Digitálně podepsáno 03. 12. 2024 13:29:04
Ing. Martin Šabo, Česká republika - Ministerstvo financí, Ředitel odboru
Důvod: schváleno rozhodnutím č.j. MF-24613/2020/73-60

# 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: TIPSPORT LIVE GAMES**

**Část první:**

# OBECNÁ USTANOVENÍ

## § 1
## PŘEDMĚT HERNÍHO PLÁNU

(1) Tento herní plán (dále jen „HP“) upravuje právní vztah mezi Účastníkem a Tipsportem při účasti na internetových živých hrách dostupných prostřednictvím www.tipsport.cz a prostřednictvím mobilní aplikace Tipsport.

## § 2
## PROVOZOVATEL

(2) Provozovatelem hazardních her dle tohoto herního plánu je společnost Tipsport.net a.s. se sídlem Beroun, Centrum, Politických vězňů 156, PSČ 266 01, IČ: 281 78 653, zapsaná v OR vedeném u MS v Praze, oddíl B, vložka 12548 (dále v tomto HP jen „Tipsport“).

## § 3
## DRUH HAZADRNÍ 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.tipsport.cz a rovněž prostřednictvím mobilní aplikace Tipsport.

## § 4
## PRÁVNÍ 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 Tipsportem 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 Tipsportu a jinými obdobnými dokumenty (např. smlouva uzavřená mezi sázejícím a Tipsportem).

## § 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 Tipsportu jako provozovatele, základní pravidla pro vyplácení výhry sázejícímu a další.

(2) Pro účely omezení míry rizikového hraní Tipsport 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) Tipsport 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 účastníku hazardní hry po splnění všech zákonných podmínek zřízeno jedno uživatelského konto k účasti i na dalších druzích hazardních her provozovaných Tipsportem.

(6) Uživatelské konto eviduje společný účet pro peněžní a hrací prostředky sázejícího určené k účasti na internetové živé hře a na ostatních druzích Tipsportem 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) Tipsport vyplatí 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 Tipsport obdržel.

V Berouně, dne 13.11.2024

Ing. Petr Knybel
člen představenstva Tipsport.net a.s.

**Část druhá:**

# TIPSPORT LIVE GAMES

Podrobná pravidla jednotlivých ***Internetových živých her***

Hry dodavatele Evolution ..... 5
Roulette (Evolution) ..... 5
Blackjack (Evolution) ..... 11
Infinite Blackjack ..... 16
Hry dodavatele SYNOT Interactive ..... 23
Roulette (SYNOT Interactive) ..... 23
Blackjack (SYNOT Interactive) ..... 29
All Bets Blackjack ..... 36
Casino Hold'em ..... 44

# Hry dodavatele Evolution

## **Roulette** (Evolution)

### Základní informace

Hra Roulette (Evolution) 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. Sázky se umisťují na virtuálním hracím poli (viz níže). Podstatou hry je vsadit na vybrané místo na hracím poli tak, aby sázka pokrývala výsledek, na kterém se ustálí kulička, jejíž kolo se skládá z 37 číslovaných políček. Čísla od 1 do 36 mají střídavě červenou a černou barvu. 0 má zelenou barvu. Sázky se umisťují na stůl do oblasti vnitřních nebo vnějších sázek (viz níže). Podstatou hry je vsadit na vybrané místo na hracím poli tak, aby sázka pokrývala výsledek, na kterém se ustálí kulička vržená krupiérem.

Tabulka nejvyšších sázek a odvislých nejvyšších výher:

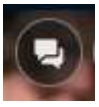
| **Název sázky** | **Nejvyšší sázka** | **Nejvyšší výhra** | **Nejvyšší výhra + sázka** |
|---|---|---|---|
| Jedno číslo (Straight-Up) | 10 000,00 Kč | 350 000,00 Kč | 360 000,00 Kč |
| Dvě čísla (Split) | 20 000,00 Kč | 340 000,00 Kč | 360 000,00 Kč |
| Tři čísla (Street) | 30 000,00 Kč | 330 000,00 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 přenášené živé hry umístěním sázek ve stanovaném čase, následně je pohybující 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

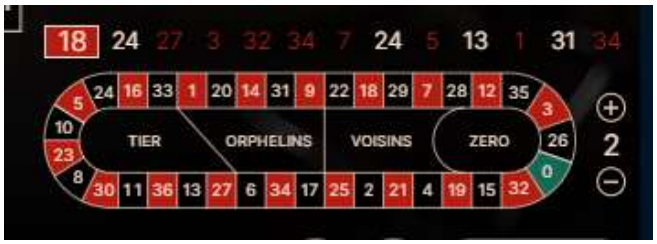
V následující tabulce je uveden seznam jednotlivých tlačítek, která se ve hře používají, s popisem jejich funkce, čímž je zároveň popsán způsob nastavení sázky do hry přenášené živé hry:

| 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. |
| | Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry. |

| Tlačítko | Funkce |
|---|---|
| | Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku. |
| | Klinutím 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:

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

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

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.

**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 |

| Název | Popis | Výherní poměr |
|---|---|---|
| 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 |
| 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 | 1:1 |

| Název | Popis | Výherní poměr |
|---|---|---|
| | "Odd" (lichá čísla). (pokud kulička přistane na 0, sázky na sudá a lichá čísla prohrávají). | |
| 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 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 herního 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** (Evolution)

## Základní informace

Karetní hra Blackjack (Evolution) 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 |
| 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

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, nove 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 herního nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku. |
| | Klinutím 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.

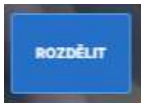
**Zpět** – sázející má možnost vrátit naposled vložený žeton ze stolu do svého kreditu.

**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.

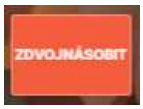
**Stát** – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.

**Další sázky v průběhu hry přenášené živé hry:**

**Rozdělit** – 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** – možnost dvojnásobku umožňuje Sázejícímu zdvojnásobit původní sázku, v takovém případě obdrží už jen jednu další kartu.




**Pojištění** – 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.

**<u>Cíl hry a výplaty výher</u>**

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 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 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 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 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.

**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:

• 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.

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 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, označí se po uplynutí času na rozhodnutí volba Stát.

## Infinite Blackjack

**Základní informace**

Karetní hra Infinite Blackjack 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. 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**

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 odklízeny. 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. |

| Tlačítko | Funkce |
|---|---|
| | Kliknutím se přepne nabídka na informace o hře včetně Výplatní tabulky. |
| | Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku. |
| | Klinutím 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.

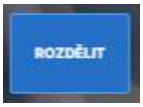
**Zpět** – sázející má možnost vrátit naposled vložený žeton ze stolu do svého kreditu.

**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.

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

**Další sázky v průběhu hry přenášené živé hry:**

**Rozdělit** – 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** – možnost dvojnásobku umožňuje Sázejícímu zdvojnásobit původní sázku, v takovém případě obdrží už jen jednu další kartu.

**Pojištění** – 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.

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.

**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:

• 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 s 5 kartami, přes limit se 6 kartami, přes limit se 7 kartami a přes limit s 8 a více kartami.

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 herního 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 Infinte 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.

# 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. Sázky se umisťují na virtuálním hracím poli (viz níže). Podstatou hry je vsadit na vybrané místo na hracím poli 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) | 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 |

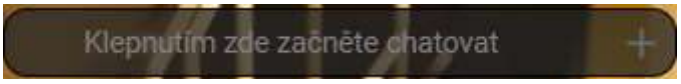
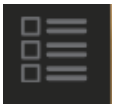
**Usazení ke stolu**

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 stanovaném 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 |
|---|---|
| | 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. |

| Tlačítko | Funkce |
|---|---|
| | 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 herního stolu. |
| | Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry. |
| | Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry. |
| | Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku. |
| | Kliknutím se zobrazí panel limity. |
|  | Kliknutím se zobrazí panel výplaty. |
| | Kliknutím se zobrazí herní statistiky. |
| | Kliknutím se zobrazí výsledky her přenášené živé hry. |
| | Klinutím 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:

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

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

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

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 1 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.

**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 | 11:1 |

| Název | Popis | Výherní poměr |
|---|---|---|
| | také sázky na skupiny 0,1,2 nebo 0,2,3. | |
| 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 |
| 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 |

| Název | Popis | Výherní poměr |
|---|---|---|
| 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 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 herního 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:

| **Název sázky** | **Nejvyšší sázka** | **Nejvyšší výhra** | **Nejvyšší výhra + sázka** |
|---|---|---|---|
| Základní sázka | 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

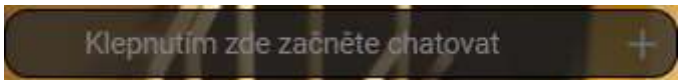
52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty o hodnotách 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K a A. Jednotlivé hodnoty jsou vyobrazeny přímo na kartách. Karty J, Q a K mají hodnotu 10 a karta A (Eso) má hodnotu 1 nebo 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, nove 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 otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu. |
| | Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry. |
| | Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry. |
| | Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku. |
| | Kliknutím se zobrazí panel limity. |
| | Kliknutím se zobrazí panel výplaty. |
| | Kliknutím se aktivuje nabídka vedlejších sázek. |
| | Kliknutím se otevře nabídka dalších her. |

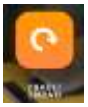
**Základní pojmy:**

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

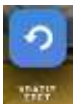
**Krupiér** – rozdávající fyzická osoba pověřená provozovatelem k obsluze hracího stolu přenášené živé hry, proti které účastníci hazardní hry hrají.

**Možnosti Sázejícího při hře:**

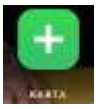
**Vsadit znovu** – umístí stejnou sázku jako v předchozí hře.



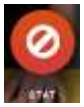
**Vrátit zpět** – sázející má možnost vrátit naposled vložený žeton ze stolu do svého kreditu.



**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.

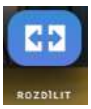


**Stát** – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.



**Další sázky v průběhu hry:**

**Rozdělit** – 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** – možnost dvojnásobku umožňuje sázejícímu zdvojnásobit původní sázku, v takovém případě obdrží už jen jednu další kartu.

**Pojištění** – 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.

**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 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 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 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.

**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.

**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 |
| 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 herního 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 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. 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 |
| 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**

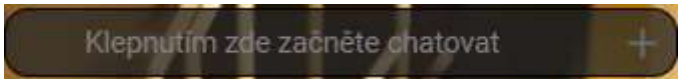
52 karet v balíčku je rozděleno na 4 barvy – Srdce, Kříže, Káry a Piky, tj. v každé barvě je 13 karet. Každá barva obsahuje karty o hodnotách 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K a A. Jednotlivé hodnoty jsou vyobrazeny přímo na kartách. Karty J, Q a K mají hodnotu 10 a karta A (Eso) má hodnotu 1 nebo 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 odklízeny. 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 otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu. |
| | Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry. |
| | Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry. |

| Tlačítko | Funkce |
|---|---|
| | Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku. |
| | Kliknutím se zobrazí panel limity. |
| | Kliknutím se zobrazí panel výplaty. |
| | Kliknutím se zobrazí informace o hře. |
| | Kliknutím se otevře nabídka dalších her. |

**Základní pojmy:**

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

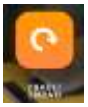
**Krupiér** – rozdávající fyzická osoba pověřená provozovatelem k obsluze hracího stolu přenášené živé hry, proti které účastníci hazardní hry hrají.

**Možnosti Sázejícího při hře:**

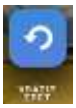
**„ALL BETS“** tlačítko – umístění základní sázky a všech vedlejších sázek.

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

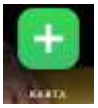
**Vsadit znovu** – umístí stejnou sázku jako v předchozí hře.



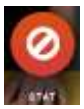
**Vrátit zpět** – sázející má možnost vrátit naposled vložený žeton ze stolu do svého kreditu.



**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.

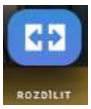


**Stát** – když je celková hodnota handu méně než 21, může sázející zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota jeho handu překročí 21.



**Další sázky v průběhu hry:**

**Rozdělit** – 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** – možnost dvojnásobku umožňuje sázejícímu zdvojnásobit původní sázku, v takovém případě obdrží už jen jednu další kartu.

**Pojištění** – 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.

**<u>Cíl hry a výplaty výher</u>**

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 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.

**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.
• 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** | |
|---|---|
| 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 |

| **21+3** | |
|---|---|
| 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 |

| **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 herního 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 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 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 |
| 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 |

**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.

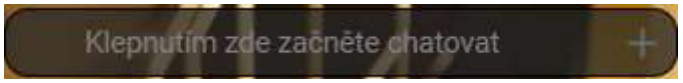
**Zahájení hry**

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 odklízeny. 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 |

| Tlačítko | Funkce |
|---|---|
| | Pozice sázky Dorovnat (Call) |
| | Pozice sázky Call Blind |
| | Pozice nepovinné Sázky AA |
| | Pozice nepovinné Sázky Casino Razz |
| | Umístí stejnou sázku jako v předchozí hře. |
| | Odebere poslední vložený žeton ze stolu. |
| | Zdvojnásobí právě uskutečněnou sázku. |
| | Uzavře sázku Dorovnat |
| | Sázky prohrávají a hra končí. |
|  | Kliknutím se otevře chat mezi sázejícími u hracího stolu. |
| | Kliknutím se zobrazí historie her přenášené živé hry. |
| | Kliknutím se zobrazí informativní pravidla hry. |

| Tlačítko | Funkce |
|---|---|
| | Kliknutím se otevře menu herního nastavení a možnosti hry. Obecná a grafická nastavení a nastavení zvuku. |
| | Kliknutím se zobrazí panel limity. |
| | Kliknutím se zobrazí informace o hře. |
| | Kliknutím se otevře nabídka dalších her. |

**Průběh hry**

Sázející začínají hru přenášené živé hry umístěním sázek na hrací stůl ve stanovaném čase, po kterém krupiér všem zúčastněným rozdá 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.

Krupiér rozdá 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 rozdá poslední dvě společné karty, krupiér své karty otočí lícem nahoru a dále se automaticky vytvoří a ukážou 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, rozdá 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 herního 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**

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:

| **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:

| **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 |

| 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 herního 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.