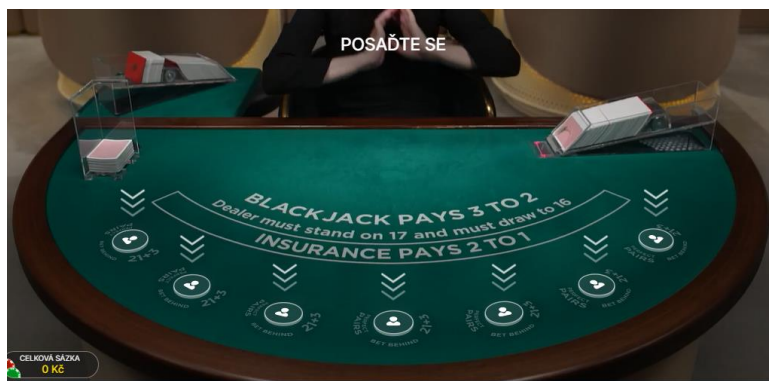
Balíček karet

52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty o hodnotách 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K a A. Jednotlivé hodnoty jsou vyobrazeny přímo na kartách. Karty J, Q a K mají hodnotu 10 a karta A (Eso) má

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

hodnotu 1 nebo 11 podle toho, co je v dané situaci výhodnější. Srdce a Káry jsou červené. Kříže a Piky jsou černé.





Usazení ke stolu




Po otevření zvoleného stolu se Sázející usadí na jednu z volných pozic. Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek ve stanovaném čase, následně jsou všem zúčastněným rozdány dvě karty krupiérem, viz další popis hry níže. Sázky je nutné umístit během časového odpočtu, který je zobrazen nad hracím plochou. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení hry stávající.

Herní funkce

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	Klikáním na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se nastavuje sázka do jedné hry přenášené živé hry.
	Kliknutím se přepne nabídka na informace o hře včetně Výplatní tabulky.
	Kliknutím se otevře menu hracího nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.
	Kliknutím se otevře historie her přenášené živé hry.

*Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.*

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.

Základní pojmy:

Hand – pravidly hry určená kombinace karet, jejíž hodnota určuje, jestli hru přenášené živé hry vyhrává sázející nebo krupiér.

Krupiér – rozdávající fyzická osoba pověřená provozovatelem k obsluze hracího stolu přenášené živé hry, proti které účastníci hazardní hry hrají.

Možnosti sázejícího při hře:

Bet Behind – sázející může uzavřít sázku na hrací pozici ovládanou jiným sázejícím.



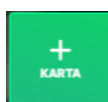
Opakovat – umístí stejnou sázku jako v předchozí hře přenášené živé hry.



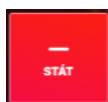
Zpět – sázející má možnost vrátit naposled vložený žeton ze stolu do svého kreditu.



Karta – sázející si může vyžádat další kartu a vylepšit tak svůj hand; karty si může tahat postupně až do dosažení celkové hodnoty 21 nebo více.

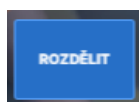


Stát – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.

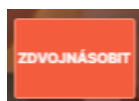


Další sázky a volby v průběhu hry přenášené živé hry:

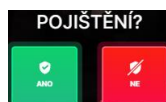
Rozdělit (Split) – pokud mají první dvě karty Sázejícího stejnou hodnotu, může vsadit další sázku (ve stejné výši jako počáteční sázka) a vytvořit druhý hand, se kterým si zahraje proti krupiérovi; pokud jsou Sázejícímu rozdána dvě esa, může táhnout na každý nový hand už jen jednu kartu. Po rozdělení není možné sestavit nejlepší hand „blackjack“ (viz níže). Pokud Sázející zvolí možnost Rozdělit, nemůže již v rámci rozdělených hand zvolit možnost Zdvojnásobit.



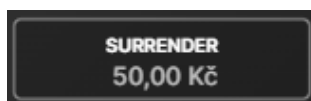
Zdvojnásobit (Double) – možnost dvojnásobku umožňuje Sázejícímu zdvojnásobit původní sázku, v takovém případě obdrží už jen jednu další kartu.



Pojištění (Insurance) – pokud je první kartou krupiéra eso, může Sázející vsadit polovinu částky své původní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud krupiér bude mít blackjack; jestliže krupiér nemá blackjack, Sázející pojištění prohrává.



Vybrat (Surrender) – Po rozdání prvních dvou karet má Sázející možnost využít funkci Surrender prostřednictvím tlačítka, na kterém je zobrazená částka k výběru, která odpovídá 50 % hodnoty základní sázky. Funkci Surrender lze použít pouze pro základní sázku, a nikoliv pro vedlejší sázky, které se vyhodnocují bez ohledu na volbu Surrender u základní sázky. Funkce Surrender není k dispozici, pokud má Sázející Blackjack. Funkce Surrender je nabídnuta pouze jednou, během prvního kola voleb.



Zmáčknutím tlačítka Surrender s příslušnou hodnotou je hra přenášené živé hry pro Sázejícího ukončena a vedle karet Sázejícího se zobrazí ikona žetonu s šipkou. Hra přenášené hry pokračuje pro zbývajících hráčů a po jejím dokončení je výběr Sázejícímu vyplacen.



Cíl hry a výplaty výher

Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek, po kterém jsou všem zúčastněným (sázejícím a krupiérovi) rozdány dvě karty, přičemž platí následující: sázejícímu jsou rozdány dvě karty lícem nahoru a krupiérovi jedna karta lícem nahoru a jedna lícem dolů. Rozdávání začíná u prvního sázejícího po levici krupiéra a pokračuje po směru hodinových ručiček až ke krupiérovi. Poté krupiér rozdává všem sázejícím druhou kartu lícem nahoru, ale druhá karta krupiéra je vyložena lícem dolů. K odkrytí této skryté karty krupiéra dojde v momentu, kdy na něj přijde řada, tj. po odehrání všech sázejících v rámci dané hry. Hodnota počáteční kombinace sázejícího je zobrazena vedle jeho karet.

Cílem hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejbližší součtu 21 a zároveň hodnotu součtu 21 nepřekročit a porazit krupiéra.

Aby se to sázejícímu podařilo, musí mít hand, jehož celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň jeho součet karet má vyšší hodnotu než hand krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérova handu přesáhne 21. Pokud je celková hodnota handu 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru.

Nejprve odehrají hru postupně jeden po druhém všichni sázející a jako poslední odehraje krupiér. Jakmile je sázející vyzván, může ke svému handu tahat další karty s cílem navýšit celkovou hodnotu jeho karet. Sázející dostane další kartu po stisknutí tlačítka „Karta“ (viz výše) a dokončí svou handu stisknutím tlačítka „Stát“ (viz výše). Jakmile skončí s taháním karet všichni sázející, krupiér dokončí svůj hand. Pravidla pro Rozdělit, Zdvojnásobit, Pojištění a Vybrat jsou popsána výše u popisu jednotlivých tlačítek.

Nejlepší hand ve hře Blackjack se nazývá „blackjack“. Výhra za tento nejlepší hand ve hře je vyšší než za všechny jiné kombinace, sázka se totiž vyplácí ve výherním poměru 3:2 (ovšem nikoliv v případě, že sázející získá „blackjack“ pomocí tzv. rozdělení – k tomu viz pravidla výše, tehdy je výherní poměr stejný jako u jiných vítězných handů, tedy 1:1). Blackjack tvoří eso a jakákoli další karta s hodnotou deset (10, J, Q, K). Pokud má krupiér rovněž blackjack, dojde k remíze a Sázející obdrží jako výhru pouze svou sázku.

Vítězné handy jsou vypláceny 1:1. Vsadí-li sázející 20 Kč a vyhraje, pak obdrží kromě své původní Sázky ještě zisk 20 Kč. Jestliže získá sázející výherní karetní kombinaci „blackjack“ pak je výhra vyplacena v poměru 3:2, sázející obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 30 Kč.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Esa mohou mít dvě různé hodnoty, jedna a jedenáct (podle toho, co je v dané situaci pro sázejícího výhodnější).

Kdykoli má sázející stejný hand jako krupiér, jedná se o remízu. V takové situaci vyhraje zpět svoji sázku, ale neobdrží další výhru.

Pokud hand prohraje, sázející neobdrží nic a sázka připadá provozovateli.

Jakmile krupiér dokončí svůj hand, obdrží sázející svoji výhru.

Sázející může uzavřít sázku na hrací pozici ovládanou jiným Sázejícím (tzv. sázka Bet Behind). Tuto sázku lze uzavřít pouze na pozicích, na kterých je vsazena hlavní sázka, kromě vlastní pozice Sázejícího. Sázející, který uzavřel tuto sázku na pozici jiného Sázejícího, dále nemůže činit žádná rozhodnutí. Všechna rozhodnutí činí hlavní Sázející (majitel pozice) a Bet Behind Sázející jeho rozhodnutí pouze následuje/kopíruje. Výjimka nastává v případě, že se hlavní Sázející rozhodne Zdvojnásobit (Double) nebo Rozdělit (Split) a Bet Behind Sázející má nedostatek finančních prostředků na uživatelském kontu pro uzavření těchto sázek. Pokud se hlavní Sázející rozhodne Zdvojnásobit (Double), Bet Behind Sázející obdrží jednu kartu a poté stojí. Pokud se hlavní Sázející rozhodne Rozdělit (Split), Bet Behind Sázející hraje pouze s jednou částí rozdělených karet, konkrétně s tou na pravé straně. Pojištění je pro Bet Behind Sázejícího k dispozici.

Pravidla pro hru krupiéra:

Jak bylo uvedeno výše, jakmile sázející dokončí svůj hand, přichází na řadu krupiér, jehož možnosti hry jsou omezeny na možnost vzít kartu a na možnost stát (tedy nemůže zahrát „rozdělit“, „pojistit“ a „2x“).

Dále jsou dána pravidla, kdy krupiér musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je součet hodnot karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiér povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17 či vyšší, krupiér další kartu vzít nesmí. Pokud je součástí kombinace karet krupiéra eso a součet karet by byl větší nebo roven 17, pokud by se karta eso počítala s hodnotou 11, krupiér musí kartu eso vždy počítat s hodnotou 11 a další kartu tedy již vzít nesmí.

Vedlejší sázky

Tato hra Blackjack (Evolution) také obsahuje volitelné vedlejší sázky – Perfect Pairs a 21+3. Vedlejší sázky lze podávat jen v kombinaci s hlavní sázkou a je možné je podat obě současně. Vedlejší sázku lze vyhrát bez ohledu na výsledek hlavní hry.

Perfect Pairs

Vedlejší sázka Perfect Pairs uděluje sázejícímu výhru, pokud první dvě karty obsahují libovolný pár – například dvě královny (Q), dvě esa (A) nebo dvě trojky (3). Existují tři typy párů, z nichž každý má jinou výplatu:

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

- Dokonalý pár – stejná barva páru a stejné symboly např. dvě piková esa.
- Stejně barevný pár – stejná barva páru a jiné symboly např. kárová dvojka (2) + srdcová dvojka (2).
- Smíšený pár – různá barva páru a různé symboly např. srdcová desítka (10) + křížová desítka (10)

21+3

Sázející vyhrává Vedlejší sázku 21+3, pokud jeho první dvě karty a první karta krupiéra vytvoří některou z následujících výherních kombinací:

- Trojice v barvě – stejná barva a stejné symboly trojice, např. 3x srdcová dáma.
- Čistá postupka – tři po sobě jdoucí karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. kárová 10, kárové J a kárové Q.
- Trojice – stejná hodnota tří karet, ale různé barvy a symboly, např. tři K se symboly srdce, káry, kříže
- Postupka – tři po sobě jdoucí karty, ale v různých barvách a s různými symboly, např. piková 2 + křížová 3 + srdcová 4.
- Barva – hodnotově nesouvisející karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. křížová 2, křížová 6 a křížová 10.

Výplatní tabulka vedlejších sázek:

Název	Výherní poměr
Perfect Pairs	
Dokonalý pár	25:1
Stejně barevný pár	12:1
Smíšený pár	6:1
21+3	
Trojice v barvě	100:1
Čistá postupka	40:1
Trojice	30:1
Postupka	10:1
Barva	5:1

Řešení chyb

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u hracího stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

Zásady odpojení/ztráty připojení

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

V případě hry Blackjack (Evolution) systém čeká na rozhodnutí sázejícího. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost ať už z důvodu odpojení nebo nepřítomnosti sázejícího, uplatní se následující automatická rozhodnutí: (1) Pokud je celková hodnota karet 11 a méně, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Karta. (2) Pokud je celková hodnota karet vyšší než 11, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Stát.

Infinite Blackjack

Základní informace

Karetní hra Infinite Blackjack je přenášena živá hra, ve které hraje neomezený počet sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hrací stůl ve studiu má tvar půlkruhu a je potažen hracím plátnem. Na stole je umístěna tzv. bota, ze které krupiér rozdává karty fyzicky na stůl, a dále odkladač na odehrané karty ve tvaru „L“. Na hracím plátně je virtuálně vyznačen 1 box pro umístění sázek. Hraje se s osmi balíčky karet, kdy jeden balíček karet obsahuje 52 karet.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Základní sázka	200 000,00 Kč	300 000,00 Kč	500 000,00 Kč
Perfect Pairs	20 000,00 Kč	500 000,00 Kč	520 000,00 Kč
21 + 3	20 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 020 000,00 Kč
Hot 3	20 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 020 000,00 Kč
Bust It	20 000,00 Kč	5 000 000,00 Kč	5 020 000,00 Kč
Rozdělení	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Zdvojnásobení	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Pojištění	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč	300 000,00 Kč

Balíček karet

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**

52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty o hodnotách 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K a A. Jednotlivé hodnoty jsou vyobrazeny přímo na kartách. Karty J, Q a K mají hodnotu 10 a karta A (Eso) má hodnotu 1 nebo 11 podle toho, co je v dané situaci výhodnější. Srdce a Káry jsou červené. Kříže a Piky jsou černé.


Průběh hry







Sázející se zúčastní hry přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl v určeném čase, jehož odpočet je znázorněn výše. Sázející si nejdříve vybere žeton (žetony) a uzavře hlavní sázku umístěním žetonu (žetonů) v požadované hodnotě na vyznačené prostřední pole na hracím stole. Po uzavření hlavní sázky je možné uzavřít vedlejší sázky ležící okolo hlavní sázky (Perfect Pairs, 21+3, Hot 3, Bust It), pokud ještě neuplynul čas určený pro sázení. Hry se může zúčastnit neomezený počet sázejících, viz další popis hry níže. V průběhu jedné hry přenášené živé hry budou karty po celou dobu fyzicky na hracím stole s tím, že budou viditelné také jejich hodnoty, a nebudou z hracího stolu odklizeny. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení hry stávající.

Herní funkce

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	Klikáním na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se nastavuje sázka do jedné hry přenášené živé hry.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím se přepne nabídka na informace o hře včetně Výplatní tabulky.
	Kliknutím se otevře menu hracího nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.
	Kliknutím se otevře historie her přenášené živé hry.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.

Základní pojmy:

Hand – pravidly hry určená kombinace karet, jejíž hodnota určuje, jestli hru přenášené živé hry vyhrává sázející nebo krupiér.

Krupiér – rozdávající fyzická osoba pověřená provozovatelem k obsluze hracího stolu přenášené živé hry, proti které účastníci hazardní hry hrají.

Možnosti sázejícího při hře:

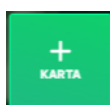
Opakovat – umístí stejnou sázku jako v předchozí hře přenášené živé hry.



Zpět – sázející má možnost vrátit naposled vložený žeton ze stolu do svého kreditu.



Karta – sázející si může vyžádat další kartu a vylepšit tak svůj hand; karty si může tahat postupně až do dosažení celkové hodnoty 21 nebo více.



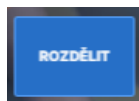
***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Stát – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.

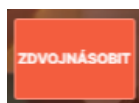


Další sázky a volby v průběhu hry přenášené živé hry:

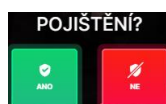
Rozdělit (Split) – pokud mají první dvě karty sázejícího stejnou hodnotu, může vsadit další sázku (ve stejné výši jako počáteční sázka) a vytvořit druhý hand, se kterým si zahraje proti krupiérovi; pokud jsou sázejícímu rozdána dvě esa, může táhnout na každý nový hand už jen jednu kartu. Po rozdělení není možné sestavit nejlepší hand „blackjack“ (viz níže). Pokud sázející zvolí možnost Rozdělit, nemůže již v rámci rozdělených hand zvolit možnost Zdvojnásobit.



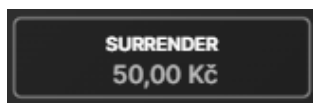
Zdvojnásobit (Double) – možnost dvojnásobku umožňuje Sázejícímu zdvojnásobit původní sázku, v takovém případě obdrží už jen jednu další kartu.



Pojištění (Insurance) – pokud je první kartou krupiéra eso, může sázející vsadit polovinu částky své původní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud krupiér bude mít blackjack; jestliže krupiér nemá blackjack, sázející pojištění prohrává.



Vybrat (Surrender) – Po rozdání prvních dvou karet má Sázející možnost využít funkci Surrender prostřednictvím tlačítka, na kterém je zobrazená částka k výběru, která odpovídá 50 % hodnoty základní sázky. Funkci Surrender lze použít pouze pro základní sázku, a nikoliv pro vedlejší sázky, které se vyhodnocují bez ohledu na volbu Surrender u základní sázky. Funkce Surrender není k dispozici v případech, pokud má Sázející Blackjack. Funkce Surrender je nabídnuta pouze jednou, během prvního kola voleb.



***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Zmáčknutím tlačítka Surrender s příslušnou hodnotou je hra přenášené živé hry pro Sázejícího ukončena a vedle karet Sázejícího se zobrazí ikona žetonu s šipkou. Hra přenášené hry pokračuje pro zbývající hráče a po jejím dokončení je výběr Sázejícímu vyplacen.



Cíl hry a výplaty výher

Sázející začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl ve stanovaném čase, po kterém krupiér všem zúčastněným (sázejícím a krupiérovi) rozdá dvě karty, které jsou fyzicky umístěny na hracím stole, přičemž všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry přenášené živé hry fyzicky na hracím stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty. Sázejícímu rozdá krupiér dvě karty lícem nahoru a krupiérovi rozdá jednu kartu lícem nahoru a jednu kartu lícem dolů. K odkrytí této skryté karty krupiéra dojde v momentu, kdy na něj přijde řada, tj. po odehrání všech sázejících v rámci dané hry. Hodnota počáteční kombinace sázejícího je zobrazena vedle jeho karet.

S ohledem na povahu této hry může dojít k situaci, že sázející zvolí volbu „Stát“ a krupiér pro jiné sázející, kteří zvolili volbu „Karta“, rozdává další karty. V takovém případě mají tyto další karty pro sázejícího, který zvolil volbu „Stát“, hodnotu 0. Rovněž také v případě, že sázející nevyužije možnosti „Rozdělit“, avšak jiný sázející tuto možnost využije, jsou pro vyhodnocení hry sázejícího, který možnosti „Rozdělit“ nevyužil, rozhodující karty v takovém pořadí, jak je krupiér sázejícímu rozdává. Pro účely vyhodnocení hry je rozhodující úkon sázejícího, který bude zaznamenán v systému provozovatele.

Cílem hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejblíže součtu 21 a zároveň hodnotu součtu 21 nepřekročit a porazit krupiéra.

Aby se to sázejícímu podařilo, musí mít hand, jehož celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň jeho součet karet má vyšší hodnotu než hand krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérova handu přesáhne 21. Pokud je celková hodnota handu 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru.

Nejprve odehrají hru postupně všichni sázející a jako poslední odehraje krupiér. Jakmile je sázející vyzván, může ke svému handu tahat další karty s cílem navýšit celkovou hodnotu jeho karet. Sázející dostane další kartu po stisknutí tlačítka „Karta“ (viz výše) a dokončí svou handu stisknutím tlačítka „Stát“ (viz výše). Jakmile skončí s taháním karet všichni sázející, krupiér dokončí svůj hand. Pravidla pro Rozdělit, Zdvojnásobit, Pojištění a Vybrat jsou popsána výše u popisu jednotlivých tlačítek.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Nejlepší hand ve hře Blackjack se nazývá „blackjack“. Výhra za tento nejlepší hand ve hře je vyšší než za všechny jiné kombinace, sázka se totiž vyplácí ve výherním poměru 3:2 (ovšem nikoliv v případě, že sázející získá „blackjack“ pomocí tzv. rozdělení – k tomu viz pravidla výše, tehdy je výherní poměr stejný jako u jiných vítězných handů, tedy 1:1). Blackjack tvoří eso a jakákoli další karta s hodnotou deset (10, J, Q, K). Pokud má krupiér rovněž blackjack, dojde k remíze a Sázející obdrží jako výhru pouze svou sázku.

Vítězné handy jsou vypláceny 1:1. Vsadí-li sázející 20 Kč a vyhraje, pak obdrží kromě své původní Sázky ještě zisk 20 Kč. Jestliže získá sázející výherní karetní kombinaci „blackjack“ pak je výhra vyplacena v poměru 3:2, sázející obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 30 Kč.

Esa mohou mít dvě různé hodnoty, jedna a jedenáct (podle toho, co je v dané situaci pro sázejícího výhodnější).

Kdykoli má sázející stejný hand jako krupiér, jedná se o remízu. V takové situaci vyhraje zpět svoji sázku, ale neobdrží další výhru.

Pokud hand prohraje, sázející neobdrží nic a sázka připadá provozovateli.

Jakmile krupiér dokončí svůj hand, obdrží sázející svoji výhru.

Pravidla pro hru krupiéra:

Jak bylo uvedeno výše, jakmile sázející dokončí svůj hand, přichází na řadu krupiér, jehož možnosti hry jsou omezeny na možnost vzít kartu a na možnost stát (tedy nemůže zahrát „rozdělit“, „pojistit“ a „2x“).

Dále jsou dána pravidla, kdy krupiér musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je součet hodnot karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiér povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17 či vyšší, krupiér další kartu vzít nesmí. Pokud je součástí kombinace karet krupiéra eso a součet karet by byl větší nebo roven 17, pokud by se karta eso počítala s hodnotou 11, krupiér musí kartu eso vždy počítat s hodnotou 11 a další kartu tedy již vzít nesmí.

Vedlejší sázky

Tato hra Infinite Blackjack také obsahuje volitelné vedlejší sázky – Perfect Pairs, 21+3, Hot 3 a Bust It. Vedlejší sázky lze podávat jen v kombinaci s hlavní sázkou a je možné je podat všechny současně. Vedlejší sázku lze vyhrát bez ohledu na výsledek hlavní hry.

Perfect Pairs

Vedlejší sázka Perfect Pairs uděluje sázejícímu výhru, pokud první dvě karty obsahují libovolný pár – například dvě královny (Q), dvě esa (A) nebo dvě trojky (3). Existují tři typy párů, z nichž každý má jinou výplatu:

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

- Dokonalý pár – stejná barva páru a stejné symboly např. dvě piková esa.
- Stejně barevný pár – stejná barva páru a jiné symboly např. kárová dvojka (2) + srdcová dvojka (2).
- Smíšený pár – různá barva páru a různé symboly např. srdcová desítka (10) + křížová desítka (10)

21+3

Sázející vyhrává Vedlejší sázku 21+3, pokud jeho první dvě karty a první karta krupiéra vytvoří některou z následujících výherních kombinací:

- Trojice v barvě – stejná barva a stejné symboly trojice, např. 3x srdcová dáma.
- Čistá postupka – tři po sobě jdoucí karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. kárová 10, kárové J a kárové Q.
- Trojice – stejná hodnota tří karet, ale různé barvy a symboly, např. tři K se symboly srdce, káry, kříže.
- Postupka – tři po sobě jdoucí karty, ale v různých barvách a s různými symboly, např. piková 2 + křížová 3 + srdcová 4.
- Barva – hodnotově nesouvisející karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. křížová 2, křížová 6 a křížová 10.

Hot 3

Sázející vyhrává Vedlejší sázku Hot 3, pokud jeho první dvě karty a první karta krupiéra vytvoří některou z následujících výherních kombinací:

- 7-7-7 – tři 7 s různými symboly, např. srdcová 7, křížová 7 a kárová 7.
- Součet 21 karet v barvě – jakákoliv kombinace karet se stejnými symboly, jejichž hodnota je 21, např. kárová 9, kárová 2 a kárová 10.
- Součet 21 karet různé barvy – jakákoliv kombinace karet s různými symboly, jejichž hodnota je 21, např. srdcová 9, kárová 2 a piková 10.
- Součet 20 – jakákoliv kombinace karet v celkové hodnotě 20, např. srdcová 8, kárová 2 a piková 10.
- Součet 19 – jakákoliv kombinace karet v celkové hodnotě 19, např. srdcová 8, kárová 2 a piková 9.

Bust It

Vedlejší sázka Bust It umožňuje sázet na to, že součet hodnot karet krupiéra překročí hodnotu 21, tj. že prohraje. Vedlejší sázka Bust It se vrací, pokud má sázející Blackjack. U vedlejší sázky Bust It existuje několik kombinací, každá s jiným výherním poměrem: přes limit se 3 kartami, přes limit se 4 kartami, přes limit se 5 kartami, přes limit se 6 kartami, přes limit se 7 kartami a přes limit se 8 a více kartami.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Výplatní tabulka vedlejších sázek:

Název	Výherní poměr
Perfect Pairs	
Dokonalý pár	25:1
Stejně barevný pár	12:1
Smíšený pár	6:1
21+3	
Trojice v barvě	100:1
Čistá postupka	40:1
Trojice	30:1
Postupka	10:1
Barva	5:1
Hot 3	
7-7-7	100:1
Součet 21 karet v barvě	20:1
Součet 21 karet různé barvy	4:1
Součet 20	2:1
Součet 19	1:1
Bust It	
Přes limit s 8 a více kartami	250:1
Přes limit se 7 kartami	100:1
Přes limit se 6 kartami	50:1
Přes limit se 5 kartami	9:1
Přes limit se 4 kartami	2:1
Přes limit se 3 kartami	1:1

Řešení chyb

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u hracího stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Zásady odpojení/ztráty připojení

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

V případě hry Infinte Blackjack systém čeká na rozhodnutí sázejícího. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost ať už z důvodu odpojení nebo nepřítomnosti sázejícího, uplatní se následující automatická rozhodnutí: (1) Pokud je celková hodnota karet 11 a méně, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Karta. (2) Pokud je celková hodnota karet vyšší než 11, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Stát.

Casino Hold'em (Evolution)

Základní informace

Karetní hra Casino Hold'em (Evolution) je přenášená živá hra, ve které hraje neomezený počet sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hrací stůl ve studiu má tvar půlkruhu a je potažen hracím plátnem. Casino Hold'em (Evolution) je varianta pokeru s pěti kartami. Sázející obdrží dvě karty, které spolu s pěti společnými kartami na stole (board) použije k sestavení nejlepší pokerové kombinace. Na stole je umístěna tzv. bota, ze které krupiér rozdává karty fyzicky na stůl, a dále odkladač na odehrané karty ve tvaru „L“. Na hracím plátně je virtuálně vyznačen 1 box pro umístění sázek. Hraje se s jedním balíčkem karet, který obsahuje 52 karet.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Ante	20 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 020 000,00 Kč
2x Hrát	40 000,00 Kč	4 000 000,00 Kč	4 040 000,00 Kč
Bonus	20 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 020 000,00 Kč

Balíček karet

52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J (kluk/Jack), Q (Dáma/Queen), K (Král/King) a A (Eso/Ace). Srdce a Káry jsou červené. Kříže a Piky jsou černé.

Zahájení hry

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**



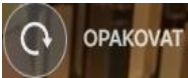







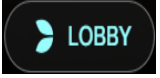

Sázející se zúčastní hry přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl v určeném čase, jehož odpočet je znázorněn výše. Sázející si nejdříve vybere žeton (žetony) a uzavře sázku Ante umístěním žetonu (žetonů) v požadované hodnotě na vyznačené pole na hracím stole. Po uzavření hlavní sázky je možné uzavřít vedlejší sázky (Bonus), pokud ještě neuplynul čas určený pro sázení. Hry se může zúčastnit neomezený počet sázejících, viz další popis hry níže. V průběhu jedné hry přenášené živé hry budou karty po celou dobu fyzicky na hracím stole s tím, že budou viditelné také jejich hodnoty, a nebudou z hracího stolu odklizeny. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení hry stávající.

Herní funkce

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	Klikáním na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se nastavuje sázka do jedné hry přenášené živé hry.
	Pozice hlavní sázky Ante
	Pozice sázky 2x Hrát (Play)
	Pozice nepovinné Sázky Bonus

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

	Kliknutím jsou sázky do jedné hry přenášeny živé hry opakovány podle předchozí hry přenášeny živé hry.
	Kliknutím je poslední zvolená sázka odstraněna.
	Zdvojnásobí právě uskutečněnou sázku.
	Sázky prohrávají a hra končí.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.
	Kliknutím se zobrazí historie her přenášeny živé hry.
	Kliknutím se přepne nabídka na informace o hře včetně Výplatní tabulky.
	Kliknutím se otevře menu hracího nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.
	Kliknutím se otevře nabídka dalších her.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími a krupiérem.

Průběh hry

Sázející začínají hru přenášeny živé hry umístěním sázek na hrací stůl ve stanovaném čase, po kterém krupiér všem zúčastněným rozdává karty, které jsou fyzicky umístěny na hracím stole, přičemž všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry přenášeny živé hry fyzicky na hracím stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty.

Krupiér rozdává nejprve první kartu lícem nahoru pro sázejícího, poté první kartu pro krupiéra lícem dolů, následuje druhá karta lícem nahoru pro sázejícího a druhá karta lícem dolů pro krupiéra. Poté jsou rozdané tři společné karty lícem nahoru do středu stolu.

V grafickém rozhraní se automaticky zobrazí aktuální nejlepší pokerová kombinace sázejícího. Nyní se sázející může rozhodnout, zda chce 2x Hrát (tlačítko „2x Hrát“, viz popis herních

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

funkcí) a pokračovat ve hře, nebo Položit karty (tlačítko „Položit“) a o své sázky přijít. Pokud sázející zvolí 2x Hrát, pokračuje v herním kole podáním sázky 2x Hrát ve výši dvojnásobku své sázky Ante. Pokud v daném čase sázející nedorovná, karty se automaticky složí a sázky prohrávají, bez ohledu na pokerovou kombinaci. Po složení karet hra pro sázejícího končí.

Když se sázející rozhodne pro 2x Hrát, krupiér na stůl rozdá poslední dvě společné karty, své karty otočí lícem nahoru a následně se automaticky vytvoří a zobrazí nejlepší možné kombinace.

S ohledem na povahu této hry může dojít k situaci, že sázející zvolí volbu Položit a krupiér pro jiné sázející, kteří zvolili volbu 2x Hrát, rozdá zbývající společné karty. V takovém případě nemají tyto další karty pro sázejícího, který zvolil volbu Položit, žádnou funkci. Pro účely vyhodnocení hry je rozhodující úkon sázejícího, který bude zaznamenán v systému provozovatele.

Aby se krupiér kvalifikoval ke hře, musí mít alespoň pár čtyřek (např. kárová čtyřka (4) a piková čtyřka (4)), nebo lepší pokerovou kombinaci. Pokud tomu tak není, sázka 2x Hrát se vrací a sázka Ante se vyplácí podle výplatní tabulky. Pokud se krupiér kvalifikoval a sázející vyhraje, sázka Ante, případně vedlejší sázka Bonus, se vyplácí podle výplatní tabulky a sázka 2x Hrát se vyplácí v poměru 1:1.

Sázející prohrává, pokud je krupiérova pěti karet kombinace lepší než karet kombinace sázejícího.

Vedlejší sázky

Tato hra Casino Hold'em (Evolution) také obsahuje volitelnou vedlejší sázku – Bonus. Vedlejší sázku lze podat v kombinaci s hlavní sázkou (Ante) a nelze ji podat samostatně. Vedlejší sázku lze vyhrát bez ohledu na výsledek hlavní hry.

Bonus

Sázející sází na to, že prvních pět rozdaných karet (dvě karty sázejícího a první tři společné karty – tzv. flop) bude obsahovat pár es nebo lepší pokerovou kombinaci, viz tabulka kombinací níže.

Sázka Bonus se vyplácí podle tabulky výplat pro tuto sázku a sázející ji získá bez ohledu na výsledek hlavní hry, tedy i v případě, že se rozhodne pro Položit nebo herní kolo vyhraje krupiér.

Pořadí kombinací

V každé fázi hry se automaticky vytvoří nejlepší dostupné kombinace. Kombinace se hodnotí pouze podle nejlepších pěti karet (nejlepší pokerová kombinace).

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Pokud má sázející a krupiéř stejnou výherní kombinaci, vyhrává ta, která obsahuje kartu s vyšší hodnotou (např. tři králové jsou lepší než tři dámy; barva/flush A, 6, 5, 4, 3 je lepší než barva/flush K, J, 10, 8, 7).

V případě stejných hodnot vyhrává kombinace s vyšší dodatečnou 2., 3., 4. potažmo 5. kartou.

Pokud se krupiéř kvalifikuje a sázející s krupiéřem remizuje, tzn. že všech pět karet mají totožné, sázející obdrží hodnotu původní sázky Ante a sázky 2x Hrát.

Eso je speciální karta a může být kartou s nejvyšší hodnotou v postupce A, K, Q, J, 10 nebo kartou s nejnižší hodnotou v postupce 5, 4, 3, 2, A.

Tabulka karetních kombinací seřazených sestupně:

Pořadí karetních kombinací	Popis
Královská postupka (Royal Flush)	Postupka s vysokým esem v jedné barvě, např. pikové A, K, Q, J, 10.
Postupka v barvě (Straight flush)	Postupka v jedné barvě, např. srdcové 3, 4, 5, 6, 7.
Čtveřice (Four of a kind)	Čtyři karty stejné hodnoty, např. srdcová J, piková J, kárová J, křížová J, piková Q.
Full House	Trojice (Three of a kind) a pár, např. srdcová K, křížová K, piková K, piková 5 a kárová 5.
Jedna barva (Flush)	Pět karet ve stejné barvě, např. kárové 3, 7, 8, 10, J.
Postupka (Straight)	Pět karet postupné hodnoty, např. srdcová 6, křížová 7, piková 8, kárová 9, křížová 10.
Trojice (Three of a kind)	Tři karty stejné hodnoty, např. srdcová A, piková 5, kárová A, křížová A, křížová J.
Dva páry (Two pairs)	Dvě karty stejné hodnoty a další dvě karty stejné hodnoty, např. piková 3, srdcová 3, kárová Q, křížová Q, kárová 9.
Pár	Dvě karty stejné hodnoty, např. srdcová A, piková A, piková 6, kárová 10, křížová K.
Vysoká karta (High card)	Karta s nejvyšší hodnotou, např. kárová 2, kárová 4, srdcová 3, srdcová 7, křížová K.

Výplatní tabulka výherních poměrů:

Výsledek	Ante	Hrát
Krupiéř se nekvalifikuje a sázející vyhrává	Výhra	Remíza
Krupiéř se kvalifikuje a sázející vyhrává	Výhra	1:1
Krupiéř se kvalifikuje a sázející prohrává	Prohra	Prohra
Krupiéř se kvalifikuje a sázející remizuje	Remíza	Remíza
Sázející Položí karty	Prohra	Prohra

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Sázka Ante	
Kombinace	Výplatní poměr
Královská postupka (Royal flush)	100:1
Postupka v barvě (Straight flush)	20:1
Čtveřice (Four of a kind)	10:1
Full House	3:1
Jedna barva (Flush)	2:1
Postupka (Straight) nebo nižší	1:1
Trojice	1:1
Dva páry	1:1
Jeden pár nebo méně	1:1

Vedlejší sázka Bonus	
Kombinace	Výplatní poměr
Královská postupka (Royal flush)	100:1
Postupka v barvě (Straight flush)	50:1
Čtveřice (Four of a kind)	40:1
Full House	30:1
Jedna barva (Flush)	20:1
Postupka (Straight) nebo nižší	7:1
Trojice	7:1
Dva páry	7:1
Esový pár	7:1

Řešení chyb

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u hracího stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

Zásady odpojení/ztráty připojení

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

V případě hry Casino Hold'em (Evolution) systém čeká na rozhodnutí sázejícího. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost ať už z důvodu odpojení nebo nepřítomnosti sázejícího, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Položit.

Top Card

Základní informace

Karetní hra Top Card je přenášena živá hra, ve které hraje neomezený počet sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Na hracím stole ve studiu jsou vyznačena dvě herní pole označená jako „Domáci“ a „Hosté“. Na stole je umístěna tzv. bota, ze které krupiér rozdává karty fyzicky na stůl, a dále odkladač na odehrané karty ve tvaru „L“. Hraje se s osmi balíčky karet, přičemž jeden balíček obsahuje 52 karet. Krupiér po uzavření sázek rozdává dvě karty – jednu na pozici Domáci a druhou na pozici Hosté. Vyhrává ta strana, která má kartu s vyšší hodnotou. Pokud mají obě karty stejnou hodnotu, kolo končí remízou. Sázející sází prostřednictvím virtuálního herního rozhraní, na kterém jsou zobrazeny tři možnosti sázek – Domáci, Hosté a Remíza.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

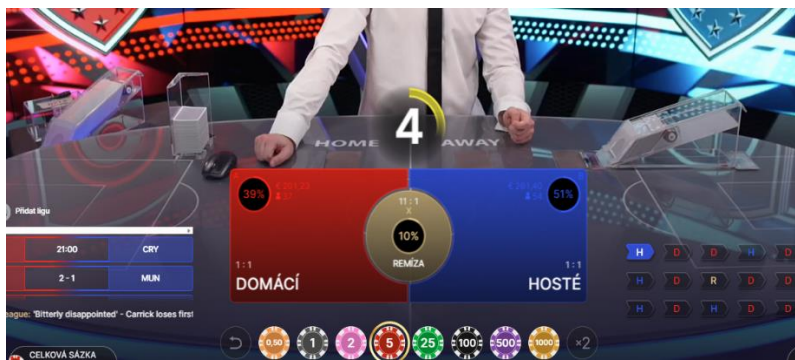
Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Domáci	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Hosté	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Remíza	100 000,00 Kč	1 100 000,00 Kč	1 200 000,00 Kč

Balíček karet

52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty o hodnotách 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K a A. Jednotlivé hodnoty jsou vyobrazeny přímo na kartách. Hodnota karty je určena její číselnou nebo obrazovou hodnotou, přičemž nejnižší karta je 2 a nejvyšší je A (Eso). Barva karty nemá na výsledek hry žádný vliv. Srdce a Káry jsou červené. Kříže a Piky jsou černé.

Usazení ke stolu

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**



Po otevření hry se sázejícímu zobrazí stůl Top Card s krupiérem ze streamovaného studia a virtuální hrací plocha s políčky pro umístění sázek. Sázející usazení u stolu začínají hru umístěním sázek ve stanoveném časovém limitu. Po ukončení příjmu sázek krupiér oznámí konec sázek a začne rozdávat karty podle pravidel hry. Následně je vyhlášen výsledek kola, viz další popis hry níže.







Sázky je nutné umístit během časového odpočtu, který je zobrazen nad hrací plochou. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra a je stále umožněn příjem sázek, sázející se může do aktuálního kola zapojit umístěním sázek ve stanoveném čase. V opačném případě je nutné počkat na zahájení následujícího kola, kdy bude opět umožněn příjem sázek ve stanoveném časovém limitu.

Herní funkce

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

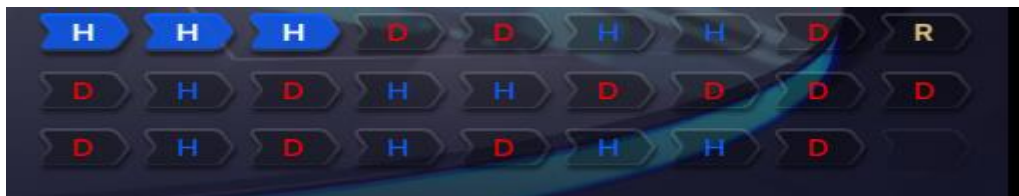
Tlačítko	Funkce
	Klikáním na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se nastavuje sázka do jedné hry přenášené živé hry.
	Kliknutím jsou sázky do jedné hry přenášené živé hry opakovány podle předchozí hry přenášené živé hry.
	Kliknutím je poslední zvolená sázka odstraněna.
	Zdvojnásobí právě uskutečněnou sázku.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.
	Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry.
	Kliknutím se přepne nabídka na informace o hře včetně Výplatní tabulky.
	Kliknutím se otevře menu hracího nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.
	Kliknutím se otevře nabídka dalších her.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími a krupiérem.

Informační tabule

Hra Top Card obsahuje informační tabuli, která zobrazuje přehled výsledků předchozích kol hry přenášené živé hry. Na tabuli jsou uvedeny statistiky s počtem výher pro jednotlivé sázkové možnosti (Domáci, Hosté a Remíza), včetně historie posledních výsledků. Tyto údaje slouží pouze k informativním účelům a nemají žádný vliv na výsledek následujících her.



H	H	H	D	D	H	H	D	R
D	H	D	H	H	D	D	D	D
D	H	D	H	D	H	H	D	

Cíl hry a výplaty výher

Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním hlavní sázky na to, která z rozdaných karet bude mít vyšší hodnotu – Domáci nebo Hosté. Sázející může zároveň uzavřít volitelnou sázku na Remízu. Po uzavření sázek krupiér rozdává dvě karty lícem nahoru, přičemž první karta je vždy rozdána na pozici Domáci a druhá karta vždy na pozici Hosté. Obě karty zůstávají po celou dobu hry viditelné. Hodnoty karet jsou odstupňovány následovně: 2 je nejnižší karta a hodnoty postupují vzestupně přes 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J (Jack), Q (Queen), K (King) až po A (Ace), které má nejvyšší hodnotu. Na hlavní sázce vyhrává ta pozice (Domáci nebo Hosté), na které se nachází karta s vyšší hodnotou. Výherní sázky se vyplácejí v poměru 1:1. Pokud budou mít rozdané karty stejnou hodnotu, hráč vyhrává polovinu své původní hlavní

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

sázky (na Domáci nebo Hosté), a jestliže hráč podal sázku na Remízu, výhra se vyplatí v poměru 11:1, bez ohledu na barvu nebo symbol karet. Po vyhodnocení výsledku jsou všechny sázky vypořádány podle výše uvedených pravidel a karty jsou odstraněny z hracího stolu. Následně začíná nové kolo hry přenášené živé hry.

Výplatní tabulka výherních poměrů:

Výplata hlavní výhry	
Sázka	Výherní poměr
Hosté	1:1
Domáci	1:1
Remíza	11:1

Řešení chyb

Pokud ve hře Top Card, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje sázející, že nastala chyba a problém se aktivně řeší. Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u herního stolu a problém byl vyřešen manuálně na místě. Při méně závažných chybách lze po jejich odstranění pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Závažnější chyby mohou vést ke zrušení aktuální hry pro některé nebo všechny sázející. V takovém případě se všem dotčeným sázejícím vrací podané sázky.

Pravidlo platného kola

Výsledek hry je platný pouze v případě, že obě karty byly rozdány správně a jsou jasně viditelné na herním stole. Pokud dojde k chybě při rozdání (např. rozdání více nebo méně karet, poškozená karta apod.), hra je považována za neplatnou a krupiér vyhlásí opakované rozdání.

Zásady odpojení / ztráty připojení

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, všechny již podané sázky zůstávají platné a hra pokračuje i bez jeho přítomnosti. Výsledek hry bude po skončení kola zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

Speed Baccarat

Základní informace

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Karetní hra Speed Baccarat je přenášena živá hra, ve které hraje neomezený počet sázejících připojených u hracího stolu proti výsledku hry řízené krupiérem ze streamovaného studia. Na hracím stole jsou vyznačena sázková pole pro hlavní sázky Hráč, Banker a Remíza, jakož i pro jednotlivé vedlejší sázky. Hra je provozována s osmi standardními balíčky karet, přičemž každý balíček obsahuje 52 karet. Varianta hry je provozována s výplatním poměrem 0,95 : 1 na pozici Banker (tzv. hra s provizí). Speed Baccarat je varianta hry Baccarat, ve které jsou jednotlivá herní kola odehrávána ve zrychleném tempu.

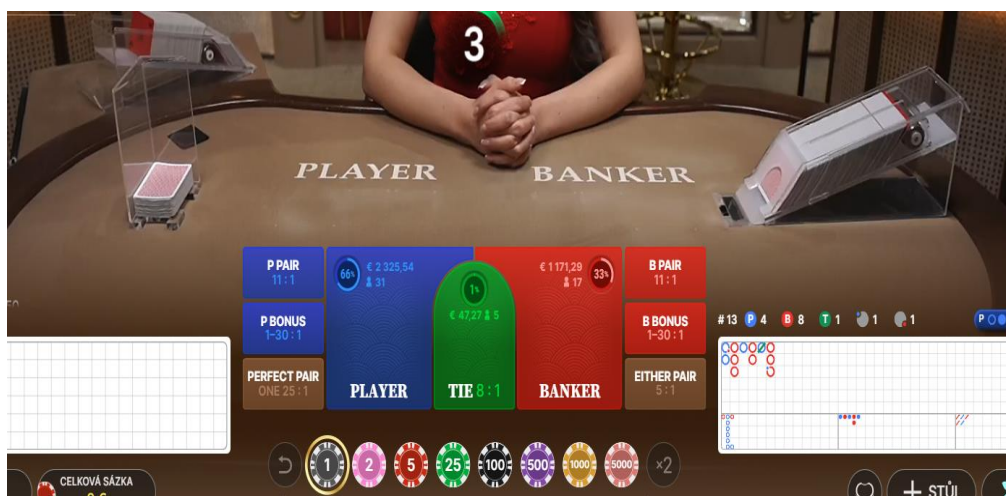
Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Hráč	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Banker	100 000,00 Kč	95 000,00 Kč	195 000,00 Kč
Remíza	25 000,00 Kč	200 000,00 Kč	225 000,00 Kč
Pár hráče	10 000,00 Kč	110 000,00 Kč	120 000,00 Kč
Pár bankera	10 000,00 Kč	110 000,00 Kč	120 000,00 Kč
Jakýkoli pár	10 000,00 Kč	50 000,00 Kč	60 000,00 Kč
Dokonalý pár	10 000,00 Kč	250 000,00 Kč	260 000,00 Kč
Player Bonus	10 000,00 Kč	300 000,00 Kč	310 000,00 Kč
Banker Bonus	10 000,00 Kč	300 000,00 Kč	310 000,00 Kč

Balíček karet

52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříž, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty o hodnotách 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K a A. Jednotlivé hodnoty jsou vyobrazeny přímo na kartách. Hodnoty karet ve hře Speed Baccarat jsou stanoveny následovně: karta A (Eso) má hodnotu 1. Karty 2 až 9 mají svou nominální hodnotu a karty 10, J, Q a K mají hodnotu 0. Pokud součet hodnot karet přesáhne číslo 9, započítává se pouze poslední číslice výsledného součtu.

Usazení ke stolu

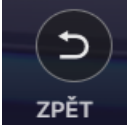



***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***



Po otevření zvoleného stolu může Sázející umístit sázku na kteroukoli z herních pozic. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení aktuální hry. Sázky musí být umístěny během časového odpočtu, který je zobrazen nad hrací plochou.

Herní funkce

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	Klikáním na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se nastavuje sázka do jedné hry přenášené živé hry.
	Kliknutím jsou sázky do jedné hry přenášené živé hry opakovány podle předchozí hry přenášené živé hry.
	Kliknutím je poslední zvolená sázka odstraněna.
	Zdvojnásobí právě uskutečněnou sázku.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.
	Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry.
	Kliknutím se přepne nabídka na informace o hře včetně Výplatní tabulky.
	Kliknutím se otevře menu hracího nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.
	Kliknutím na tlačítko Banker (B) nebo Player (P) se v tabulce ROAD PROBING zobrazí ikona, která ukazuje, jaký symbol bude vložen do tří odvozených tabulek v případě, že v následujícím kole vyhraje Banker nebo Player.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

	Kliknutím se otevře nabídka dalších her.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími a krupiérem.

Cíl hry a výplaty výher

Sázející začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl ve stanoveném časovém limitu. Sázející vybere hodnotu žetonu a uzavře hlavní sázku na pozici s názvem Hráč, Banker nebo Remíza, případně může uzavřít sázku na kteroukoliv z pozic vedlejších sázek. Na jednu pozici lze umístit více žetonů současně. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení stávající hry. Časový odpočet zobrazený v herním rozhraní informuje Sázejícího o zbývajícím čase pro uzavření sázek. Na hracím stole se nacházejí dvě pozice s názvy Hráč a Banker. Součet hodnot karet na těchto pozicích je rozhodující pro určení výsledku každé jednotlivé hry přenášené živé hry. Po zahájení hry rozdává krupiér na obě pozice karty v následujícím pořadí: první karta na pozici Hráč, druhá karta na pozici Banker, třetí karta na pozici Hráč a čtvrtá karta na pozici Banker. V určitých případech může být na jednu nebo obě pozice rozdána další karta podle pravidel pro třetí kartu uvedených níže. Cílem hry Speed Baccarat je, aby se součet hodnot karet na zvolené pozici přiblížil hodnotě 9. Po dokončení rozdávání karet se hodnoty na obou pozicích sečtou a pozice, jejíž hodnota je nejbližší číslu 9, je vítězná. Při sázce na pozici Hráč je výhra vyplacena v poměru 1 : 1. Při sázce na pozici Banker je výhra vyplacena v poměru 0,95 : 1. Pokud mají obě pozice stejnou hodnotu, je výsledkem remíza. Sázka na pozici Remíza je vyplacena v poměru 8 : 1.

Pravidla pro třetí kartu

Následující tabulka pravidel hry Speed Baccarat určuje, kdy pozice Hráč či Banker obdrží třetí kartu.

Hráč

Bodová hodnota prvních dvou karet	Výsledek
0, 1, 2, 3, 4, 5	Obdrží kartu
6, 7	Stojí
8, 9	Přirozená kombinace (tzv. „natural“), bez dalších karet

Pokud pozice Hráč stojí, pak pozice Banker obdrží třetí kartu, pokud je jeho hodnota celkem 5 nebo méně.

Banker

Bodová hodnota prvních dvou karet	Obdrží kartu, když je hráčova třetí karta	Stojí, když hráčova třetí karta je
--	--	---

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

0, 1, 2	Vždy obdrží kartu	–
3	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9	8
4	2, 3, 4, 5, 6, 7	0, 1, 8, 9
5	4, 5, 6, 7	0, 1, 2, 3, 8, 9
6	6, 7	0, 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9
7	Vždy stojí	–
8, 9	Hráč stojí	Hráč stojí

Vedlejší sázky

Tato hra Speed Baccarat obsahuje také volitelné vedlejší sázky – Pár hráče, Pár bankera, Jakýkoli pár, Dokonalý pár, Player Bonus a Banker Bonus. Vedlejší sázky lze podávat v kombinaci s hlavní sázkou a je možné je podat současně. Vedlejší sázku lze vyhrát bez ohledu na výsledek hlavní hry.

Páry

Vedlejší sázky Pár hráče, Pár bankera, Jakýkoli pár a Dokonalý pár vyhodnocují první dvě karty rozdány na pozici Hráč a Banker.

- Pár hráče – sázející vyhrává, pokud první dvě karty rozdány na pozici Hráč tvoří pár.
- Pár bankera – sázející vyhrává, pokud první dvě karty rozdány na pozici Banker tvoří pár.
- Jakýkoli pár – sázející vyhrává, pokud první dvě karty na pozici Hráč nebo první dvě karty na pozici Banker tvoří pár.
- Dokonalý pár – sázející vyhrává, pokud první dvě karty na pozici Hráč nebo Banker tvoří pár stejné hodnoty i barvy (stejného symbolu), například pár kárových sedmiček.

Player Bonus

Vedlejší sázka Player Bonus vyhrává, pokud pozice Hráč vyhraje kolo přirozenou kombinací nebo rozdílem čtyř a více bodů.

Banker Bonus

Vedlejší sázka Banker Bonus vyhrává, pokud pozice Banker vyhraje kolo přirozenou kombinací nebo rozdílem čtyř a více bodů.

Tabulky výsledků

Ve hře Speed Baccarat jsou výsledky jednotlivých odehraných kol zaznamenávány do několika výsledkových tabulek, které zobrazují vývoj hry v průběhu používání jednoho zásobníku karet (boty). Tyto tabulky slouží jako vizuální statistická pomůcka pro sledování předchozích výsledků hry. Tabulky Bead Road a Big Road zobrazují výsledky jednotlivých odehraných kol. Tabulky Big Eye Road, Small Road a Cockroach Road zobrazují schémata odvozená z tabulky Big Road.

Bead Road

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**

Každé políčko v tabulce Bead Road představuje výsledek jednoho odehraného kola. Výsledek prvního kola se zobrazuje v levém horním rohu a tabulka se čte po sloupcích shora dolů. Plné červené kolečko označuje výhru pozice Banker, plné modré kolečko označuje výhru pozice Hráč a zelené kolečko označuje remízu.



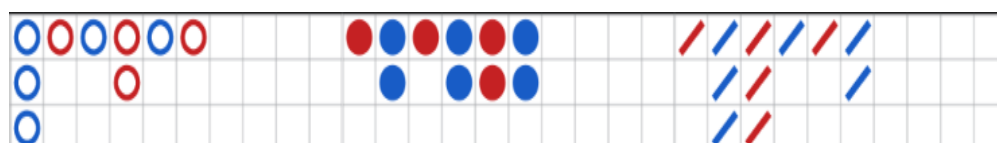
Big Road

Tabulka Big Road zobrazuje sled výher pozic Hráč a Banker. Nový sloupec vzniká vždy, když se vítězná série jedné pozice změní ve prospěch druhé. Kolečko s červeným okrajem označuje výhru Banker, kolečko s modrým okrajem označuje výhru Hráč. Remíza je v tabulce vyznačena zeleným přeškrtnutím příslušného políčka.



Odvozené tabulky

Tabulky Big Eye Road, Small Road a Cockroach Road zobrazují schémata odvozená z výsledků zaznamenaných v tabulce Big Road a slouží k vizuálnímu sledování trendů hry. V těchto tabulkách červené a modré symboly neoznačují výhru pozice Hráč nebo Banker, ale představují opakování nebo změnu určitého vzoru ve vývoji hry.



Výplatní tabulka výherních poměrů:

Tabulka výplatních poměrů hlavních sázek

Hra	Hráč	Remíza	Banker
Speed Baccarat	1 : 1	8 : 1	0,95 : 1

Tabulka výplatních poměrů vedlejších sázek

Sázka	Výplata
Pár hráče	11 : 1
Pár bankera	11 : 1

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Jakýkoli pár	5 : 1
Dokonalý pár	25 : 1

Řešení chyb

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, herní kolo se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Prostřednictvím chatu nebo oznámení v herním rozhraní jsou Sázející informováni, že nastala chyba a situace je řešena. Pokud lze chybu odstranit bez přerušení hry, pokračuje herní kolo obvyklým způsobem. Pokud není možné chybu okamžitě odstranit, může být herní kolo zrušeno a Sázejícím, kteří se jej účastnili, budou vráceny jejich původní sázky.

Zásady odpojení / ztráty připojení

Pokud bude Sázející odpojen v průběhu herního kola přenášené živé hry, všechny podané sázky zůstávají platné a budou vyhodnoceny podle výsledku hry. Po opětovném připojení může Sázející zobrazit výsledky svých sázek v historii herního účtu.

Hry dodavatele SYNOT Interactive

Roulette (SYNOT Interactive)

Základní informace

Hra Roulette (SYNOT Interactive) je přenášená živá hra – ruleta, která je obsluhována krupiérem ve streamovaném studiu. Ruletu tvoří fyzické otáčivé zařízení, které se skládá ze dvou soustředných kol. Větší z nich je nehybné, menší se otáčí a je rozděleno na 37 obarvených a očíslovaných dílů. Roztáčení rulety a vlastní hod kuličkou provádí fyzicky krupiér, který posílá kuličku po vnějším kole proti směru rotace menšího kola. Kulička v průběhu zpomalování propadne do menšího kola, kde se usadí na jednom z třiceti sedmi čísel. Čísla od 1 do 36 mají střídavě červenou a černou barvu. 0 má zelenou barvu. Podstatou hry je vsadit na vybrané místo na virtuálním hracím plátně tak, aby sázka pokrývala výsledek, na kterém se ustálí kulička.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Jedno číslo (Straight-Up)	10 000,00 Kč	350 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Dvě čísla (Split)	20 000,00 Kč	340 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Tři čísla (Street)	30 000,00 Kč	330 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Čtyři čísla (Corner)	40 000,00 Kč	320 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Šest čísel (Line)	60 000,00 Kč	300 000,00 Kč	360 000,00 Kč
12 čísel (Dozen)	65 000,00 Kč	130 000,00 Kč	195 000,00 Kč
Sloupce 12 čísel (Column)	65 000,00 Kč	130 000,00 Kč	195 000,00 Kč
Sudá/Lichá čísla (Even/Odd)	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Barva	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Nízká/Vysoká čísla (Low/High)	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč

Usazení ke stolu


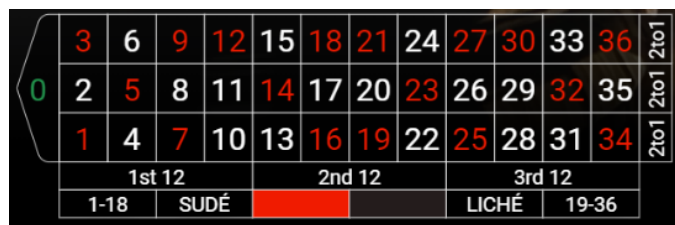



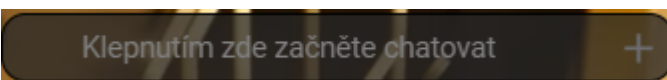






Po otevření hry se Sázejícímu zobrazí kolo rulety s krupiérem ze streamovaného studia a virtuální hrací plán s políčky pro umístění sázek. Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek ve stanoveném čase, následně je pohybující se kolo rulety roztočeno krupiérem v opačném směru a je oznámen konec sázek a čeká se na vyhlášení výsledku, viz další popis hry níže. Sázky je nutné umístit během časového odpočtu, který je zobrazen nad hracím polem. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry a je stále umožněn příjem sázek, sázející se může do dané přenášené živé hry zapojit umístěním sázek ve stanoveném čase. V opačném případě musí čekat na zahájení následující hry přenášené živé hry, kdy bude opět umožněn příjem sázek ve stanoveném čase.



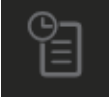


Herní funkce

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**

Tlačítko	Funkce
	<p>Kliknutím na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se vybírá hodnota žetonu.</p>
	<p>Kliknutím s odpovídající hodnotou žetonu na hracím poli se nastavují sázky do jedné hry přenášené živé hry.</p>
	<p>Kliknutím jsou aktuálně nastavené sázky do jedné hry přenášené živé hry zdvojnásobeny.</p>
	<p>Kliknutím je poslední zvolená sázka odstraněna.</p>
	<p>Kliknutím jsou sázky do jedné hry přenášené živé hry opakovány podle předchozí hry přenášené živé hry.</p>
	<p>Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.</p>
	<p>Kliknutím se otevře menu hracího nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí panel limity.</p>

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím se zobrazí panel výplaty.
	Kliknutím se zobrazí herní statistiky.
	Kliknutím se zobrazí výsledky her přenášené živé hry.
	Kliknutím se otevře nastavení oblíbených sázek.
	Kliknutím se otevře nabídka dalších her.

Racetrack

Ve hře je zobrazen Racetrack, na kterém jsou zobrazeny jednotlivá čísla za sebou tak, jak jsou zobrazeny na kole rulety. Pomocí tohoto Racetracku lze sázet přímo na jednotlivá čísla rulety a zároveň na sousední čísla těchto čísel. Dále lze sázet speciální sady čísel podle toho, kde na ruletě se nachází. (Sázky Tier, Orphelins, Voisins, Zero)

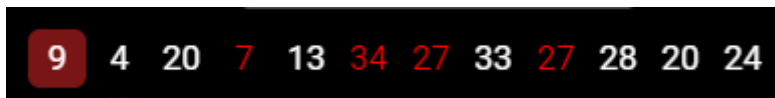


Po kliknutí na speciální sadu Tier jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:

	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2to1
3% 0	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2to1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2to1
	34% 1st 12			30% 2nd 12			33% 3rd 12						
	49% 1-18		48% SUDÉ		50%		49% LICHÉ		49%		19-36		

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Hra obsahuje informační tabuli se statistikami, které obsahují výsledky jednotlivých her přenášené živé hry.



Konfigurátor sázek

Sázky lze vytvářet a ukládat do oblíbených sázek. Po vytvoření a uložení sázky, bude k dispozici v nabídce oblíbených sázek.

Výplatní tabulka

Kulička rulety se v rámci jedné hry přenášené živé hry ustálí na jednom z 37 čísel s příslušnou barvou. Odpovídající výhry z jedné hry přenášené živé hry jsou vypočteny podle následující výplatní tabulky:

Vnitřní sázka (Inside bet)

Název	Popis	Výherní poměr
Jedno číslo (Straight-Up)	Sázka na jedno číslo	35:1
Dvě čísla (Split)	Sázka na linii mezi dvěma sousedícími čísly.	17:1
Tři čísla (Street)	Sázka na vnější okraj sázkové plochy vedle prvního čísla v řadě, která se vztahuje na celou řadu. Příklad: 13, 14 a 15. Jako sázky Street platí také sázky na skupiny 0,1,2 nebo 0,2,3.	11:1
Čtyři čísla (Corner)	Sázka na průsečík vodorovné a svislé linie uprostřed skupiny čtyř čísel. Příklad: 17, 18, 20 a 21. Sázkou Corner můžete rovněž uzavřít na skupinu čísel 0, 1, 2, 3.	8:1
Šest čísel (Line)	Sázka na vnější okraj sázkové plochy v průsečíku	5:1

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Název	Popis	Výherní poměr
	dvou řad. Příklad: 19, 20, 21, 22, 23 a 24.	

Vnější sázky (Outside bet)

Název	Popis	Výherní poměr
12 čísel (Dozen)	Sázka na pole "1st 12" (tj. první sadu dvanácti po sobě jdoucích čísel, 1-12), "2nd 12" (13-24), nebo "3rd 12" (25-36).	2:1
Sloupce 12 čísel (Column)	Sázka na pole označené "2 to 1" v dolní části každého sloupce o dvanácti číslech.	2:1
Barva	Sázka na červené nebo černé pole. (pokud kulička přistane na zeleném čísle 0, sázky na červenou a černou barvu prohrávají).	1:1
Sudá/Lichá čísla (Even/Odd)	Sázka na pole s označením "Even" (sudá čísla) nebo "Odd" (lichá čísla). (pokud kulička přistane na 0, sázky na sudá a lichá čísla prohrávají).	1:1
Nízká/Vysoká čísla (Low/High)	Sázka na pole "1-18" nebo "19-36". (číslo 0 není do těchto číselných skupin zahrnuto).	1:1

Např. Sázející umístěním žetonů odpovídající hodnoty vsadí následující kombinaci: vnitřní sázku 100,00 Kč na číslo 0; vnější sázku 100,00 Kč na červenou barvu a vnější sázku 100,00 Kč na prostřední sloupec čísel. Celková sázka do jedné hry přenášené živé hry odpovídá součtu dílčích sázek, tj. 300,00 Kč. Výsledkem je červené číslo 14. Dílčí výhry z jednotlivých sázek se v rámci jedné hry přenášené živé hry sčítají. Celková výhra z jedné hry přenášené živé hry

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

je v takovém případě: 100,00 Kč x 0 (nula) + 100,00 Kč x 1 (červená barva) + 100,00 Kč x 2 (prostřední sloupec), tj. 300,00 Kč.

Řešení chyb

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u hracího stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

Pravidlo platného roztočení rulety

Výherní číslo je platné pouze v případě, že je za platné považováno i příslušné roztočení. Roztočení je platné pouze v případě, že krupiér vhodí kuličku proti směru otáčení kola. Kulička musí před zastavením alespoň třikrát oběhnout celý obvod ruletového kola. V případě neplatného roztočení provede krupiér opakované roztočení.

Zásady odpojení/ztráty připojení

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

Blackjack (SYNOT Interactive)

Základní informace

Karetní hra Blackjack (SYNOT Interactive) je přenášená živá hra, ve které hraje jeden až sedm sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hrací stůl ve studiu má tvar půlkruhu a je potažen hracím plátnem. Na stole je umístěna tzv. bota, ze které krupiér rozdává karty fyzicky na stůl, a dále odkladač na odehrané karty ve tvaru „L“. Na hracím plátně je virtuálně vyznačeno 7 boxů pro umístění sázek. Hraje se s osmi balíčky karet, kdy jeden balíček karet obsahuje 52 karet.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Základní sázka	100 000,00 Kč	150 000,00 Kč	250 000,00 Kč
Bet Behind	100 000,00 Kč	150 000,00 Kč	250 000,00 Kč
Top 3	1 000,00 Kč	270 000,00 Kč	271 000,00 Kč
21 + 3	1 000,00 Kč	100 000,00 Kč	101 000,00 Kč
Hráčův pár	1 000,00 Kč	25 000,00 Kč	26 000,00 Kč
Dealerův pár	1 000,00 Kč	25 000,00 Kč	26 000,00 Kč
Rozdělení	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Zdvojnásobení	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Pojištění	50 000,00 Kč	100 000,00 Kč	150 000,00 Kč

Balíček karet

52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty o hodnotách 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K a A. Jednotlivé hodnoty jsou vyobrazeny přímo na kartách. Karty J, Q a K mají hodnotu 10 a karta A (Eso) má hodnotu 1 nebo 11 podle toho, co je v dané situaci výhodnější. Srdce a Káry jsou červené. Kříže a Piky jsou černé.

Usazení ke stolu












Po otevření zvoleného stolu se Sázející usadí na jednu z volných pozic. Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek ve stanovaném čase, následně jsou všem zúčastněným rozdány dvě karty krupiérem, viz další popis hry níže. Sázky je nutné umístit během časového odpočtu, který je zobrazen nad hracím plochou. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení hry stávající.

Herní funkce

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
 	<p>Klikáním na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se nastavuje sázka do jedné hry přenášené živé hry.</p> <p>Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.</p>
	<p>Kliknutím se otevře menu hracího nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí panel limity.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí panel výplaty.</p>
	<p>Kliknutím se aktivuje nabídka vedlejších sázek.</p>
	<p>Kliknutím se otevře nabídka dalších her.</p>

Základní pojmy:

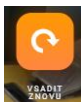
Hand – pravidly hry určená kombinace karet, jejíž hodnota určuje, jestli hru přenášené živé hry vyhrává sázející nebo krupiér.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Krupiér – rozdávající fyzická osoba pověřená provozovatelem k obsluze hracího stolu přenášené živé hry, proti které účastníci hazardní hry hrají.

Možnosti Sázejícího při hře:

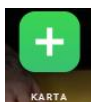
Vsadic znovu – umístí stejnou sázku jako v předchozí hře.



Vrátit zpět – sázející má možnost vrátit naposled vložený žeton ze stolu do svého kreditu.



Karta – sázející si může vyžádat další kartu a vylepšit tak svůj hand; karty si může tahat postupně až do dosažení celkové hodnoty 21 nebo více.



Stát – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.



Bet Behind – sázející může uzavřít sázku na hrací pozici ovládanou jiným sázejícím.



Další sázky a volby v průběhu hry:

Rozdělit (Split) – pokud mají první dvě karty sázejícího stejnou hodnotu, může vsadit další sázku (ve stejné výši jako počáteční sázka) a vytvořit druhý hand, se kterým si zahraje proti krupiérovi; pokud jsou sázejícímu rozdána dvě esa, může táhnout na každý nový hand už jen jednu kartu. Po rozdělení není možné sestavit nejlepší hand „blackjack“ (viz níže).



***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

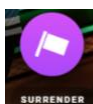
Zdvojnásobit (Double) – možnost dvojnásobku umožňuje sázejícímu zdvojnásobit původní sázku, v takovém případě obdrží už jen jednu další kartu.



Pojištění (Insurance) – pokud je první kartou krupiéra eso, může sázející vsadit polovinu částky své původní a obdrží výhru 2:1, pokud krupier bude mít blackjack; jestliže krupier nemá blackjack, sázející prohrává.



Vybrat (Surrender) – Po rozdání prvních dvou karet má Sázející možnost využít funkci Surrender. Funkci Surrender lze použít pouze pro základní sázku, a nikoliv pro vedlejší sázky, které se vyhodnocují bez ohledu na volbu Surrender u základní sázky. Funkce Surrender není k dispozici v případech, pokud má Sázející Blackjack. Funkce Surrender je nabídnuta pouze jednou, během prvního kola voleb.



Zmáčknutím tlačítka Surrender je hra přenášené živé hry pro Sázejícího ukončena a vedle uživatelského jména Sázejícího se zobrazí ikona funkce Surrender. Hra přenášené hry pokračuje pro zbývající hráče a po jejím dokončení je Sázejícímu vyplaceno 50 % hodnoty základní sázky.



Cíl hry a výplaty výher

Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek, po kterém jsou všem zúčastněným (sázejícím a krupiérovi) rozdány dvě karty, přičemž platí následující: sázejícímu jsou rozdány dvě karty lícem nahoru a krupiérovi jedna karta lícem nahoru a jedna lícem dolů. Rozdávání začíná u prvního sázejícího po levici krupiéra a pokračuje po směru hodinových ručiček až ke krupiérovi. Poté krupier rozdá všem sázejícím druhou kartu lícem nahoru, ale druhá karta krupiéra je vyložena lícem dolů. K odkrytí této skryté karty krupiéra dojde v momentu, kdy na něj přijde řada, tj. po odehrání všech sázejících v rámci dané hry. Hodnota počáteční kombinace sázejícího je zobrazena vedle jeho karet.

Cílem hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejbližší součtu 21 a zároveň hodnotu součtu 21 nepřekročit a porazit krupiéra.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Aby se to sázejícímu podařilo, musí mít hand, jehož celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň jeho součet karet má vyšší hodnotu než hand krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérova handu přesáhne 21. Pokud je celková hodnota handu 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru.

Nejprve odehrají hru postupně jeden po druhém všichni sázející a jako poslední odehraje krupiér. Jakmile je sázející vyzván, může ke svému handu tahat další karty s cílem navýšit celkovou hodnotu jeho karet. Sázející dostane další kartu po stisknutí tlačítka „Karta“ (viz výše) a dokončí svou handu stisknutím tlačítka „Stát“ (viz výše). Jakmile skončí s taháním karet všichni sázející, krupiér dokončí svůj hand. Pravidla pro rozdělení, dvojnásobek a pojištění jsou popsána výše u popisu jednotlivých tlačítek.

Nejlepší hand ve hře Blackjack se nazývá „blackjack“. Výhra za tento nejlepší hand ve hře je vyšší než za všechny jiné kombinace, sázka se totiž vyplácí ve výherním poměru 3:2 (ovšem nikoliv v případě, že sázející získá „blackjack“ pomocí tzv. rozdělení – k tomu viz pravidla výše, tehdy je výherní poměr stejný jako u jiných vítězných handů, tedy 1:1). Blackjack tvoří eso a jakákoli další karta s hodnotou deset (10, J, Q, K). Pokud má krupiér rovněž blackjack, dojde k remíze a sázející obdrží jako výhru pouze svou sázku.

Vítězné handy jsou vypláceny 1:1. Vsadí-li sázející 20 Kč a vyhraje, pak obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 20 Kč. Jestliže získá sázející výherní karetní kombinaci „blackjack“ pak je výhra vyplacena v poměru 3:2, sázející obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 30 Kč.

Esa mohou mít dvě různé hodnoty, jedna a jedenáct (podle toho, co je v dané situaci pro sázejícího výhodnější).

Kdykoli má sázející stejný hand jako krupiér, jedná se o remízu. V takové situaci vyhraje zpět svoji sázku, ale neobdrží další výhru.

Pokud hand prohraje, sázející neobdrží nic a sázka připadá provozovateli.

Jakmile krupiér dokončí svůj hand, obdrží sázející svoji výhru.

Sázející může uzavřít sázku na hrací pozici ovládanou jiným Sázejícím (tzv. sázka Bet Behind). Tuto sázku lze uzavřít pouze na pozicích, na kterých je vsazena hlavní sázka, kromě vlastní pozice Sázejícího. Sázející, který uzavřel tuto sázku na pozici jiného Sázejícího, dále nemůže činit žádná rozhodnutí. Všechna rozhodnutí činí hlavní Sázející (majitel pozice) a Bet Behind Sázející jeho rozhodnutí pouze následuje/kopíruje. Výjimka nastává v případě, že se hlavní Sázející rozhodne Zdvojnásobit (Double) nebo Rozdělit (Split) a Bet Behind Sázející má nedostatek finančních prostředků na uživatelském kontu pro uzavření těchto sázek. Pokud se hlavní Sázející rozhodne Zdvojnásobit (Double), Bet Behind Sázející obdrží jednu kartu a poté stojí. Pokud se hlavní Sázející rozhodne Rozdělit (Split), Bet Behind Sázející hraje pouze s

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

jednou částí rozdělených karet, konkrétně s tou na pravé straně. Pojištění není pro Bet Behind Sázejícího k dispozici.

Pravidla pro hru krupiéra:

Jak bylo uvedeno výše, jakmile sázející dokončí svůj hand, přichází na řadu krupiér, jehož možnosti hry jsou omezeny na možnost vzít kartu a na možnost stát (tedy nemůže zahrát „rozdělit“, „pojistit“ a „2x“).

Dále jsou dána pravidla, kdy krupiér musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je součet hodnot karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiér povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17 či vyšší, krupiér další kartu vzít nesmí. Pokud je součástí kombinace karet krupiéra eso a součet karet by byl větší nebo roven 17, pokud by se karta eso počítala s hodnotou 11, krupiér musí kartu eso vždy počítat s hodnotou 11 a další kartu tedy již vzít nesmí.

Vedlejší sázky

Tato hra Blackjack (SYNOT Interactive) také obsahuje volitelné vedlejší sázky – 21+3, Top 3 a Páry. Vedlejší sázky lze podávat v kombinaci s hlavní sázkou a je možné je podat současně. Vedlejší sázku lze vyhrát bez ohledu na výsledek hlavní hry.

21+3

Sázející vyhrává Vedlejší sázku 21+3, pokud jeho první dvě karty a první karta krupiéra vytvoří některou z následujících výherních kombinací:

- Trojice v barvě – stejná barva a stejné symboly trojice, např. 3x srdcová dáma.
- Čistá postupka – tři po sobě jdoucí karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. kárová 10, kárové J a kárové Q.
- Trojice – stejná hodnota tří karet, ale různé barvy a symboly, např. tři K se symboly srdce, káry, kříže.
- Postupka – tři po sobě jdoucí karty, ale v různých barvách a s různými symboly, např. piková 2 + křížová 3 + srdcová 4.
- Barva – hodnotově nesouvisející karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. křížová 2, křížová 6 a křížová 10.

Top 3

Jedná se o druh vedlejší sázky, která umožňuje sázejícímu přenášené živé hry vsadit na to, že jeho první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou krupiérovi vytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- Trojice v barvě – stejná barva a stejné symboly trojice, např. 3x srdcová dáma.
- Postupka v barvě – tři po sobě jdoucí karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. kárová 10, kárové J a kárové Q.
- Trojice – stejná hodnota tří karet, ale různé barvy a symboly, např. tři K se symboly srdce, káry, kříže.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Páry

Jedná se o dvě vedlejší sázky s názvy Hráčův pár (Player Perfect Pairs) a Dealerův pár (Dealer Perfect Pairs), které umožňují vsadit na to, že první dvě karty sázejícího (Player), nebo krupiéra (Dealer) budou mít své první dvě karty stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti, z nichž každý má jinou výplatu:

- Dokonalý pár – stejná barva páru a stejný symbol, např. dvě piková esa.
- Stejně barevný pár – stejná barva páru a jiný symbol, např. kárová dvojka (2) + srdcová dvojka (2).
- Smíšený pár – různá barva páru a různé symboly, např. srdcová desítka (10) + křížová desítka (10)

Výplatní tabulka výherních poměrů:

Výplata hlavní výhry	
Sázka	Výherní poměr
Výherní kombinace (poráží krupiéra)	1:1
Pojištění	2:1
Blackjack	3:2

Páry: Hráčův pár (Player Perfect Pairs); Dealerův pár (Dealer Perfect Pairs)	
Typ Páru	Výherní poměr
Dokonalý pár	25:1
Stejně barevný pár	12:1
Smíšený pár	6:1

21+3	
Kombinace	Výherní poměr
Trojice v barvě	100:1
Čistá postupka	40:1
Trojice	30:1
Postupka	10:1
Barva	5:1

Top 3	
Kombinace	Výherní poměr
Trojice v barvě	270:1

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**

Top 3	
Postupka v barvě	180:1
Trojice	90:1

Řešení chyb

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u hracího stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

Zásady odpojení/ztráty připojení

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

V případě hry Blackjack (SYNOT Interactive) systém čeká na rozhodnutí sázejícího. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost ať už z důvodu odpojení nebo nepřítomnosti sázejícího, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Stát.

All Bets Blackjack

Základní informace

Karetní hra All Bets Blackjack je přenášena živá hra, ve které hraje neomezený počet sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hrací stůl ve studiu má tvar půlkruhu a je potažen hracím plátnem. Na stole je umístěna tzv. bota, ze které krupiér rozdává karty fyzicky na stůl, a dále odkladač na odehrané karty ve tvaru „L“. Na hracím plátně je virtuálně vyznačen 1 box pro umístění sázek. Hraje se s osmi balíčky karet, kdy jeden balíček karet obsahuje 52 karet.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Základní sázka	100 000,00 Kč	150 000,00 Kč	250 000,00 Kč
Perfect Pairs	1 000,00 Kč	25 000,00 Kč	26 000,00 Kč

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
21 + 3	1 000,00 Kč	100 000,00 Kč	101 000,00 Kč
Top 3	1 000,00 Kč	270 000,00 Kč	271 000,00 Kč
Lucky Lucky	1 000,00 Kč	200 000,00 Kč	201 000,00 Kč
Buster	1 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 001 000,00 Kč
Rozdělení	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Zdvojnásobení	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Pojištění	50 000,00 Kč	100 000,00 Kč	150 000,00 Kč

Balíček karet

52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty o hodnotách 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K a A. Jednotlivé hodnoty jsou vyobrazeny přímo na kartách. Karty J, Q a K mají hodnotu 10 a karta A (Eso) má hodnotu 1 nebo 11 podle toho, co je v dané situaci výhodnější. Srdce a Káry jsou červené. Kříže a Piky jsou černé.

Průběh hry







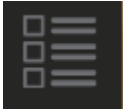




Sázející se zúčastní hry přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl v určeném čase, jehož odpočet je znázorněn výše. Sázející si nejdříve vybere žeton (žetony) a uzavře hlavní sázku umístěním žetonu (žetonů) v požadované hodnotě na vyznačené prostřední pole na hracím stole. Po uzavření hlavní sázky je možné uzavřít vedlejší sázky ležící okolo hlavní sázky (Perfect Pairs, 21+3, Top 3, Lucky Lucky, Buster), pokud ještě neuplynul čas určený pro sázení. Hry se může zúčastnit neomezený počet sázejících, viz další popis hry níže. V průběhu jedné hry přenášené živé hry budou karty po celou dobu fyzicky na hracím stole s tím, že budou viditelné také jejich hodnoty, a nebudou z hracího stolu odklizeny. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení hry stávající.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Herní funkce

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
 	<p>Klikáním na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se nastavuje sázka do jedné hry přenášené živé hry.</p> <p>Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.</p>
	<p>Kliknutím se otevře menu hracího nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí panel limity.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí panel výplaty.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí informace o hře.</p>
	<p>Kliknutím se otevře nabídka dalších her.</p>

Základní pojmy:

Hand – pravidly hry určená kombinace karet, jejíž hodnota určuje, jestli hru přenášené živé hry vyhrává sázející nebo krupiér.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Krupiér – rozdávající fyzická osoba pověřená provozovatelem k obsluze hracího stolu přenášené živé hry, proti které účastníci hazardní hry hrají.

Možnosti Sázejícího při hře:

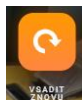
„ALL BETS“ tlačítko – umístění základní sázky a všech vedlejších sázek.



„ALL SIDE BETS“ tlačítko – umístění sázky na všechny vedlejší sázky.



Vsadic znovu – umístí stejnou sázku jako v předchozí hře.



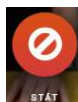
Vrátit zpět – sázející má možnost vrátit naposled vložený žeton ze stolu do svého kreditu.



Karta – sázející si může vyžádat další kartu a vylepšit tak svůj hand; karty si může tahat postupně až do dosažení celkové hodnoty 21 nebo více.



Stát – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.



Další sázky a volby v průběhu hry:

Rozdělit (Split) – pokud mají první dvě karty sázejícího stejnou hodnotu, může vsadit další sázku (ve stejné výši jako počáteční sázka) a vytvořit druhý hand, se kterým si zahraje proti krupiérovi; pokud jsou sázejícímu rozdána dvě esa, může táhnout na každý nový hand už jen jednu kartu. Po rozdělení není možné sestavit nejlepší hand „blackjack“ (viz níže).

*Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.*



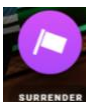
Zdvojnásobit (Double) – možnost dvojnásobku umožňuje sázejícímu zdvojnásobit původní sázku, v takovém případě obdrží už jen jednu další kartu.



Pojištění (Insurance) – pokud je první kartou krupiéra eso, může sázející vsadit polovinu částky své původní a obdrží výhru 2:1, pokud krupiér bude mít blackjack; jestliže krupiér nemá blackjack, sázející prohrává.



Vybrat (Surrender) – Po rozdání prvních dvou karet má Sázející možnost využít funkci Surrender. Funkci Surrender lze použít pouze pro základní sázku, a nikoliv pro vedlejší sázky, které se vyhodnocují bez ohledu na volbu Surrender u základní sázky. Funkce Surrender není k dispozici, pokud má Sázející Blackjack. Funkce Surrender je nabídnuta pouze jednou, během prvního kola voleb.



Zmáčknutím tlačítka Surrender je hra přenášené živé hry pro Sázejícího ukončena a vedle uživatelského jména Sázejícího se zobrazí ikona funkce Surrender. Hra přenášené hry pokračuje pro zbývající hráče a po jejím dokončení je Sázejícímu vyplaceno 50 % hodnoty základní sázky.



Cíl hry a výplaty výher

Sázející začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl ve stanovaném čase, po kterém krupiér všem zúčastněným (sázejícím a krupiérovi) rozdá dvě karty, které jsou fyzicky umístěny na hracím stole, přičemž všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry přenášené živé hry fyzicky na hracím stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty. Sázejícímu rozdá krupiér dvě karty lícem nahoru a krupiérovi rozdá jednu kartu lícem nahoru a jednu kartu lícem dolů. K odkrytí této skryté karty krupiéra dojde v momentu, kdy na něj přijde řada, tj. po odehrání všech sázejících v rámci dané hry. Hodnota počáteční kombinace sázejícího je zobrazena vedle jeho karet.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

S ohledem na povahu této hry může dojít k situaci, že sázející zvolí volbu „Stát“ a krupiér pro jiné sázející, kteří zvolili volbu „Karta“, rozdává další karty. V takovém případě mají tyto další karty pro sázejícího, který zvolil volbu „Stát“, hodnotu 0. Rovněž také v případě, že sázející nevyužije možnosti „Rozdělit“, avšak jiný sázející tuto možnost využije, jsou pro vyhodnocení hry sázejícího, který možnosti „Rozdělit“ nevyužil, rozhodující karty v takovém pořadí, jak je krupiér sázejícímu rozdává. Pro účely vyhodnocení hry je rozhodující úkon sázejícího, který bude zaznamenán v systému provozovatele.

Cílem hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejblíže součtu 21 a zároveň hodnotu součtu 21 nepřekročit a porazit krupiéra.

Aby se to sázejícímu podařilo, musí mít hand, jehož celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň jeho součet karet má vyšší hodnotu než hand krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérova handu přesáhne 21. Pokud je celková hodnota handu 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru.

Nejprve odehrají hru postupně všichni sázející a jako poslední odehraje krupiér. Jakmile je sázející vyzván, může ke svému handu tahat další karty s cílem navýšit celkovou hodnotu jeho karet. Sázející dostane další kartu po stisknutí tlačítka „Karta“ (viz výše) a dokončí svou handu stisknutím tlačítka „Stát“ (viz výše). Jakmile skončí s taháním karet všichni sázející, krupiér dokončí svůj hand. Pravidla pro Rozdělit, Zdvojnásobit a Pojištění jsou popsána výše u popisu jednotlivých tlačítek.

Nejlepší hand ve hře Blackjack se nazývá „blackjack“. Výhra za tento nejlepší hand ve hře je vyšší než za všechny jiné kombinace, sázka se totiž vyplácí ve výherním poměru 3:2 (ovšem nikoliv v případě, že sázející získá „blackjack“ pomocí tzv. rozdělení – k tomu viz pravidla výše, tehdy je výherní poměr stejný jako u jiných vítězných handů, tedy 1:1). Blackjack tvoří eso a jakákoli další karta s hodnotou deset (10, J, Q, K). Pokud má krupiér rovněž blackjack, dojde k remíze a Sázející obdrží jako výhru pouze svou sázku.

Vítězné handy jsou vypláceny 1:1. Vsadí-li sázející 20 Kč a vyhraje, pak obdrží kromě své původní Sázky ještě zisk 20 Kč. Jestliže získá sázející výherní karetní kombinaci „blackjack“ pak je výhra vyplacena v poměru 3:2, sázející obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 30 Kč.

Esa mohou mít dvě různé hodnoty, jedna a jedenáct (podle toho, co je v dané situaci pro sázejícího výhodnější).

Kdykoli má sázející stejný hand jako krupiér, jedná se o remízu. V takové situaci vyhraje zpět svoji sázku, ale neobdrží další výhru.

Pokud hand prohraje, sázející neobdrží nic a sázka připadá provozovateli.

Jakmile krupiér dokončí svůj hand, obdrží sázející svoji výhru.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Pravidla pro hru krupiéra:

Jak bylo uvedeno výše, jakmile sázející dokončí svůj hand, přichází na řadu krupiér, jehož možnosti hry jsou omezeny na možnost vzít kartu a na možnost stát (tedy nemůže zahrát „rozdělit“, „pojistit“ a „2x“).

Dále jsou dána pravidla, kdy krupiér musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je součet hodnot karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiér povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17 či vyšší, krupiér další kartu vzít nesmí. Pokud je součástí kombinace karet krupiéra eso a součet karet by byl větší nebo roven 17, pokud by se karta eso počítala s hodnotou 11, krupiér musí kartu eso vždy počítat s hodnotou 11 a další kartu tedy již vzít nesmí.

Vedlejší sázky

Tato hra All Bets Blackjack také obsahuje volitelné vedlejší sázky – 21+3, Top 3, Páry. Lucky Lucky a Buster. Vedlejší sázky lze podávat v kombinaci s hlavní sázkou a je možné je podat současně. Vedlejší sázku lze vyhrát bez ohledu na výsledek hlavní hry.

21+3

Sázející vyhrává Vedlejší sázku 21+3, pokud jeho první dvě karty a první karta krupiéra vytvoří některou z následujících výherních kombinací:

- Trojice v barvě – stejná barva a stejné symboly trojice, např. 3x srdcová dáma.
- Čistá postupka – tři po sobě jdoucí karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. kárová 10, kárové J a kárové Q.
- Trojice – stejná hodnota tří karet, ale různé barvy a symboly, např. tři K se symboly srdce, káry, kříže.
- Postupka – tři po sobě jdoucí karty, ale v různých barvách a s různými symboly, např. piková 2 + křížová 3 + srdcová 4.
- Barva – hodnotově nesouvisející karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. křížová 2, křížová 6 a křížová 10.

Top 3

Jedná se o druh vedlejší sázky, která umožňuje sázejícímu přenášené živé hry vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou krupiérovi vytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- Trojice v barvě – stejná barva a stejné symboly trojice, např. 3x srdcová dáma.
- Postupka v barvě – tři po sobě jdoucí karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. kárová 10, kárové J a kárové Q.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

- Trojice – stejná hodnota tří karet, ale různé barvy a symboly, např. tři K se symboly srdce, káry, kříže.

Páry

Jedná se o dvě vedlejší sázky s názvy Hráčův pár (Player Perfect Pairs) a Dealerův pár (Dealer Perfect Pairs), které umožňují vsadit na to, že první dvě karty sázejícího (Player), nebo krupiéra (Dealer) budou mít své první dvě karty stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti, z nichž každý má jinou výplatu:

- Dokonalý pár – stejná barva páru a stejný symbol, např. dvě piková esa.
- Stejně barevný pár – stejná barva páru a jiný symbol, např. kárová dvojka (2) + srdcová dvojka (2).
- Smíšený pár – různá barva páru a různé symboly, např. srdcová desítka (10) + křížová desítka (10)

Lucky Lucky

Jedná se o druh vedlejší sázky, která umožňuje sázejícímu přenášené živé hry vsadit na to, že jeho první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou krupiérovi vytvoří kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- 777 v barvě – tři 7 se stejnou barvou, např. 3x piková sedmička (7).
- 678 v barvě – karty 6, 7, 8 se stejnou barvou, např. piková šestka (6) + piková sedmička (7) a piková osmička (8).
- 777 – tři 7 s různými barvami, např. piková sedmička (7) + kárová sedmička (7) + srdcová sedmička (7).
- 678 – karty 6, 7, 8 s různými barvami, např. piková šestka (6) + kárová sedmička (7) a srdcová osmička (8).
- 21 v barvě – jakákoliv kombinace karet se stejnými barvami, jejichž hodnota je 21 (kromě výše uvedených).
- 21 – jakákoliv kombinace karet s různými barvami, jejichž hodnota je 21 (kromě výše uvedených).
- Jakákoliv 20 – jakákoliv kombinace karet v celkové hodnotě 20.
- Jakákoliv 19 – jakákoliv kombinace karet v celkové hodnotě 19.

Buster

Tato vedlejší sázka se vyplácí vždy, když má krupiér výsledný součet svých karet vyšší než 21, tzn. že přetáhne. Výplata vedlejší sázky je dána počtem karet, které krupiér má. Čím více karet, tím vyšší výhra, přičemž nejvyšší výhry jsou v kombinaci s blackjackem Sázejícího přenášené živé hry.

Výplatní tabulka výherních poměrů:

Výplata hlavní výhry

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Sázka	Výherní poměr
Výherní kombinace (poráží krupiéra)	1:1
Pojištění	2:1
Blackjack	3:2

21+3	
Kombinace	Výherní poměr
Trojice v barvě	100:1
Čistá postupka	40:1
Trojice	30:1
Postupka	10:1
Barva	5:1

Top 3	
Kombinace	Výherní poměr
Trojice v barvě	270:1
Postupka v barvě	180:1
Trojice	90:1

Páry: Hráčův pár (Player Perfect Pairs); Dealerův pár (Dealer Perfect Pairs)	
Typ Páru	Výherní poměr
Dokonalý pár	25:1
Stejně barevný pár	12:1
Smíšený pár	6:1

Lucky Lucky	
Karetní kombinace	Výherní poměr
777 v barvě	200:1
678 v barvě	100:1
777	50:1
678	25:1
21 v barvě	15:1
21	3:1
Jakákoliv 20	2:1
Jakákoliv 19	2:1

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Buster	
Krupiérova kombinace	Výherní poměr
8+ karet a hráč má blackjack	2000:1
7 karet a hráč má blackjack	800:1
8+ karet	250:1
7 karet	50:1
6 karet	18:1
5 karet	4:1
3 nebo 4 karty	2:1

Řešení chyb

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u hracího stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

Zásady odpojení/ztráty připojení

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

V případě hry All Bets Blackjack systém čeká na rozhodnutí sázejícího. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost ať už z důvodu odpojení nebo nepřítomnosti sázejícího, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Stát.

Casino Hold'em

Základní informace

Karetní hra Casino Hold'em je přenášena živá hra, ve které hraje neomezený počet sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hrací stůl ve studiu má tvar půlkruhu a je potažen hracím plátnem. Casino Hold'em je varianta pokeru s pěti kartami. Sázející obdrží dvě karty, které spolu s pěti společnými kartami na stole (board) použije k

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

sestavení nejlepší pokerové kombinace. Na stole je umístěna tzv. bota, ze které krupiér rozdává karty fyzicky na stůl, a dále odkladač na odehrané karty ve tvaru „L“. Na hracím plátně je virtuálně vyznačen 1 box pro umístění sázek. Hraje se s jedním balíčkem karet, který obsahuje 52 karet.

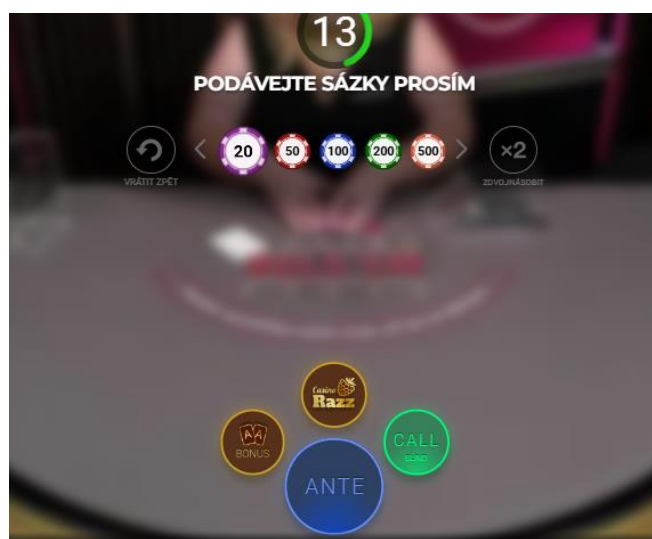
Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Ante	20 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 020 000,00 Kč
Dorovnat	40 000,00 Kč	4 000 000,00 Kč	4 040 000,00 Kč
AA	20 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 020 000,00 Kč
Casino Razz	10 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 010 000,00 Kč

Balíček karet

52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J (kluk/Jack), Q (Dáma/Queen), K (Král/King) a A (Eso/Ace). Srdce a Káry jsou červené. Kříže a Piky jsou černé.

Zahájení hry



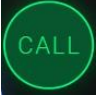








Sázející se zúčastní hry přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl v určeném čase, jehož odpočet je znázorněn výše. Sázející si nejdříve vybere žeton (žetony) a uzavře sázku Ante nebo Call Blind umístěním žetonu (žetonů) v požadované hodnotě na vyznačené pole na hracím stole. Po uzavření hlavní sázky je možné uzavřít vedlejší sázky ležící okolo hlavní sázky (AA a Casino Razz), pokud ještě neuplynul čas určený pro sázení. Hry se může zúčastnit neomezený počet sázejících, viz další popis hry níže. V průběhu jedné hry přenášené živé hry budou karty po celou dobu fyzicky na hracím stole s tím, že budou viditelné také jejich hodnoty, a nebudou z hracího stolu odklizeny. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení hry stávající.



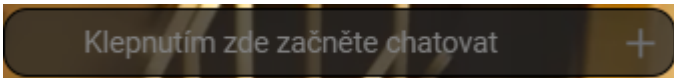



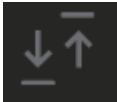


*Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.*

Herní funkce

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	<p>Klikáním na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se nastavuje sázka do jedné hry přenášené živé hry.</p>
	<p>Pozice hlavní sázky Ante</p>
	<p>Pozice sázky Dorovnat (Call)</p>
	<p>Pozice sázky Call Blind</p>
	<p>Pozice nepovinné Sázky AA</p>
	<p>Pozice nepovinné Sázky Casino Razz</p>
	<p>Umístí stejnou sázku jako v předchozí hře.</p>
	<p>Odebere poslední vložený žeton ze stolu.</p>
	<p>Zdvojnásobí právě uskutečněnou sázku.</p>

*Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.*

Tlačítko	Funkce
  	<p>Uzavře sázku Dorovnat</p> <p>Sázky prohrávají a hra končí.</p> <p>Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.</p>
	<p>Kliknutím se otevře menu hracího nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí panel limity.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí informace o hře.</p>
	<p>Kliknutím se otevře nabídka dalších her.</p>

Průběh hry

Sázející začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl ve stanovaném čase, po kterém krupiéř všem zúčastněným rozdává karty, které jsou fyzicky umístěny na hracím stole, přičemž všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry přenášené živé hry fyzicky na hracím stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Krupiér rozdává nejprve první kartu lícem nahoru pro sázejícího, poté první kartu pro krupiéra lícem dolů, následuje druhá karta lícem nahoru pro sázejícího a druhá karta lícem dolů pro krupiéra. Poté jsou rozdány tři společné karty lícem nahoru do středu stolu.

V grafickém rozhraní se automaticky zobrazí aktuální nejlepší pokerová kombinace sázejícího. Nyní se sázející může rozhodnout, zda chce Dorovnat (tlačítko „2×“, viz popis herních funkcí) a pokračovat ve hře, nebo Složit karty (tlačítko „⊗“) a o své sázky přijít. Pokud v daném čase sázející nedorovná, karty se automaticky složí a sázky prohrávají, bez ohledu na pokerovou kombinaci. Po složení karet hra pro sázejícího skončila.

Po Dorovnání krupiér na stůl rozdává poslední dvě společné karty, krupiér své karty otočí lícem nahoru a dále se automaticky vytvoří a ukáží nejlepší možné kombinace.

S ohledem na povahu této hry může dojít k situaci, že sázející zvolí volbu Složit a krupiér pro jiné sázející, kteří zvolili volbu Dorovnat, rozdává zbývající společné karty. V takovém případě nemají tyto další karty pro sázejícího, který zvolil volbu Složit, žádnou funkci. Pro účely vyhodnocení hry je rozhodující úkon sázejícího, který bude zaznamenán v systému provozovatele.

Aby se krupiér kvalifikoval ke hře, musí mít alespoň pár čtyřek (např. kárová čtyřka (4) a piková čtyřka (4)), nebo lepší pokerovou kombinaci. Pokud tomu tak není, sázka Dorovnat se vrací a Sázka Ante se vyplácí podle výplatní tabulky. Pokud se krupiér kvalifikoval a sázející vyhraje, sázka Ante, případně vedlejší sázka AA, se vyplácí podle výplatní tabulky a sázka Dorovnat se vyplácí v poměru 1:1.

Sázející prohrává, pokud je krupiérova pěti karetní kombinace lepší než karetní kombinace sázejícího.

Call Blind

Funkce Call Blind umožňuje vsadit na pozici Dorovnat (Call) před rozdáním karet a automaticky se zúčastnit celého hracího kola. Sázka na pozici Call Blind představuje vždy dvojnásobek sázky Ante. Po uzavření Sázky Call Blind, se automaticky zkopíruje polovina této sázky na pozici Ante a všechny další žetony vložené na pozici Call Blind odpovídajícím způsobem zvýší Sázku Ante.

Vedlejší sázky

Tato hra Casino Hold'em také obsahuje volitelné vedlejší sázky – AA a Casino Razz. Vedlejší sázky lze podávat v kombinaci s hlavní sázkou a je možné je podat současně. Vedlejší sázku lze vyhrát bez ohledu na výsledek hlavní hry.

AA

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Sázející sází na to, že prvních pět rozdaných karet (dvě karty sázejícího a první tři společné karty (tzv. flop) budou obsahovat pár es nebo lepší pokerovou kombinaci, viz tabulka síly kombinací níže.

Aby sázející vyhráli vedlejší sázku AA, musí poté v průběhu hry Dorovnat, jinak sázky prohrávají.

Casino Razz

Cílem je získat co nejnižší možnou kombinaci pěti pokerových karet z prvních dvou karet a prvních tří společných karet.

Eso se počítá jako nejnižší karta. Pokud karetní kombinace obsahuje jakoukoliv Dámu, Krále, Pár, Dva Páry, Trojici nebo Čtveřici sázející tuto vedlejší sázku prohrává. Viz tabulka výplat níže.

Pořadí kombinací

V každé fázi hry se automaticky vytvoří nejlepší dostupné kombinace. Kombinace se hodnotí pouze podle nejlepších pěti karet (nejlepší pokerová kombinace).

Pokud má sázející a krupiér stejnou výherní kombinaci, vyhrává ta, která obsahuje kartu s vyšší hodnotou (např. tři králové jsou lepší než tři dámy; barva/flush A, 6, 5, 4, 3 je lepší než barva/flush K, J, 10, 8, 7).

V případě stejných hodnot vyhrává kombinace s vyšší dodatečnou 2., 3., 4. potažmo 5. kartou.

Pokud se krupiér kvalifikuje a sázející s krupiérem remizuje, tzn. že všech pět karet mají totožné, sázející obdrží hodnotu původní sázky Ante a sázky Dorovnat.

Eso je speciální karta a může být kartou s nejvyšší hodnotou v postupce A, K, Q, J, 10 nebo kartou s nejnižší hodnotou v postupce 5, 4, 3, 2, A.

Tabulka karetních kombinací seřazených sestupně:

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**

Pořadí karetých kombinací	Popis
Královská postupka (Royal Flush)	Postupka s vysokým esem v jedné barvě, např. pikové A, K, Q, J, 10.
Postupka v barvě (Straight flush)	Postupka v jedné barvě, např. srdcové 3, 4, 5, 6, 7.
Čtveřice (Four of a kind)	Čtyři karty stejné hodnoty, např. srdcová J, piková J, kárová J, křížová J, piková Q.
Full House	Trojice (Three of a kind) a pár, např. srdcová K, křížová K, piková K, piková 5 a kárová 5.
Jedna barva (Flush)	Pět karet ve stejné barvě, např. kárové 3, 7, 8, 10, J.
Postupka (Straight)	Pět karet postupné hodnoty, např. srdcová 6, křížová 7, piková 8, kárová 9, křížová 10.
Trojice (Three of a kind)	Tři karty stejné hodnoty, např. srdcová A, piková 5, kárová A, křížová A, křížová J.
Dva páry (Two pairs)	Dvě karty stejné hodnoty a další dvě karty stejné hodnoty, např. piková 3, srdcová 3, kárová Q, křížová Q, kárová 9.
Pár	Dvě karty stejné hodnoty, např. srdcová A, piková A, piková 6, kárová 10, křížová K.
Vysoká karta (High card)	Karta s nejvyšší hodnotou, např. kárová 2, kárová 4, srdcová 3, srdcová 7, křížová K.

Výplatní tabulka výherních poměrů:

Sázka Ante	
Kombinace	Výplatní poměr
Královská postupka (Royal flush)	100:1
Postupka v barvě (Straight flush)	20:1
Čtveřice (Four of a kind)	10:1
Full House	3:1
Jedna barva (Flush)	2:1
Postupka (Straight) nebo nižší	1:1

Vedlejší sázka AA	
Kombinace	Výplatní poměr
Královská postupka (Royal flush)	100:1
Postupka v barvě (Straight flush)	50:1
Čtveřice (Four of a kind)	40:1
Full House	30:1
Jedna barva (Flush)	20:1
AA nebo vyšší	7:1

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Vedlejší sázka Casino Razz	
Kombinace	Výplatní poměr
5-4-3-2-A v jedné barvě	200:1
5-4-3-2-A v různých barvách	50:1
Nejvyšší karta 6	25:1
Nejvyšší karta 7	10:1
Nejvyšší karta 8	8:1
Nejvyšší karta 9	6:1

Sázka Dorovnat se při výhře a kvalifikování krupiéra vždy vyplácí 1:1.

Řešení chyb

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u hracího stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

Zásady odpojení/ztráty připojení

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

V případě hry Casino Hold'em systém čeká na rozhodnutí sázejícího. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost ať už z důvodu odpojení nebo nepřítomnosti sázejícího, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Složit karty.

Baccarat

Základní informace

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Karetní hra Baccarat je přenášena živá hra, ve které hraje neomezený počet sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Na hracím stole jsou vyznačena sázková pole pro hlavní sázky Hráč, Krupiér a Remíza, jakož i pro jednotlivé vedlejší sázky. Hra je provozována s osmi standardními balíčky karet, přičemž každý balíček obsahuje 52 karet. Varianta hry je provozována s výplatním poměrem 0,95:1 na pozici Krupiér (tzv. hra s provizí).

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Hráč	100 000,00 Kč	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč
Krupiér	100 000,00 Kč	95 000,00 Kč	195 000,00 Kč
Remíza	25 000,00 Kč	200 000,00 Kč	225 000,00 Kč
Egalite Extra (0–9)	1 000,00 Kč	220 000,00 Kč	221 000,00 Kč
Velká hra	50 000,00 Kč	27 000,00 Kč	77 000,00 Kč
Malá hra	50 000,00 Kč	75 000,00 Kč	125 000,00 Kč
Pár hráče	10 000,00 Kč	110 000,00 Kč	120 000,00 Kč
Pár krupiéra	10 000,00 Kč	110 000,00 Kč	120 000,00 Kč
Jakýkoli pár	10 000,00 Kč	50 000,00 Kč	60 000,00 Kč
Dokonalý pár	10 000,00 Kč	250 000,00 Kč	260 000,00 Kč

Balíček karet

52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty o hodnotách 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K a A. Jednotlivé hodnoty jsou vyobrazeny přímo na kartách. Hodnoty karet ve hře Baccarat jsou stanoveny následovně: karta A (Eso) má hodnotu 1, karty 2 až 9 mají svou nominální hodnotu a karty 10, J, Q a K mají hodnotu 0. Pokud součet hodnot karet přesáhne číslo 9, započítává se pouze poslední číslice výsledného součtu. Například kombinace 7 a 6 má hodnotu 3 a kombinace 4 a 6 má hodnotu 0.

Usazení ke stolu


**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**









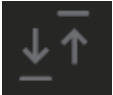
Po otevření zvoleného stolu může Sázející umístit sázku na libovolnou z dostupných pozic. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení aktuální hry. Sázky musí být umístěny během časového odpočtu, který je zobrazen nad hrací plochou.

Herní funkce

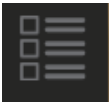




V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se vybírá hodnota žetonu.
	Kliknutím jsou aktuálně nastavené sázky do jedné hry přenášené živé hry zdvojnásobeny.
	Kliknutím je poslední zvolená sázka odstraněna.
	Kliknutím jsou sázky do jedné hry přenášené živé hry opakovány podle předchozí hry přenášené živé hry.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**

	<p>Kliknutím přepíná světlý/tmavý režim, symboly a stav balíčku na výsledkových kartách. * Viditelné pouze při otevřené Bead Road.</p>
	<p>Kliknutím přepíná různá zobrazení symbolů na výsledkové kartě Bead Road a umožňuje zvolit, zda se pro označení výher Hráče a Krupiéra použije latinka nebo čínské znaky, nebo zda se místo toho zobrazí číslo výherní karty pomocí arabských čísel.</p>
	<p>Kliknutím přepíná stav výsledkové karty s možnostmi Celkem (kombinace aktuální a dvou posledních balíčků), Aktuální (aktuální balíček), Poslední (předchozí balíček) a Poslední -1 (balíček před předchozím).</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.</p>
	<p>Kliknutím se otevře menu hracího nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí panel limity.</p>

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

	Kliknutím se zobrazí panel výplaty.
	Kliknutím se zobrazí herní statistiky.
	Kliknutím se zobrazí výsledky her přenášené živé hry.
	Kliknutím se otevře nastavení oblíbených sázek.
	Kliknutím se otevře nabídka dalších her.

Cíl hry a výplaty výher

Sázející začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl ve stanoveném časovém limitu. Sázející vybere hodnotu žetonu a uzavře hlavní sázku na pozici s názvem Hráč, Krupiér nebo Remíza, případně může uzavřít sázku na kteroukoliv z pozic vedlejších sázek. Na jednu pozici lze umístit více žetonů současně. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení stávající hry. Časový odpočet zobrazený v herním rozhraní informuje Sázejícího o zbývajícím čase pro uzavření sázek. Do vyhlášení konce sázek a jejich potvrzení lze sázky odebrat prostřednictvím příslušného tlačítka. Na hracím stole se nacházejí dvě pozice s názvy Hráč a Krupiér. Součet hodnot karet na těchto pozicích je rozhodující pro určení výsledku každé jednotlivé hry přenášené živé hry. Po zahájení hry rozdává krupiér na obě pozice karty v následujícím pořadí: první karta na pozici Hráč, druhá karta na pozici Krupiér, třetí karta na pozici Hráč a čtvrtá karta na pozici Krupiér. V určitých případech může být na jednu nebo obě pozice rozdána třetí karta. Tyto případy jsou upraveny pravidly pro třetí kartu uvedenými níže. Cílem hry Baccarat je, aby se součet hodnot karet na zvolené pozici přiblížil hodnotě 9. Karta A (Eso) má hodnotu 1, karty 2 až 9 odpovídají své nominální hodnotě a karty 10, J, Q a K mají hodnotu 0. Pokud je součet hodnot karet 10 nebo více bodů, odečte se od této hodnoty 10 bodů a zbytek tvoří výslednou bodovou hodnotu kombinace. Po dokončení rozdávání karet se hodnoty na obou pozicích sečtou a pozice, jejíž hodnota je blíže číslu 9, je vítězná. V případě sázky na pozici Hráč je výhra vyplacena v poměru 1:1. V případě sázky na pozici Krupiér je výhra vyplacena v poměru 0,95:1. Pokud mají obě pozice (Hráč i Krupiér) stejnou hodnotu, je výsledkem hry remíza. Sázka na pozici Remíza se vyplácí v poměru 8:1. Dojde-li k remíze a Sázející má uzavřenou hlavní sázku na pozici Hráč nebo Krupiér, vrací se Sázejícímu částka odpovídající původně uzavřené sázce na tyto pozice.

Pravidla pro třetí kartu

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Následující tabulka pravidel hry Baccarat určuje, kdy pozice Hráč či Krupiér obdrží třetí kartu.

Hráč

Bodová hodnota prvních dvou karet	Výsledek
0, 1, 2, 3, 4, 5	Obdrží kartu
6, 7	Stojí
8, 9	Přirozená kombinace (tzv. „natural“), bez dalších karet

Pokud pozice Hráč stojí, pak pozice Krupiér obdrží třetí kartu, pokud je jeho hodnota celkem 5 nebo méně. Pokud pozice Hráč obdrží třetí kartu, postup pozice Krupiéra se řídí následující tabulkou.

Krupiér

Bodová hodnota prvních dvou karet	Obdrží kartu, když je hráčova třetí karta	Stojí, když hráčova třetí karta je
0, 1, 2	Vždy obdrží kartu	–
3	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9	8
4	2, 3, 4, 5, 6, 7	0, 1, 8, 9
5	4, 5, 6, 7	0, 1, 2, 3, 8, 9
6	6, 7	0, 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9
7	Vždy stojí	–
8, 9	Hráč stojí	Hráč stojí

Pokud má Hráč nebo Krupiér celkový součet 8 nebo 9, další karta se nerozdává. Toto pravidlo má přednost před všemi ostatními pravidly pro třetí kartu.

Vedlejší sázky

Tato hra Baccarat obsahuje také volitelné vedlejší sázky – Pár hráče, Pár krupiéra, Jakýkoli pár, Dokonalé páry, Velká hra a Malá hra. Vedlejší sázky lze podávat v kombinaci s hlavní sázkou a je možné je podat současně. Vedlejší sázku lze vyhrát bez ohledu na výsledek hlavní hry.

Páry

Vedlejší sázky Pár hráče, Pár krupiéra, Jakýkoli pár a Dokonalé páry vyhodnocují první dvě karty rozdány na pozici Hráč a Krupiér.

- Pár hráče – sázející vyhrává, pokud první dvě karty rozdány na pozici Hráč tvoří pár.
- Pár krupiéra – sázející vyhrává, pokud první dvě karty rozdány na pozici Krupiér tvoří pár.
- Jakýkoli pár – sázející vyhrává, pokud první dvě karty na pozici Hráč nebo první dvě karty na pozici Krupiér tvoří pár.
- Dokonalé páry – sázející vyhrává, pokud první dvě karty na pozici Hráč nebo Krupiér tvoří pár stejné hodnoty i barvy (stejného symbolu), například pár kárových sedmiček.

Velká hra

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**

Vedlejší sázka Velká hra vyhrává, pokud je celkový počet karet rozdaných na pozici Hráč a Krupiér pět nebo šest.

Malá hra

Vedlejší sázka Malá hra vyhrává, pokud je celkový počet karet rozdaných na pozici Hráč a Krupiér čtyři.

Egalite Extra

Egalite Extra je vedlejší sázka hry Baccarat, která umožňuje uzavřít sázku na konkrétní výslednou hodnotu v případě remízy. Sázka Egalite Extra vyhrává pouze tehdy, pokud hra skončí remízou a výsledná bodová hodnota na obou pozicích odpovídá zvolené hodnotě. Například sázka Egalite Extra 4 vyhrává tehdy, pokud hra skončí remízou s výslednou hodnotou 4 na pozici Hráč i Krupiér. Pokud hra neskončí remízou, všechny sázky Egalite Extra jsou prohrané. Sázející může současně uzavřít sázku na více hodnot Egalite Extra.

Tabulky výplatních poměrů

Tabulka výplatních poměrů hlavních sázek

Hra	Hráč	Remíza	Krupiér
Baccarat	1 : 1	8 : 1	0,95 : 1

Tabulka výplatních poměrů vedlejších sázek

Název sázky	Výherní poměr
Pár hráče	11 : 1
Pár krupiéra	11 : 1
Jakýkoli pár	5 : 1
Dokonalý pár	25 : 1
Velká hra	0,54 : 1
Malá hra	1,5 : 1

Egalite Extra

Výsledek remízy	Výherní poměr
Egalite 0	150 : 1
Egalite 1	215 : 1
Egalite 2	220 : 1
Egalite 3	200 : 1
Egalite 4	120 : 1
Egalite 5	110 : 1
Egalite 6	45 : 1
Egalite 7	45 : 1
Egalite 8	80 : 1
Egalite 9	80 : 1

Řešení chyb

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje Sázející, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší. Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u hracího stolu a problém byl vyřešen manuálně na místě. Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé nebo všechny Sázející. V takovém případě se Sázejícím vrací podané sázky. Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

Zásady odpojení / ztráty připojení

Pokud bude Sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry do ukončení přijímání sázek, obdrží Sázející žetony ve výši své původní sázky. Pokud bude Sázející odpojen ze hry přenášené živé hry po ukončení přijímání sázek, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti Sázejícího. Výsledek hry bude zaznamenán v historii transakcí Sázejícího.

Hry dodavatele Absolute live gaming

ROULETTE (Absolute live gaming)
--

Základní informace

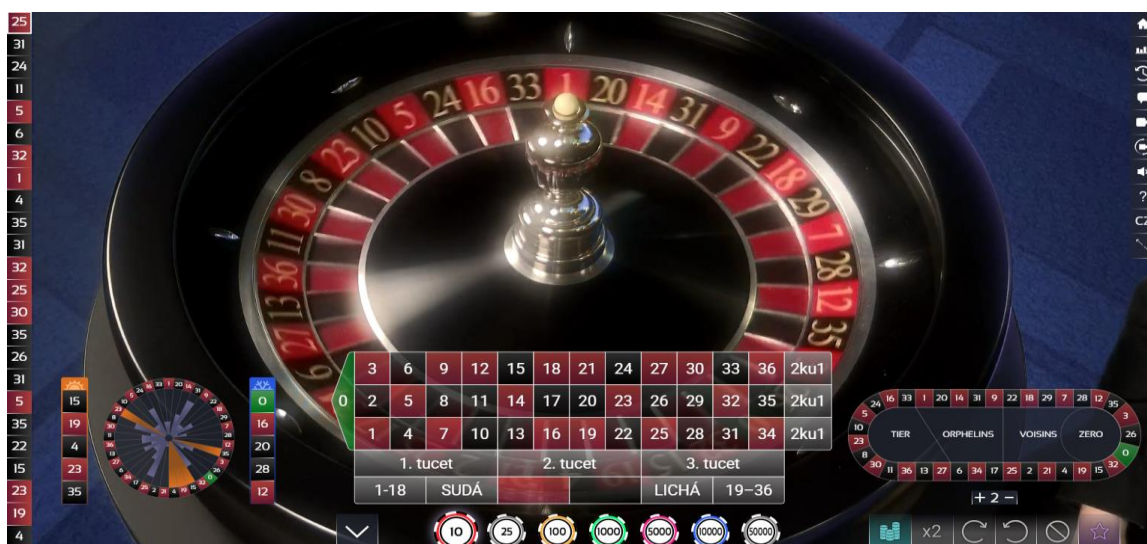
Hra ROULETTE (Absolute live gaming) je přenášená živá hra – ruleta, která je obsluhována krupiérem ve streamovaném studiu. Ruletu tvoří fyzické otáčivé zařízení, které se skládá ze dvou soustředných kol. Větší z nich je nehybné, menší se otáčí a je rozděleno na 37 obarvených a očíslovaných dílů. Roztáčení rulety a vlastní hod kuličkou provádí fyzicky krupiér, který posílá kuličku po vnějším kole proti směru rotace menšího kola. Kulička v průběhu zpomalování propadne do menšího kola, kde se usadí na jednom z třiceti sedmi čísel. Čísla od 1 do 36 mají střídavě červenou a černou barvu. 0 má zelenou barvu. Podstatou hry je vsadit na vybrané místo na virtuálním hracím plátně tak, aby sázka pokrývala výsledek, na kterém se ustálí kulička.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Jedno číslo (Straight-Up)	10 000,00 Kč	350 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Dvě čísla (Split)	20 000,00 Kč	340 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Tři čísla (Street)	30 000,00 Kč	330 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Čtyři čísla (Corner)	40 000,00 Kč	320 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Šest čísel (Line)	60 000,00 Kč	300 000,00 Kč	360 000,00 Kč
12 čísel (Dozen)	120 000,00 Kč	240 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Sloupce 12 čísel (Column)	120 000,00 Kč	240 000,00 Kč	360 000,00 Kč
Sudá/Lichá čísla (Even/Odd)	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Barva	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Nízká/Vysoká čísla (Low/High)	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč

Usazení ke stolu





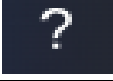


Po otevření hry se Sázejícímu zobrazí kolo rulety s krupiérem ze streamovaného studia a virtuální hrací plán s políčky pro umístění sázek. Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek ve stanoveném čase, následně je pohybující se kolo rulety roztočeno krupiérem v opačném směru a je oznámen konec sázek a čeká se na vyhlášení výsledku, viz další popis hry níže. Sázky je nutné umístit během časového odpočtu, který je zobrazen nad hracím polem. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry a je stále umožněn příjem sázek, sázející se může do dané přenášené živé hry zapojit umístěním sázek ve stanoveném čase. V opačném případě musí čekat na zahájení následující hry přenášené živé hry, kdy bude opět umožněn příjem sázek ve stanoveném čase.

Herní funkce

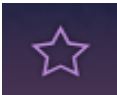
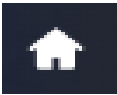

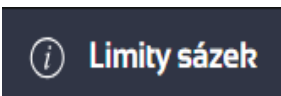

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
----------	--------

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**

	<p>Kliknutím na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se vybírá hodnota žetonu.</p>
	<p>Kliknutím s odpovídající hodnotou žetonu na hracím poli se nastavují sázky do jedné hry přenášené živé hry.</p>
	<p>Kliknutím jsou aktuálně nastavené sázky do jedné hry přenášené živé hry zdvojnásobeny.</p>
	<p>Kliknutím je poslední zvolená sázka odstraněna.</p>
	<p>Kliknutím jsou sázky do jedné hry přenášené živé hry opakovány podle předchozí hry přenášené živé hry.</p>
	<p>Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.</p>
	<p>Kliknutím se otevře nastavení zvuku.</p>
	<p>Kliknutím se otevře grafická nastavení.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí herní statistiky a herní historie.</p>
	<p>Kliknutím se otevře grafická nastavení – Horní pohled.</p>
	<p>Kliknutím se otevře nastavení jazyka</p>

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**

	Kliknutím se otevře nastavení oblíbených sázek.
	Kliknutím se otevře nabídka dalších her.
	Kliknutím se zobrazí režim celé obrazovky.
	Kliknutím se zobrazí panel limity.
	<p>Kliknutím se aktivuje nebo deaktivuje režim kompletních sázek. Tento režim pokrývá všechny vnitřní sázky pro dané číslo (straight, split 2 žetony, street 3 žetony, corner 4 žetony, six line 6 žetonů zahrnujících dané číslo). Sázka se provede s hodnotou zvoleného žetonu podle limitů konkrétního typu sázky.</p> <p>V tomto režimu lze provádět kompletní sázky na jedno i více čísel (straight) a také další individuální vnitřní (split, corner...) i vnější sázky.</p>

Racetrack

Ve hře je zobrazen Racetrack, na kterém jsou zobrazeny jednotlivá čísla za sebou tak, jak jsou zobrazeny na kole rulety. Pomocí tohoto Racetracku lze sázet přímo na jednotlivá čísla rulety a zároveň na sousední čísla těchto čísel. Dále lze sázet speciální sady čísel podle toho, kde na ruletě se nachází. (Sázky Tier, Orphelins, Voisins, Zero)



Po kliknutí na speciální sadu Tier jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:

*Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.*

3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36								
2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35								
1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34								
1st 12			2nd 12			3rd 12			2to1 2to1										
49% 1-18				48% SUDÉ				50%				49% LICHÉ				49% 19-36			

Po kliknutí na speciální sadu Orphelins jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:

3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36								
2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35								
1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34								
1st 12			2nd 12			3rd 12			2to1 2to1										
49% 1-18				48% SUDÉ				50%				49% LICHÉ				49% 19-36			

Po kliknutí na speciální sadu Voisins jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:

3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36								
2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35								
1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34								
1st 12			2nd 12			3rd 12			2to1 2to1										
49% 1-18				48% SUDÉ				50%				49% LICHÉ				49% 19-36			

Po kliknutí na speciální sadu Zero jsou vsazeny následující sázky s aktuálně nastavenou výší sázky:

3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36								
2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35								
1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34								
1st 12			2nd 12			3rd 12			2to1 2to1										
49% 1-18				48% SUDÉ				50%				49% LICHÉ				49% 19-36			

Hra dále obsahuje funkci **Neighbours**:

Kombinace sázek na čísla podle skutečného uspořádání na kole rulety. Tato sázka zahrnuje sousední čísla po obou stranách vybraného čísla. Počet sousedících čísel si může sázející zvolit v rozsahu 0–9. Při zvolení 1 sousedícího čísla bude provedena sázka na zvolené číslo a další 1 sousedící číslo zprava a 1 sousedící číslo zleva, tedy celkově na 3 čísla. Při zvolení 9 sousedních čísel bude celková sázka na 19 čísel. Výhra závisí na výherní pozici sázky.

+ 2 -

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Výplatní tabulka

Kulička rulety se v rámci jedné hry přenášené živé hry ustálí na jednom z 37 čísel s příslušnou barvou. Odpovídající výhry z jedné hry přenášené živé hry jsou vypočteny podle následující výplatní tabulky:

Vnitřní sázka (Inside bet)

Název	Popis	Výherní poměr
Jedno číslo (Straight-Up)	Sázka na jedno číslo	35:1
Dvě čísla (Split)	Sázka na linii mezi dvěma sousedícími čísly.	17:1
Tři čísla (Street)	Sázka na vnější okraj sázkové plochy vedle prvního čísla v řadě, která se vztahuje na celou řadu. Příklad: 13, 14 a 15. Jako sázky Street platí také sázky na skupiny 0,1,2 nebo 0,2,3.	11:1
Čtyři čísla (Corner)	Sázka na průsečík vodorovné a svislé linie uprostřed skupiny čtyř čísel. Příklad: 17, 18, 20 a 21. Sázkou Corner můžete rovněž uzavřít na skupinu čísel 0, 1, 2, 3.	8:1
Šest čísel (Line)	Sázka na vnější okraj sázkové plochy v průsečíku dvou řad. Příklad: 19, 20, 21, 22, 23 a 24.	5:1

Vnější sázky (Outside bet)

Název	Popis	Výherní poměr
12 čísel (Dozen)	Sázka na pole "1st 12" (tj. první sadu dvanácti po sobě jdoucích čísel, 1-12),	2:1

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Název	Popis	Výherní poměr
	"2nd 12" (13-24), nebo "3rd 12" (25-36).	
Sloupce 12 čísel (Column)	Sázka na pole označené "2 to 1" v dolní části každého sloupce o dvanácti číslech.	2:1
Barva	Sázka na červené nebo černé pole. (pokud kulička přistane na zeleném čísle 0, sázky na červenou a černou barvu prohrávají).	1:1
Sudá/Lichá čísla (Even/Odd)	Sázka na pole s označením "Even" (sudá čísla) nebo "Odd" (lichá čísla). (pokud kulička přistane na 0, sázky na sudá a lichá čísla prohrávají).	1:1
Nížká/Vysoká čísla (Low/High)	Sázka na pole "1-18" nebo "19-36". (číslo 0 není do těchto číselných skupin zahrnuto).	1:1

Např. Sázející umístěním žetonů odpovídající hodnoty vsadí následující kombinaci: vnitřní sázku 100,00 Kč na číslo 0; vnější sázku 100,00 Kč na červenou barvu a vnější sázku 100,00 Kč na prostřední sloupec čísel. Celková sázka do jedné hry přenášené živé hry odpovídá součtu dílčích sázek, tj. 300,00 Kč. Výsledkem je červené číslo 14. Dílčí výhry z jednotlivých sázek se v rámci jedné hry přenášené živé hry sčítají. Celková výhra z jedné hry přenášené živé hry je v takovém případě: 100,00 Kč x 0 (nula) + 100,00 Kč x 1 (červená barva) + 100,00 Kč x 2 (prostřední sloupec), tj. 300,00 Kč.

Řešení chyb

Pokud se v přenášené živé hře vyskytne chyba (např. chyba krupiéra nebo zařízení), aktuální hra bude přerušena a provede se pokus o opravu. Sázejícím to bude oznámeno prostřednictvím krupiéra nebo pitbosse (dohledového pracovníka kasina). Po úspěšné opravě bude hra obnovena.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Pokud nebude možné hru opravit, bude zrušena a sázející obdrží žetony ve výši své původní sázky. Hra může být zrušena také z technických nebo síťových důvodů a stůl může být uzavřen bez předchozího oznámení. V takovém případě sázející obdrží žetony ve výši své původní sázky.

BLACKJACK – ENDLESS

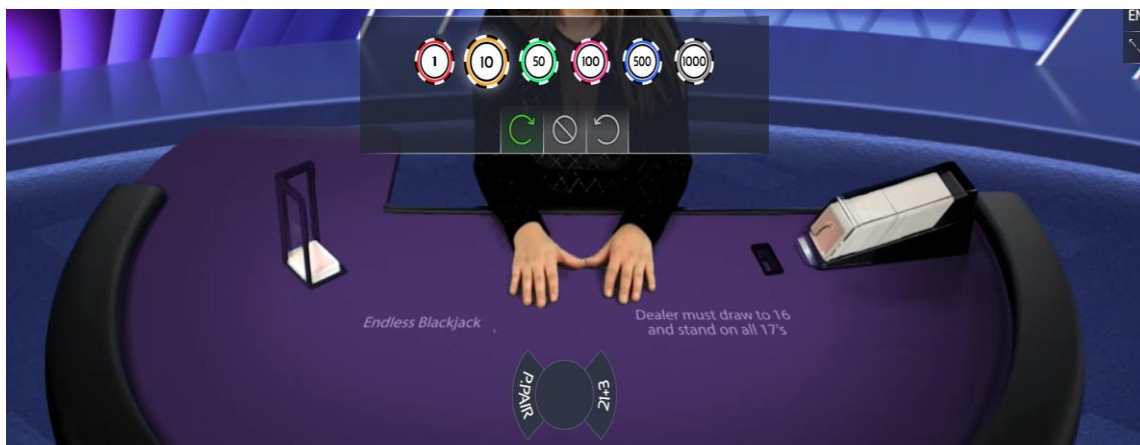
Karetní hra BLACKJACK – ENDLESS je přenášena živá hra, ve které hraje neomezený počet sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hrací stůl ve studiu má tvar půlkruhu a je potažen hracím plátnem. Na stole je umístěna tzv. bota, ze které krupiér rozdává karty fyzicky na stůl, a dále odkladač na odehrané karty ve tvaru „L“. Na hracím plátně je virtuálně vyznačen 1 box pro umístění sázek. Hraje se s osmi balíčky karet, kdy jeden balíček karet obsahuje 52 karet.

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Základní sázka	50 000,00 Kč	75 000,00 Kč	125 000,00 Kč
Perfect Pairs	5 000,00 Kč	125 000,00 Kč	130 000,00 Kč
21 + 3	5 000,00 Kč	500 000,00 Kč	505 000,00 Kč

Balíček karet

52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty o hodnotách 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K a A. Jednotlivé hodnoty jsou vyobrazeny přímo na kartách. Karty J, Q a K mají hodnotu 10 a karta A (Eso) má hodnotu 1 nebo 11 podle toho, co je v dané situaci výhodnější. Srdce a Káry jsou červené. Kříže a Piky jsou černé.

Průběh hry




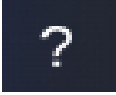

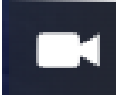


***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***


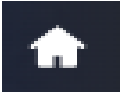

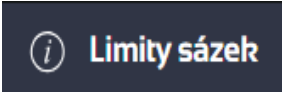
Sázející se zúčastní hry přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl v určeném čase, jehož odpočet je znázorněn v informační liště s časomírou. Sázející si nejdříve vybere žeton (žetony) a uzavře hlavní sázku umístěním žetonu (žetonů) v požadované hodnotě na vyznačené prostřední pole na hracím stole. Po uzavření hlavní sázky je možné uzavřít vedlejší sázky ležící okolo hlavní sázky (Perfect Pairs, 21+3), pokud ještě neuplynul čas určený pro sázení. Hry se může zúčastnit neomezený počet sázejících, viz další popis hry níže. V průběhu jedné hry přenášené živé hry budou karty po celou dobu fyzicky na hracím stole s tím, že budou viditelné také jejich hodnoty, a nebudou z hracího stolu odklizeny. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení hry stávající.

Herní funkce

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se vybírá hodnota žetonu.
	Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.
	Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry.
	Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.
	Kliknutím se otevře nastavení zvuku.
	Kliknutím se otevře grafická nastavení.

*Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.*

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím se otevře nastavení jazyka
	Kliknutím se otevře nabídka dalších her.
	Kliknutím se zobrazí režim celé obrazovky
	Kliknutím se zobrazí panel limity.

Základní pojmy:

Hand – pravidly hry určená kombinace karet, jejíž hodnota určuje, jestli hru přenášené živé hry vyhrává sázející nebo krupiéř.

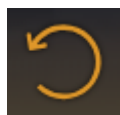
Krupiéř – rozdávající fyzická osoba pověřená provozovatelem k obsluze hracího stolu přenášené živé hry, proti které účastníci hazardní hry hrají.

Možnosti Sázejícího při hře:

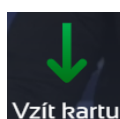
Opakovat sázky – umístí stejnou sázku jako v předchozí hře



Zrušit poslední sázku – sázející má možnost vrátit naposled vložený žeton ze stolu do svého kreditu.

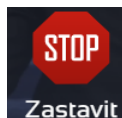


Vzít kartu – sázející si může vyžádat další kartu a vylepšit tak svůj hand; karty si může tahat postupně až do dosažení celkové hodnoty 21 nebo více.



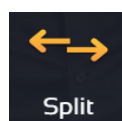
***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Zastavit – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.

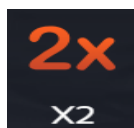


Další sázky a volby v průběhu hry přenášené hry:

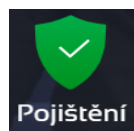
Rozdělit (Split) – pokud mají první dvě karty sázejícího stejnou hodnotu, může vsadit další sázku (ve stejné výši jako počáteční sázka) a vytvořit druhý hand, se kterým si zahraje proti krupiérovi; pokud jsou sázejícímu rozdána dvě esa, může táhnout na každý nový hand už jen jednu kartu. Po rozdělení není možné sestavit nejlepší hand „blackjack“ (viz níže).



Zdvojnásobit (Double) – možnost dvojnásobku umožňuje sázejícímu zdvojnásobit původní sázku, v takovém případě obdrží už jen jednu další kartu.



Pojištění (Insurance) – pokud je první kartou krupiéra eso, může sázející vsadit polovinu částky své původní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud krupiér bude mít blackjack; jestliže krupiér nemá blackjack, sázející pojištění prohrává.



Cíl hry a výplaty výher

Sázející začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl ve stanovaném čase, po kterém krupiér všem zúčastněným (sázejícím a krupiérovi) rozdá dvě karty, které jsou fyzicky umístěny na hracím stole, přičemž všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry přenášené živé hry fyzicky na hracím stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty. Sázejícímu rozdá krupiér dvě karty lícem nahoru a krupiérovi rozdá jednu kartu lícem nahoru a jednu kartu lícem dolů. K odkrytí této skryté karty krupiéra dojde v momentu, kdy na něj přijde řada, tj. po odehrání všech sázejících v rámci dané hry. Hodnota počáteční kombinace sázejícího je zobrazena vedle jeho karet.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

S ohledem na povahu této hry může dojít k situaci, že sázející zvolí volbu „Zastavit“ a krupiér pro jiné sázející, kteří zvolili volbu „Vzít kartu“, rozdává další karty. V takovém případě mají tyto další karty pro sázejícího, který zvolil volbu „Zastavit“, hodnotu 0. Rovněž také v případě, že sázející nevyužije možnosti „Rozdělit“, avšak jiný sázející tuto možnost využije, jsou pro vyhodnocení hry sázejícího, který možnosti „Rozdělit“ nevyužil, rozhodující karty v takovém pořadí, jak je krupiér sázejícímu rozdává. Pro účely vyhodnocení hry je rozhodující úkon sázejícího, který bude zaznamenán v systému provozovatele.

Cílem hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejblíže součtu 21 a zároveň hodnotu součtu 21 nepřekročit a porazit krupiéra.

Aby se to sázejícímu podařilo, musí mít hand, jehož celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň jeho součet karet má vyšší hodnotu než hand krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérova handu přesáhne 21. Pokud je celková hodnota handu 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru.

Nejprve odehrají hru postupně všichni sázející a jako poslední odehraje krupiér. Jakmile je sázející vyzván, může ke svému handu tahat další karty s cílem navýšit celkovou hodnotu jeho karet. Sázející dostane další kartu po stisknutí tlačítka „Vzít kartu“ (viz výše) a dokončí svou handu stisknutím tlačítka „Zastavit“ (viz výše). Jakmile skončí s taháním karet všichni sázející, krupiér dokončí svůj hand. Pravidla pro Rozdělit, Zdvojnásobit a Pojištění jsou popsána výše u popisu jednotlivých tlačítek.

Nejlepší hand ve hře Blackjack se nazývá „blackjack“. Výhra za tento nejlepší hand ve hře je vyšší než za všechny jiné kombinace, sázka se totiž vyplácí ve výherním poměru 3:2 (ovšem nikoliv v případě, že sázející získá „blackjack“ pomocí tzv. rozdělení – k tomu viz pravidla výše, tehdy je výherní poměr stejný jako u jiných vítězných handů, tedy 1:1). Blackjack tvoří eso a jakákoli další karta s hodnotou deset (10, J, Q, K). Pokud má krupiér rovněž blackjack, dojde k remíze a Sázející obdrží jako výhru pouze svou sázku.

Vítězné handy jsou vypláceny 1:1. Vsadí-li sázející 20 Kč a vyhraje, pak obdrží kromě své původní Sázky ještě zisk 20 Kč. Jestliže získá sázející výherní karetní kombinaci „blackjack“ pak je výhra vyplacena v poměru 3:2, sázející obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 30 Kč.

Esa mohou mít dvě různé hodnoty, jedna a jedenáct (podle toho, co je v dané situaci pro sázejícího výhodnější).

Kdykoli má sázející stejný hand jako krupiér, jedná se o remízu. V takové situaci vyhraje zpět svoji sázku, ale neobdrží další výhru.

Pokud hand prohraje, sázející neobdrží nic a sázka připadá provozovateli.

Jakmile krupiér dokončí svůj hand, obdrží sázející svoji výhru.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Pravidla pro hru krupiéra:

Jak bylo uvedeno výše, jakmile sázející dokončí svůj hand, přichází na řadu krupiér, jehož možnosti hry jsou omezeny na možnost vzít kartu a na možnost stát (tedy nemůže zahrát „rozdělit“, „pojistit“ a „2x“).

Dále jsou dána pravidla, kdy krupiér musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je součet hodnot karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiér povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17 či vyšší, krupiér další kartu vzít nesmí. Pokud je součástí kombinace karet krupiéra eso a součet karet by byl větší nebo roven 17, pokud by se karta eso počítala s hodnotou 11, krupiér musí kartu eso vždy počítat s hodnotou 11 a další kartu tedy již vzít nesmí.

Vedlejší sázky

Tato hra BLACKJACK – ENDLESS také obsahuje volitelné vedlejší sázky 21+3 a Páry. Vedlejší sázky lze podávat v kombinaci s hlavní sázkou a je možné je podat současně. Vedlejší sázku lze vyhrát bez ohledu na výsledek hlavní hry.

21+3

Sázející vyhrává Vedlejší sázku 21+3, pokud jeho první dvě karty a první karta krupiéra vytvoří některou z následujících výherních kombinací:

- Trojice v barvě – stejná barva a stejné symboly trojice, např. 3x srdcová dáma.
- Čistá postupka – tři po sobě jdoucí karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. kárová 10, kárové J a kárové Q.
- Trojice – stejná hodnota tří karet, ale různé barvy a symboly, např. tři K se symboly srdce, káry, kříže.
- Postupka – tři po sobě jdoucí karty, ale v různých barvách a s různými symboly, např. piková 2 + křížová 3 + srdcová 4.
- Barva – hodnotově nesouvisející karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. křížová 2, křížová 6 a křížová 10.

Páry

Jedná se o vedlejší sázku, která umožňuje vsadit na to, že první dvě karty sázejícího budou mít stejnou hodnotu. Konkrétně se jedná o následující možnosti, z nichž každá má vlastní výplatu:

- Dokonalý pár – stejná barva páru a stejný symbol, např. dvě piková esa.
- Stejně barevný pár – stejná barva páru a jiný symbol, např. kárová dvojka (2) + srdcová dvojka (2).
- Smíšený pár – různá barva páru a různé symboly, např. srdcová desítka (10) + křížová desítka (10).

Výplatní tabulka výherních poměrů:

Výplata hlavní výhry

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Sázka	Výherní poměr
Výherní kombinace (poráží krupiéra)	1:1
Pojištění	2:1
Blackjack	3:2

21+3	
Kombinace	Výherní poměr
Trojice v barvě	100:1
Čistá postupka	40:1
Trojice	25:1
Postupka	10:1
Barva	5:1

Páry:	
Typ Páru	Výherní poměr
Dokonalý pár	25:1
Stejně barevný pár	12:1
Smíšený pár	6:1

Řešení chyb

Pokud se v přenášené živé hře vyskytne chyba (např. chyba krupiéra nebo zařízení), aktuální hra bude přerušena a provede se pokus o opravu. Sázejícím to bude oznámeno prostřednictvím krupiéra nebo pitbosse (dohledového pracovníka kasina). Po úspěšné opravě bude hra obnovena.

Pokud nebude možné hru opravit, bude zrušena a sázející obdrží žetony ve výši své původní sázky. Hra může být zrušena také z technických nebo síťových důvodů a stůl může být uzavřen bez předchozího oznámení. V takovém případě sázející obdrží žetony ve výši své původní sázky.

Zásady odpojení/ztráty připojení

Pokud se sázející odhlásí nebo odpojí ze hry během probíhající přenášené živé hry, všechny aktuálně akceptované sázky (po uzavření přijímání sázek) zůstávají v platnosti a po dobu absence sázejícího se nemění. Dokud se sázející nevrátí ke hře, nebude moci umístit žádné dodatečné sázky – tedy nemá nárok na pojištění a je automaticky ve stavu „Zastavit“.

Pokud se sázející vrátí do hry v časovém limitu pro provedení operace s kartami, může se dále aktivně účastnit hry. Pokud se nepřihlásí zpět ani při začátku následující hry, bude odstraněn ze

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

všech obsazených míst. Po opětovném přihlášení si může prohlédnout výsledek hry v okně historie.

Pokud se sázející odhlásí nebo odpojí ze hry ještě před uzavřením přijímání sázek, obdrží žetony ve výši své původní sázky. Pokud sázející neumístí sázku ve dvou po sobě jdoucích hrách, bude odstraněn z hrací pozice stolu.

BLACKJACK (Absolute live gaming)

Základní informace

Karetní hra BLACKJACK (Absolute live gaming) je přenášená živá hra, ve které hraje jeden až sedm sázejících připojených u hracího stolu proti krupiérovi ze streamovaného studia. Hrací stůl ve studiu má tvar půlkruhu a je potažen hracím plátnem. Na stole je umístěna tzv. bota, ze které krupiér rozdává karty fyzicky na stůl, a dále odkladač na odehrané karty ve tvaru „L“. Na hracím plátně je virtuálně vyznačeno 7 boxů pro umístění sázek. Hraje se s osmi balíčky karet, kdy jeden balíček karet obsahuje 52 karet.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

Název sázky	Nejvyšší sázka	Nejvyšší výhra	Nejvyšší výhra + sázka
Základní sázka	200 000,00 Kč	300 000,00 Kč	500 000,00 Kč
Bet Behind	200 000,00 Kč	300 000,00 Kč	500 000,00 Kč
Perfect Pairs	20 000,00 Kč	500 000,00 Kč	520 000,00 Kč
21 + 3	20 000,00 Kč	2 000 000,00 Kč	2 020 000,00 Kč
Rozdělení	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Zdvojnásobení	200 000,00 Kč	200 000,00 Kč	400 000,00 Kč
Pojištění	100 000,00 Kč	200 000,00 Kč	300 000,00 Kč

Balíček karet

52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty o hodnotách 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K a A. Jednotlivé hodnoty jsou vyobrazeny přímo na kartách. Karty J, Q a K mají hodnotu 10 a karta A (Eso) má hodnotu 1 nebo 11 podle toho, co je v dané situaci výhodnější. Srdce a Káry jsou červené. Kříže a Piky jsou černé.

Usazení ke stolu

**Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.**








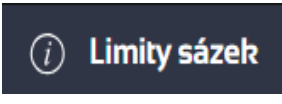
Po otevření zvoleného stolu se Sázející usadí na jednu z volných pozic. Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek ve stanovaném čase, následně jsou všem zúčastněným rozdány dvě karty krupiérem, viz další popis hry níže. Sázky je nutné umístit během časového odpočtu, který je zobrazen nad hracím plochou. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra přenášené živé hry, nové sázky na další hru se přijímají po ukončení hry stávající.

Herní funkce

V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

Tlačítko	Funkce
	<p>Kliknutím na ikonku žetonu s odpovídající hodnotou se vybírá hodnota žetonu.</p>
	<p>Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry.</p>
	<p>Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry.</p>

*Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.*

Tlačítko	Funkce
	Kliknutím se otevře nastavení zvuku.
	Kliknutím se otevře grafická nastavení.
	Kliknutím se otevře nastavení jazyka
	Kliknutím se otevře nabídka dalších her.
	Kliknutím se zobrazí režim celé obrazovky
	Kliknutím se zobrazí panel limity.

Základní pojmy:

Hand – pravidly hry určená kombinace karet, jejíž hodnota určuje, jestli hru přenášené živé hry vyhrává sázející nebo krupiér.

Krupiér – rozdávající fyzická osoba pověřená provozovatelem k obsluze hracího stolu přenášené živé hry, proti které účastníci hazardní hry hrají.

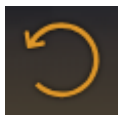
Možnosti Sázejícího při hře:

Opakovat sázky – umístí stejnou sázku jako v předchozí hře

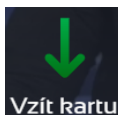


Zrušit poslední sázku – sázející má možnost vrátit naposled vložený žeton ze stolu do svého kreditu.

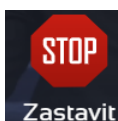
*Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.*



Vzít kartu – sázející si může vyžádat další kartu a vylepšit tak svůj hand; karty si může tahat postupně až do dosažení celkové hodnoty 21 nebo více.



Zastavit – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.

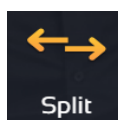


Bet Behind – sázející může uzavřít sázku na hrací pozici ovládanou jiným sázejícím.

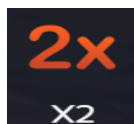


Další sázky a volby v průběhu hry přenášené hry:

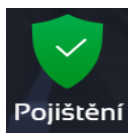
Rozdělit (Split) – pokud mají první dvě karty sázejícího stejnou hodnotu, může vsadit další sázku (ve stejné výši jako počáteční sázka) a vytvořit druhý hand, se kterým si zahraje proti krupiérovi; pokud jsou sázejícímu rozdána dvě esa, může táhnout na každý nový hand už jen jednu kartu. Po rozdělení není možné sestavit nejlepší hand „blackjack“ (viz níže).



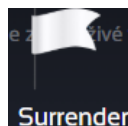
Zdvojnásobit (Double) – možnost dvojnásobku umožňuje sázejícímu zdvojnásobit původní sázku, v takovém případě obdrží už jen jednu další kartu.



Pojištění (Insurance) – pokud je první kartou krupiéra eso, může sázející vsadit polovinu částky své původní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud krupiér bude mít blackjack; jestliže krupiér nemá blackjack, sázející pojištění prohrává.



Vzdat se (Surrender) – Po rozdání prvních dvou karet má Sázející možnost využít funkci Surrender. Částka k výběru odpovídá 50 % hodnoty základní sázky. Funkci Surrender lze použít pouze pro základní sázku, a nikoliv pro vedlejší sázky, které se vyhodnocují bez ohledu na volbu Surrender u základní sázky. Funkce Surrender není k dispozici v případech, pokud má Sázející Blackjack. Funkce Surrender je nabídnuta pouze jednou, během prvního kola voleb.



Zmáčknutím tlačítka je hra přenášené živé hry pro Sázejícího ukončena. Hra přenášené hry pokračuje pro zbývajících hráče a po jejím dokončení je výběr Sázejícímu vyplacen.

Cíl hry a výplaty výher

Sázející usazení u stolu začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek, po kterém jsou všem zúčastněným (sázejícím a krupiérovi) rozdány dvě karty, přičemž platí následující: sázejícímu jsou rozdány dvě karty lícem nahoru a krupiérovi jedna karta lícem nahoru a jedna lícem dolů. Rozdávání začíná u prvního sázejícího po levici krupiéra a pokračuje po směru hodinových ručiček až ke krupiérovi. Poté krupiér rozdává všem sázejícím druhou kartu lícem nahoru, ale druhá karta krupiéra je vyložena lícem dolů. K odkrytí této skryté karty krupiéra dojde v momentu, kdy na něj přijde řada, tj. po odehrání všech sázejících v rámci dané hry. Hodnota počáteční kombinace sázejícího je zobrazena vedle jeho karet.

Cílem hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejblíže součtu 21 a zároveň hodnotu součtu 21 nepřekročit a porazit krupiéra.

Aby se to sázejícímu podařilo, musí mít hand, jehož celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň jeho součet karet má vyšší hodnotu než hand krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérova handu přesáhne 21. Pokud je celková hodnota handu 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru.

Nejprve odehrají hru postupně všichni sázející a jako poslední odehraje krupiér. Jakmile je sázející vyzván, může ke svému handu tahat další karty s cílem navýšit celkovou hodnotu jeho karet. Sázející dostane další kartu po stisknutí tlačítka „Vzít kartu“ (viz výše) a dokončí svou handu stisknutím tlačítka „Zastavit“ (viz výše). Jakmile skončí s taháním karet všichni sázející, krupiér dokončí svůj hand. Pravidla pro Rozdělit, Zdvojnásobit a Pojištění jsou popsána výše u popisu jednotlivých tlačítek.

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Nejlepší hand ve hře BLACKJACK (Absolute live gaming) se nazývá „blackjack“. Výhra za tento nejlepší hand ve hře je vyšší než za všechny jiné kombinace, sázka se totiž vyplácí ve výherním poměru 3:2 (ovšem nikoliv v případě, že sázející získá „blackjack“ pomocí tzv. rozdělení – k tomu viz pravidla výše, tehdy je výherní poměr stejný jako u jiných vítězných handů, tedy 1:1). Blackjack tvoří eso a jakákoli další karta s hodnotou deset (10, J, Q, K). Pokud má krupiéř rovněž blackjack, dojde k remíze a sázející obdrží jako výhru pouze svou sázku.

Vítězné handy jsou vypláceny 1:1. Vsadí-li sázející 20 Kč a vyhraje, pak obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 20 Kč. Jestliže získá sázející výherní karetní kombinaci „blackjack“ pak je výhra vyplacena v poměru 3:2, sázející obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 30 Kč.

Esa mohou mít dvě různé hodnoty, jedna a jedenáct (podle toho, co je v dané situaci pro sázejícího výhodnější).

Kdykoli má sázející stejný hand jako krupiéř, jedná se o remízu. V takové situaci vyhraje zpět svoji sázku, ale neobdrží další výhru.

Pokud hand prohraje, sázející neobdrží nic a sázka připadá provozovateli.

Jakmile krupiéř dokončí svůj hand, obdrží sázející svoji výhru.

Sázející může uzavřít sázku na hrací pozici ovládanou jiným Sázejícím (tzv. sázka Bet Behind). Tuto sázku lze uzavřít pouze na pozicích, na kterých je vsazena hlavní sázka, kromě vlastní pozice Sázejícího. Sázející, který uzavřel tuto sázku na pozici jiného Sázejícího, dále nemůže činit žádná rozhodnutí. Všechna rozhodnutí činí hlavní Sázející (majitel pozice) a Bet Behind Sázející jeho rozhodnutí pouze následuje/kopíruje. Výjimka nastává v případě, že se hlavní Sázející rozhodne Zdvojnásobit (Double) nebo Rozdělit (Split) a Bet Behind Sázející má nedostatek finančních prostředků na uživatelském kontu pro uzavření těchto sázek. Pokud se hlavní Sázející rozhodne Zdvojnásobit (Double), Bet Behind Sázející obdrží jednu kartu a poté stojí. Pokud se hlavní Sázející rozhodne Rozdělit (Split), Bet Behind Sázející hraje pouze s jednou částí rozdělených karet, konkrétně s tou na pravé straně. Pojištění je pro Bet Behind Sázejícího k dispozici.

Pravidla pro hru krupiéra:

Jak bylo uvedeno výše, jakmile sázející dokončí svůj hand, přichází na řadu krupiéř, jehož možnosti hry jsou omezeny na možnost vzít kartu a na možnost stát (tedy nemůže zahrát „rozdělit“, „pojistit“ a „2x“).

Dále jsou dána pravidla, kdy krupiéř musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je součet hodnot karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiéř povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17 či vyšší, krupiéř další kartu vzít nesmí. Pokud je součástí kombinace karet

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

krupiéra eso a součet karet by byl větší nebo roven 17, pokud by se karta eso počítala s hodnotou 11, krupiér musí kartu eso vždy počítat s hodnotou 11 a další kartu tedy již vzít nesmí.

Vedlejší sázky

Tato hra BLACKJACK (Absolute live gaming) také obsahuje volitelné vedlejší sázky – Perfect Pairs a 21+3. Vedlejší sázky lze podávat jen v kombinaci s hlavní sázkou a je možné je podat obě současně. Vedlejší sázku lze vyhrát bez ohledu na výsledek hlavní hry.

Perfect Pairs

Vedlejší sázka Perfect Pairs uděluje sázejícímu výhru, pokud první dvě karty obsahují libovolný pár – například dvě královny (Q), dvě esa (A) nebo dvě trojky (3). Existují tři typy párů, z nichž každý má jinou výplatu:

- Dokonalý pár – stejná barva páru a stejné symboly např. dvě piková esa.
- Stejně barevný pár – stejná barva páru a jiné symboly např. kárová dvojka (2) + srdcová dvojka (2).
- Smíšený pár – různá barva páru a různé symboly např. srdcová desítka (10) + křížová desítka (10)

21+3

Sázející vyhrává Vedlejší sázku 21+3, pokud jeho první dvě karty a první karta krupiéra vytvoří některou z následujících výherních kombinací:

- Trojice v barvě – stejná barva a stejné symboly trojice, např. 3x srdcová dáma.
- Čistá postupka – tři po sobě jdoucí karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. kárová 10, kárové J a kárové Q.
- Trojice – stejná hodnota tří karet, ale různé barvy a symboly, např. tři K se symboly srdce, káry, kříže
- Postupka – tři po sobě jdoucí karty, ale v různých barvách a s různými symboly, např. piková 2 + křížová 3 + srdcová 4.
- Barva – hodnotově nesouvisející karty ve stejné barvě a se stejnými symboly, např. křížová 2, křížová 6 a křížová 10.

Výplatní tabulka vedlejších sázek:

***Herní plán pro provozování internetových živých her
dle zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách – CHANCE a.s.***

Název	Výherní poměr
Perfect Pairs	
Dokonalý pár	25:1
Stejně barevný pár	12:1
Smíšený pár	6:1
21+3	
Trojice v barvě	100:1
Čistá postupka	40:1
Trojice	30:1
Postupka	10:1
Barva	5:1

Řešení chyb

Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje hráče, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.

Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u hracího stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.

Při méně závažných chybách lze po jejich vyřešení pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé anebo všechny sázející. V takovém případě se sázejícím vrací podané sázky.

Před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

Zásady odpojení/ztráty připojení

Pokud bude sázející odpojen v průběhu hry přenášené živé hry, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti sázejícího a jejich výsledek bude zaznamenán v historii transakcí sázejícího.

V případě hry BLACKJACK (Absolute Live Gaming) systém čeká na rozhodnutí sázejícího. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost, ať už z důvodu odpojení nebo nepřítomnosti sázejícího, uplatní se automatické rozhodnutí „Zastavit“.