

Herní plán Živých her SAZKA

§ 1

Obecná ustanovení

1. SAZKA a.s. provozuje hazardní hry v souladu s těmito právními předpisy: Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „hazardní zákon“); Vyhláška č. 466/2023 Sb., o podmínkách provozování hazardních her; Vyhláška 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; Zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu ve znění pozdějších předpisů (dále jen „AML zákon“); a další související právní předpisy.
2. SAZKA a.s. provozuje hazardní hry prostřednictvím všech smluvně zavázaných právnických a fyzických osob (dále jen „Prodejci“) a prostřednictvím veřejného serveru umožňujícího dálkový přístup neomezenému okruhu osob v síti internet prostřednictvím internetových stránek www.sazka.cz a aplikace Sazka Hry pro Android a iOS.
3. Všechna ustanovení tohoto Herního plánu jsou vykládána v souladu s ochranou Účastníků hazardní hry, kterým Provozovatel zaručuje rovné podmínky a rovnou možnost Výhry v souladu s ustanovením § 7 odst. 2 písm. c) hazardního zákona.
4. Herní plán je přílohou základního povolení vydávaného dle hazardního zákona a jeho znění bylo schváleno Ministerstvem financí ČR.
5. Ustanovení právních předpisů mají přednost před ustanoveními Herního plánu. Ustanovení tohoto herního plánu mají přednost před obchodními podmínkami Provozovatele a jinými obdobnými dokumenty (např. smlouva uzavřená mezi Sázejícím a Provozovatelem).

§ 2

Terminologie Herního plánu Živých her

Provozovatel	SAZKA a.s. se sídlem Praha 6, Evropská 866/69, PSČ 160 00, zapsána do obchodního rejstříku vedeného Městským soudem v Praze, oddíl B, vložka 7424, IČ: 26493993, DIČ: CZ699003312.
Prodejce	právnická nebo fyzická osoba, která na základě smluvního vztahu s Provozovatelem vykonává některé činnosti související se zajištěním provozu hazardních her. Prodejcem může být také Provozovatel.
Prodejní místo	místo, kde je umístěn terminál. Terminál je zařízení obsluhované Prodejcem nebo fyzickou osobou pověřenou Prodejcem, které je online propojeno s Centrální databází systému.
Aplikace	aplikace Sazka Hry pro Android a iOS (identifikátor: cz.sazka.hry), což je software určený pro mobilní zařízení (např. mobilní telefon, tablet), které Sázejícím umožňují uzavírat sázky dálkovým přístupem prostřednictvím internetu. Některé funkcionality mohou být, s ohledem na typ zařízení nebo způsob přístupu Sázejícího, omezené, v žádném případě se však nebude jednat o funkcionality, které zajišťují dodržování zákonných povinností.

Web	internetové stránky www.sazka.cz .
Účastník	fyzická osoba, která se k účasti na hazardní hře registrovala nebo zaplatila Sázku.
Sázející	fyzická osoba, která uhradí Sázku prostřednictvím Aplikace nebo Webu.
Herní plán	soubor pravidel, která stanovují podmínky pro provozování Živých her. Herní plán je závazný pro Provozovatele, Prodejce i pro Účastníka. Nedílnou součástí tohoto Herního plánu je jeho příloha. Tato příloha upravuje konkrétní pravidla jednotlivých hazardních her.
Živá hra	Hazardní hra dle hazardního zákona, při které Sázející hraje u hracího stolu proti krupiérovi. Sázející se Živé hry účastní zaplacením Sázky.
Přenášená Živá hra	Přenášenou Živou hrou se rozumí Živá hra provozovaná jako internetová hra, při které Sázející nehrají jeden proti druhému ani proti cizím Účastníkům hazardní hry.
Centrální databáze systému	souhrn technických a programových prostředků pro příjem a zpracování dat.
Můj účet	uživatelské konto ve smyslu hazardního zákona, které je aktivováno každé osobě žádající o registraci po úspěšném a úplném dokončení registrace. Prostřednictvím Mého účtu získává Účastník informace o všech svých transakcích týkajících se uzavírání nebo rušení sázek a o všech svých Sázkách do hry a výplatách Výher včetně vložení a výběru peněžních prostředků na a z Mého účtu. Můj účet je chráněn jedinečným přihlašovacím jménem Účastníka a rovněž vlastním heslem Účastníka. Můj účet je zobrazen Účastníkovi po přihlášení do Aplikace nebo na Web.
Sázka	nevratné peněžité plnění dobrovolně určené Sázejícím, které bude porovnáno s výsledkem Živé hry.
Uzavření sázky	Sázející v Aplikaci nebo na Webu vybere žeton/y a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. Po Uzavření sázky je proveden Záznam sázky a zároveň je uhrazena Sázka z Mého účtu.
Záznam sázky	záznam o uzavřené sázce, který je proveden v Centrální databázi systému a zobrazen v sekci Můj účet.
Výhra	předmětem výhry jsou peněžní prostředky.
Výherce	Sázející, který uzavřel sázku prostřednictvím Aplikace nebo Webu a řádně dosáhl Výhry podle Herního plánu.
Uplatnění Výhry a lhůta pro uplatnění práva na Výhru	v Aplikaci a na Webu Sázející nemusí uplatňovat nárok na Výhru, ten je realizován okamžikem zjištění výsledku dané Živé hry. Výhry se zobrazí v sekci Můj účet.
Výplata Výhry	probíhá bez zbytečného odkladu připsáním výherní částky Sázejícímu na Můj účet nejdéle ve lhůtě stanovené hazardním zákonem. Výplata Výhry se řídí pravidly uvedenými v tomto Herním plánu.
Sebeomezující opatření	opatření, která si Účastník v rámci zodpovědného hraní jednotlivě nastavuje nebo jejichž nastavení jednotlivě odmítá. Nastavení

	nebo odmítnutí Sebeomezujících opatření je podmínkou pro dokončení registrace.
Rejstřík	Rejstřík fyzických osob, které jsou z účasti na hazardních hrách vyloučeny podle hazardního zákona. Rejstřík je neveřejný informační systém veřejné správy, který slouží k zamezení přístupu vyloučených fyzických osob k hazardním hrám.
Panic button	prostředek pro zamezení účasti na hazardní hře.

§ 3 Organizace Živých her

1. Herní měnou je česká koruna.
2. Provozovatel nesmí nabízet nebo poskytovat žádná zařízení umožňující účast na internetové hře.
3. Obecná pravidla provozování hazardních her jsou upravena v zákoně o hazardních hrách, jež upravuje zejména pravidla registrace, pravidla zřízení a zrušení uživatelského konta (Mého účtu), informační povinnost provozovatele, základní pravidla pro vyplácení Výhry Sázejícímu a další.
4. Pro účely omezení míry rizikového hraní Provozovatel Účastníkům hazardní hry poskytuje nástroje pro zodpovědné hraní, jejichž popis je upraven v hazardním zákoně – 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 (Panic buttonu).

§ 4 Závaznost Herního plánu

1. Ustanovení Herního plánu jsou závazná pro Provozovatele, Prodejce i pro Účastníka, přičemž jakékoliv jiné verze popisů jednotlivých Živých her, uvedených v příloze, mimo tento Herní plán mají pouze informativní a nezávazný charakter.
2. Uzavřením sázky Sázející uznává ustanovení Herního plánu za závazná.
3. V rámci Aplikace nebo Webu je pro každou Živou hru speciální sekce, ve které je pro Účastníka dostupná nápověda, která usnadňuje ovládání a pochopení pravidel příslušné Živé hry. V případě rozporu mezi konkrétní nápovědou a pravidly příslušné Živé hry upravenými v tomto Herním plánu, mají přednost ustanovení tohoto Herního plánu. V případě jakýchkoliv pochybností Účastníka o významu či smyslu nápovědy, či terminologie použité v konkrétní Živé hře, je Účastník povinen předem kontaktovat Provozovatele a požadovat upřesnění.
4. Herní plán je k dispozici v Aplikaci a na Webu, kde jsou také uvedeny Všeobecné podmínky herního portálu Sazka.cz. V případě rozporu mezi ustanoveními Herního plánu a Všeobecných podmínek herního portálu Sazka.cz nebo nápovědy, mají vždy přednost ustanovení Herního plánu.

§ 5

Obecné podmínky Živých her

1. Jedna hra Živé hry je ukončený proces ve smyslu hazardního zákona, při kterém Sázející hrají proti krupiérovi, nebo jeden proti druhému u hracích stolů za pomoci žetonů, aniž by byl předem určen počet Sázejících a výše Sázky do jedné hry.
2. Během jedné hry Živé hry může být uzavřena jedna nebo několik sázek v závislosti na pravidlech uvedených v příloze.
3. O Výhře nebo prohře u Živých her rozhoduje zcela nebo z části náhodný proces, unikátní pro každou hru Živé hry, případně její dílčí části.
4. Pravidla jednotlivých Živých her a způsob hry je pro každou jednotlivou Živou hru popsán v příloze tohoto Herního plánu.

§ 5a

Obecné podmínky Přenášených Živých her

1. U Přenášené Živé hry činí krupiér (fyzická osoba) úkony souvisejících se zahájením této hry, tvorbou náhodného procesu a úkony souvisejících s ukončením hry. Hra je v Aplikaci a na Webu přenášena ze studia. Studio je oddělenou součástí povoleného herního prostoru, tj. kasina.
2. Provozovatel nesmí Účastníkovi umožnit účast na Přenášené Živé hře u více hracích stolů Živé hry současně.
3. Provozovatel nesmí umožnit Účastníkovi vložení Sázky do žádné hry Přenášené Živé hry, pokud od posledního vyhodnocení hry Přenášené Živé hry v nepřetržitém sledu sázek v délce alespoň 120 minut uplynulo méně než 15 minut.
4. Účastník může vložit Sázku do probíhající Přenášené Živé hry, pokud by zákaz podle předchozího odst. znemožnil dokončit započatou hru Přenášené Živé hry.
5. Nepřetržitým sledem Sázek podle předchozího odst. se rozumí postupné vkládání Sázek do hry Přenášené Živé hry, při kterém je interval mezi vyhodnocením hry Přenášené Živé hry a vložení Sázky do následující hry kratší než 15 minut. Do jednoho nepřetržitého sledu sázek se zahrnují všechny hry Přenášené Živé hry provozované Provozovatelem.
6. Délkou nepřetržitého sledu Sázek podle předchozího odst. se rozumí doba od vložení první Sázky v tomto sledu do vyhodnocení poslední hry Přenášené Živé hry v tomto sledu.

§ 6

Mlčenlivost

1. Provozovatel a Prodejci jsou povinni zachovávat mlčenlivost o Účastnících hazardní hry, jejich účasti na hazardní hře a jejich případném zápisu v Rejstříku. Podrobnosti, případy, na které se povinnost zachovávat mlčenlivost nevztahuje, a možnosti zproštění mlčenlivosti jsou uvedeny v příslušných právních předpisech, zejména v hazardním zákoně.

§ 7

Způsobilost k Uzavření sázek

1. Účastníkem může být jen fyzická osoba, která dovršila 18 let a provedla registraci. Účastník nemůže uzavírat sázky, pokud je zapsán v Rejstříku nebo mu v tom dočasně brání nastavená Sebeomezující opatření.

§ 8

Registrace Účastníka

1. Každá osoba, která se chce účastnit Živých her provozovaných prostřednictvím Aplikace nebo Webu, musí prostřednictvím Aplikace nebo Webu před prvním Uzavřením sázky provést registraci.
2. Účastníkem hazardních her se může stát pouze fyzická osoba, která je starší 18 let a není zapsána v Rejstříku.
3. Registraci provede osoba žádající o registraci v Aplikaci nebo na Webu vyplněním registračního formuláře. V registračním formuláři osoba žádající o registraci vyplní pravdivě své identifikační a kontaktní údaje v rozsahu stanoveném AML zákonem a hazardním zákonem a dále si v rámci registračního procesu jednotlivě nastaví Sebeomezující opatření nebo jejich nastavení jednotlivě odmítne a vyplní údaje o svém platebním účtu, platební kartě nebo jiném platebním prostředku.
4. Osoba žádající o registraci je povinna Provozovateli poskytnout své pravdivé identifikační a kontaktní údaje, nastavit si jednotlivě Sebeomezující opatření nebo jejich nastavení jednotlivě odmítnout a poskytnout údaje o svém platebním účtu, platební kartě nebo jiném platebním prostředku.
5. Sebeomezujícími opatřeními se rozumí opatření pro odpovědné hraní, která jsou stanovena hazardním zákonem.
6. Údaji o platebním účtu se rozumí poskytnutí čísla nebo jiného jedinečného identifikátoru platebního účtu vedeného u osoby, která je oprávněna poskytovat platební služby na území České republiky; tak, aby na základě tohoto čísla nebo jiného jedinečného identifikátoru bylo možno jednoznačně identifikovat majitele registrovaného platebního účtu.
7. Údaji o platební kartě se rozumí poskytnutí čísla nebo jiného jedinečného identifikátoru platební karty vydané osobou, která je oprávněna poskytovat platební služby v členském státě Evropské unie nebo ve státě, který je smluvní stranou Dohody o Evropském hospodářském prostoru tak, aby na základě tohoto čísla nebo jiného jedinečného identifikátoru bylo možno jednoznačně identifikovat držitele registrované platební karty.
8. Údaji o jiném platebním prostředku se rozumí číslo nebo jiný jedinečný identifikátor jiného platebního prostředku vydaného osobou, která je oprávněna poskytovat služby v členském státě Evropské unie nebo ve státě, který je smluvní stranou Dohody o Evropském hospodářském prostoru tak, aby na základě tohoto čísla nebo jiného jedinečného identifikátoru bylo možno jednoznačně identifikovat majitele takového platebního prostředku.
9. V rámci procesu registrace je osoba žádající o registraci povinna prokázat, že je majitelem platebního účtu, resp. držitelem platební karty nebo jiného platebního prostředku (k prokázání nepostačuje pouhé prohlášení osoby žádající o registraci, že je majitelem, resp. držitelem), ze kterého bude na Můj účet převádět/přijímat peněžní prostředky. Po úspěšném ověření zvoleného platebního účtu, resp. platební karty nebo jiného

- platebního prostředku, je tento dále považován za registrovaný platební účet, resp. registrovanou platební kartu nebo registrovaný jiný platební prostředek.
10. Pokud osoba neposkytne identifikační a kontaktní údaje, nebo pokud nebude možno tyto údaje spolehlivě ověřit, nelze registraci úspěšně dokončit. Ověření totožnosti a věku se provádí provedením identifikace klienta podle AML zákona, s výjimkou provedení identifikace osobou jednající za klienta, nebo převzetím identifikace klienta podle AML zákona.
 11. Ověření případného zápisu osoby žádající o registraci v Rejstříku probíhá prostřednictvím Ministerstva financí, a to dálkovým způsobem prostřednictvím informačního systému veřejné správy. V případě, že Provozovatel zjistí v průběhu procesu registrace, že je osoba žádající o registraci v Rejstříku zapsána, neumožní takové osobě dokončit registraci. V případě, že vlivem technické chyby, způsobené zejména výpadkem informačního systému veřejné správy, bude dokončena registrace osobě zapsané v Rejstříku, bude této osobě okamžitě po zjištění této skutečnosti znemožněna účast na hazardních hrách. Ověření případného zápisu zaregistrované osoby v Rejstříku probíhá při každém přihlášení do Mého účtu. V případě výpadku informačního systému veřejné správy je u každého Účastníka ohledně zápisu v Rejstříku brán v potaz poslední zjištěný stav.
 12. Účastník je povinen provést změnu, resp. požádat o změnu svých poskytnutých identifikačních a kontaktních údajů bezodkladně poté, co došlo ke změně některého z nich.
 13. Odesláním registračního formuláře Účastník potvrzuje, že se předem seznámil s platným zněním Herního plánu.
 14. Provozovatel neodpovídá za pravost, platnost a věcnou správnost dokumentů, které osoba žádající o registraci, resp. Účastník Provozovateli předloží. V případě pochybností o pravosti, platnosti či věcné správnosti dodaných dokumentů, je Provozovatel oprávněn takový dokument odmítnout, resp. požadovat dodání dalších dokumentů.
 15. Závazná pravidla dalších hazardních her jsou stanovena v příslušném herním plánu konkrétní hazardní hry.

§ 9

Můj účet

1. Můj účet slouží k evidenci vkládání peněžních prostředků, identifikaci uzavřené sázky i k Výplatě Výhry na Můj účet.
2. Prostřednictvím Mého účtu získává Účastník informace o všech svých transakcích týkajících se uzavírání nebo vyhodnocení sázek, Výplatách Výher a o všech svých peněžních transakcích. Můj účet je chráněn jedinečným přihlašovacím jménem Účastníka a rovněž heslem Účastníka.
3. Každý Účastník hazardní hry může mít u Provozovatele pouze jeden Můj účet, a pokud se účastní i dalších her u Provozovatele nabízených v Aplikaci nebo na Webu, sdílí tak Můj účet pro všechny sázky uskutečněné do všech druhů hazardních her provozovaných Provozovatelem v Aplikaci nebo na Webu, a to za předpokladu, že splní rovněž všechny podmínky vyžadované pro účast na takové další hazardní hře.
4. Pro účely bezpečnosti a pro účely identifikace Účastníka má každý Účastník své jedinečné přihlašovací jméno a heslo, které slouží Účastníkovi k přihlášení do Aplikace nebo na Web. Účastník je povinen nakládat se svými přístupovými údaji vždy tak, aby se zabránilo jejich zneužití a zpřístupnění neoprávněným osobám. Provozovatel nenese žádnou odpovědnost

- za zneužití uživatelských údajů, resp. přístupových údajů, které bude způsobeno Účastníkem, resp. v důsledku porušení povinností ze strany Účastníka.
5. Provozovatel neumožní používat Můj účet k účasti na hazardních hrách okamžitě poté, co zjistí, že osoba, které byl zřízen Můj účet, byla následně zapsána do Rejstříku. Účastníkovi je v takovém případě umožněno se do Mého účtu přihlásit pouze za účelem kontroly dříve uzavřených sázek a za účelem výběru peněžních prostředků z Mého účtu.

§ 10

Převod peněžních prostředků na Můj účet

1. Na Můj účet jsou převáděny peněžní prostředky určené pro úhradu sázek následujícími způsoby:
 - a) Účastník peněžní prostředky v hotovosti složí na kterémkoli Prodejním místě, kde je umístěn terminál, maximálně ve výši 10 000 Kč za 24 hodin. Každý Účastník je při vložení peněžních prostředků v hotovosti na Můj účet povinen předložit platný průkaz totožnosti. Při nepředložení platného průkazu totožnosti je Provozovatel oprávněn vklad hotovosti odmítnout do doby splnění této povinnosti.
 - b) Účastník převede peněžní prostředky z platebního účtu v souladu s tímto Herním plánem.
 - c) Účastník převede peněžní prostředky z platební karty či jiného platebního prostředku v souladu s tímto Herním plánem.
 - d) Účastník získá peněžní prostředky připsáním Výher z hazardních her uzavřených prostřednictvím Aplikace nebo Webu.
2. Peněžní prostředky vedené na Mém účtu nejsou úročeny.
3. Provozovatel je povinen vrátit zpět peněžní prostředky, které byly na Můj účet převedeny v rozporu s předchozími odst.

§ 11

Výběry peněžních prostředků z Mého účtu

1. Z Mého účtu může Účastník vybrat peněžní prostředky následujícími způsoby:
 - a) Účastník peněžní prostředky v hotovosti vybere na kterémkoliv Prodejním místě, kde je umístěn terminál, a to do 10 000 Kč za 24 hodin. Každý Účastník je při výběru peněžních prostředků v hotovosti z Mého účtu povinen předložit platný průkaz totožnosti. Při nepředložení platného průkazu totožnosti je Provozovatel oprávněn výběr hotovosti odmítnout do doby splnění této povinnosti.
 - b) Účastník peněžní prostředky převede pokynem k úhradě z Mého účtu na svůj zaregistrovaný platební účet.

§ 12 Zrušení Mého účtu

1. Provozovatel zruší Účastníkovi Můj účet v případech, když:
 - a) zjistí, že Účastník v souvislosti s účastí na hazardní hře prostřednictvím Mého účtu závažně porušil povinnost podle hazardního zákona.
 - b) Účastník se k Mému účtu nepřihlásí po dobu 24 měsíců a zároveň nemá na Mém účtu evidovanou nevyhodnocenou sázku, nebo sázku, která byla vyhodnocena v posledních 30 dnech. To se týká jakékoli hazardní hry, jíž se prostřednictvím Mého účtu může Účastník účastnit,
 - c) Provozovatel zjistí, že Účastník zemřel.
2. Provozovatel může z vlastního podnětu zrušit uživatelské konto z důvodu:
 - a) ochrany Účastníka, pokud by pokračování v účasti na hazardní hře mohlo závažným způsobem ohrozit život nebo zdraví Účastníka,
 - b) ukončení obchodního vztahu podle AML zákona,
 - c) jednání Účastníka hazardní hry je v rozporu s dobrými mravy nebo veřejným pořádkem.
3. Konkrétní důvod zrušení Mého účtu Provozovatel vždy sdělí Účastníkovi prostřednictvím výpovědi, která mu bude zaslána na registrovanou e-mailovou adresu. Výpověď bude obsahovat všechny náležitosti podle hazardního zákona, vč. poučení, že proti výpovědi může Účastník podat odůvodněné námitky, které se zasílají na e-mailovou adresu namitky@sazka.cz, nebo poštou dopisem do sídla Provozovatele.
4. Účastník má kdykoliv právo zrušit si Můj účet i bez udání důvodu. Účastník v takovém případě zašle žádost na e-mailovou adresu info@sazka.cz, nebo zašle žádost poštou dopisem do sídla provozovatele, nebo využije tlačítko dostupné po přihlášení do Mého účtu. O přijetí žádosti bude Účastník informován potvrzením, jež mu bude zasláno e - mailem, které bude obsahovat všechny náležitosti podle hazardního zákona. Až do kompletního zrušení Mého účtu může Účastník vzít svoji žádost zpět.
5. Poté, co je zahájen proces rušení Mého účtu, je Účastníkovi zamezeno vložení sázek do všech provozovaných hazardních her, pro které je uživatelské konto zřízeno a vložení peněžních prostředků na Můj účet. Pokud tomu nebrání jiné právní předpisy, může se Účastník do Mého účtu přihlásit a vybírat peněžní prostředky.
6. Můj účet může být zrušen až poté, co jsou vyhodnoceny všechny hry hazardní hry (nerozhodnuté sázky), vyřízeny všechny podané reklamace uplatněné do dne vyhodnocení sázek a poté, co uplyne 15denní lhůta pro podání námitek, případně po jejich vyřízení.
7. Pokud Účastník podá proti zrušení námitku, bude mu zaslání námítka potvrzeno a následně bude námitka vyřízena do 30 dnů. Námitka bude buď zamítnuta, nebo uznána odůvodněnou a Můj účet bude obnoven. K vyřízení námítka Provozovatel zašle též vysvětlení.
8. V případě, že Můj účet bude zrušen bez předchozího výběru peněžních prostředků, budou peněžní prostředky, za podmínek stanovených tímto Herním plánem, vráceny Účastníkovi. Peněžní prostředky Provozovatel vrátí Účastníkovi na registrovaný platební účet, nebo refundací na platební kartu či jiný platební prostředek. V případě, že zůstatek na Mém účtu převyšuje součet vkladů provedených prostřednictvím registrované platební karty, či jiného platebního prostředku bude převyšující částka vrácena prostřednictvím registrovaného platebního účtu, pokud to není možné, poštovní poukázkou na adresu uvedenou v registračním formuláři.

§ 12a

Rejstřík vyloučených osob a Panic button

1. Panic button je pro Účastníka k dispozici, a to aktivací tlačítka „ZABLOKOVAT HRANÍ“ v Mém účtu, po jehož aktivaci nesmí Účastníkovi Provozovatel umožnit vložit sázku do žádné jím provozované internetové hazardní hry po dobu 48 hodin od okamžiku využití tohoto prostředku. Současně bude informace o aktivaci Panic buttonu předána Ministerstvu financí, což bude mít za následek zápis do Rejstříku. Od doby zápisu do Rejstříku po uplynutí 48 hodin od aktivace Panic buttonu nebude Účastníkovi umožněna hra ani u ostatních provozovatelů hazardních her v ČR (jedná se však výhradně o hazardní hry s povinnou registrací).
2. Po využití Panic buttonu Provozovatel nabídne Účastníkovi současné podání žádosti o dlouhodobý zápis do Rejstříku zprostředkované Provozovatelem. Následně Provozovatel informaci o podání žádosti o dlouhodobý zápis do Rejstříku předá Ministerstvu financí
3. Výše uvedenou žádost o dlouhodobý zápis do Rejstříku lze podat i bez aktivace Panic buttonu.
4. Důsledky zapsání do Rejstříku jsou, že všichni provozovatelé s povolením provozovat hazardní hry v ČR nesmí osobě zapsané v Rejstříku:
 - umožnit vstup do herního prostoru (herna, kasino),
 - založit uživatelské konto,
 - umožnit prostřednictvím uživatelského konta vložení sázky do hry hazardní hry,
 - umožnit vložení peněžních prostředků na uživatelské konto.

§ 13

Uzavření sázek

1. Jednotlivé sázky jsou Sázejícím uzavírány prostřednictvím Aplikace nebo Webu.
2. Sázku je možno uzavřít pouze v případě, že zůstatek na Mém účtu odpovídá nebo převyšuje výši Sázky a neodporuje nastavením parametrů Sebeomezujících opatření.
3. Sázky se uzavírají následujícím postupem:
 - a) Účastník se přihlásí do sekce Můj účet tak, že do pole „jméno“ zadá svůj jedinečný přihlašovací identifikátor a do pole „heslo“ zadá své heslo.
 - b) Účastník spustí příslušnou hru Živé hry, jejíž pravidla jsou uvedena v příloze tohoto Herního plánu.
 - c) Po spuštění hry Sázející může uzavírat sázky.
4. Uzavřené sázky jsou registrované v Centrální databázi systému Provozovatele. Sázející má Záznamy sázek evidovány v sekci Můj účet, kde každá podaná sázka je specifikována jedinečným identifikátorem.
5. Za čas Uzavření sázky, je považován okamžik, ve kterém je Záznam sázky zaregistrován v Centrální databázi systému. V případě pochybností je vždy rozhodující záznam o čase Uzavření sázky v Centrální databázi systému Provozovatele. Pokud z důvodu technické chyby systému, nebo z důvodu nedostatku peněžních prostředků Sázejícího na Mém účtu, nedojde k Uzavření sázky, nebude proveden Záznam sázky v Centrální databázi systému.

Systém neumožňuje Uzavření sázky a odehrání Živé hry bez provedení Záznamu sázky v Centrální databázi systému Provozovatele.

6. Provozovatel má právo příjem sázek na jakoukoliv z Živých her kdykoliv pozastavit, a to i bez uvedení důvodu.

§ 14

Vyhodnocení sázek

1. V případě pochybností o Výhře, je vždy rozhodující záznam o výsledku hry v Centrální databázi systému. Pokud by došlo k ojedinělé situaci, že by nebyl proveden záznam o výsledku hry v Centrální databázi systému (např. z důvodu technické chyby systému), dojde k vrácení Sázky Sázejícímu.
2. Nastane-li jakékoliv přerušení započaté hry ze strany Sázejícího (např. porucha připojení k internetu), dojde k jejímu automatickému dokončení. Pokud by měl po přerušení hry Účastník možnost dalších Sázek nebo interakcí ovlivňujících výsledek hry, je dokončení hry řešeno u každé konkrétní Živé hry v příloze herního plánu. Záznam o automaticky dokončené hře poté najde Sázející v historii transakcí v sekci Můj účet.
3. Nastane-li jakékoliv přerušení započaté hry ze strany Provozovatele (např. technická závada, nedodržení stanovených postupů ze strany krupiéra, který udělá chybu, jež nejde napravit – viz pravidla konkrétních Živých her v příloze herního plánu) dříve, než dojde k záznamu o výsledku hry v Centrální databázi systému, je Sázejícímu vrácena Sázka. Dojde-li k přerušení započaté hry ze strany Provozovatele poté, co dojde k záznamu o výsledku hry v Centrální databázi systému, najde Sázející tento výsledek v přehledu transakcí v sekci Můj účet.

§ 15

Výplata Výher

1. Nárok na Výhru vzniká Sázejícímu v případě, že Sázející získal, resp. dosáhl, výherní kombinace, která je nutná dle pravidel příslušné Živé hry k dosažení Výhry a zároveň nebyl porušen žádným způsobem tento Herní plán.
2. V Aplikaci nebo na Webu Sázející nemusí uplatňovat nárok na Výhru, ten je realizován okamžikem zjištění výsledku dané Živé hry.
3. Výplata Výher ze sázek probíhá, po splnění podmínek nároku na Výhru v příslušné Živé hře, bez zbytečného odkladu připsáním výherní částky Sázejícímu na Můj účet, nejpozději ve lhůtě stanovené hazardním zákonem.

§ 16

Reklamáce

1. Účastník je oprávněn podávat odůvodněné reklamace a stížnosti dle zákona č. 634/1992 Sb., zákon o ochraně spotřebitele, ve znění pozdějších předpisů.

§ 17

Závěrečná ustanovení

1. Provozovatel může po schválení Ministerstva financí České republiky vydávat změny a doplňky tohoto Herního plánu.
2. Jakékoliv dodatečné úpravy a zásahy do systémů a Aplikace nebo Webu Provozovatele, a jakékoliv další snahy o zásah do Aplikace nebo Webu Provozovatele nebo do Záznamů sázek, které směřují k tomu, aby kdokoliv vylákal neoprávněně Výhru, mají závažné právní důsledky a osoby takto jednající se vystavují možnosti trestního postihu. Případná sázka, která byla uzavřena nebo upravena Účastníkem v důsledku výše uvedeného jednání tohoto Účastníka, je neplatná. Případná Výhra, která byla získána neoprávněně, je považována za bezdůvodné obohacení a musí být vrácena Provozovateli.
3. V případech, na které není v Herním plánu pamatováno, jsou rozhodující obecně závazné právní předpisy, zejména občanský zákoník a rozhodnutí Provozovatele učiněná v souladu s nimi a tímto Herním plánem. Právním rozhodným je právo České republiky a k řešení případných sporů budou příslušné soudy České republiky.
4. Neznalost ustanovení tohoto Herního plánu nebo jejich subjektivní výklad nečiní sázku neplatnou a při rozhodování případných sporů ze sázky nemůže být přihlíženo k okolnosti, že Účastník nezná ustanovení Herního plánu.
5. Tento Herní plán nabývá platnosti a účinnosti dne 25. 7. 2025. Současně pozbývá platnosti a účinnosti Herní plán Živých her SAZKA platný od 26. 2. 2025.

V Praze dne 18. 7. 2025

SAZKA a.s.

Příloha č. 1

Obsah

Přenášené živé hry Synot	13
Blackjack	14
Roulette (Synot)	19
All Bets Blackjack.....	26
Casino Hold'em	33
Přenášené živé hry Evolution	39
Roulette (Evolution)	40
Infinite Blackjack	46
Blackjack (Evolution).....	52

Přenášené živé hry Synot

Přenášené živé hry Synot jsou hazardními hrami podle § 80 ZHH, při kterých Sázející hraje proti krupiérovi a které jsou podle § 82 ZHH přenášeny audiovizuálně ze studia v reálném čase. Herní měnou je česká koruna (CZK).

Jedná se o následující živé hry:

1. Blackjack
2. Roulette (Synot)
3. All Bets Blackjack
4. Casino Hold'em

Blackjack

Základní informace o hře:

Nejvyšší možná hlavní Sázka je 100 000 Kč, nejvyšší možná vedlejší Sázka je 1 000 Kč.

Nejvyšší možná čistá Výhra při hlavní Sázce ve výši 100 000 Kč a dosažení Blackjacku s výplatním poměrem 3:2 činí 150 000 Kč (výpočet: 100 000 Kč x 3:2). Nejvyšší možná čistá Výhra při vedlejší Sázce Top 3 ve výši 1 000 Kč a dosažení Trojice v barvě s výplatním poměrem 270:1 činí 270 000 Kč (výpočet: 1 000 Kč x 270:1).

1. Jedná se o Přenášenou živou karetní hru provozovanou ve Studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu - míchá, rozdává a sbírá karty.
2. Ve hře Blackjack si Účastník vybere stůl, ke kterému si usedne. U stolů je maximálně 7 míst. Účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí přenos hracího stolu s hracím plátnem obsahující hrací pozice (boxy) pro rozdání karet, s krupiérem a dále vizualizace pozic ostatních hráčů a nabídka žetonů různých hodnot.
3. Hraje se s 8 balíčky karet, přičemž 1 balíček karet obsahuje 52 karet čtyř barev (srdce, káry, piky a kříže).
4. V poli „Zůstatek“ se zobrazuje aktuální stav hráčského konta a v poli „Sázka“ aktuální celková výše Sázky do hry.

Cíl Živé hry:

5. Cílem karetní hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejbližší součtu 21, hodnotu součtu 21 nepřekročit a zároveň porazit krupiéra - zástupce Provozovatele (nikoli jiného Účastníka).

Popis pravidel hazardní hry:

6. Karty od 2 do 10 mají pro výpočet hodnoty kombinace stejnou hodnotu, jaká je uvedena na kartě, karty J, Q, K (spodek, královna a král) mají hodnotu 10. Eso (A) se může počítat za hodnotu 1 nebo za 11, přičemž pro vyhodnocení sázky se bere v potaz ta hodnota, která je pro Účastníka výhodnější. Jakákoliv kombinace desítky a esa se nazývá blackjack a poráží součet 21. Pokud má Účastník eso počítané za 11 bodů, nazývá se součet „měkký“, protože při tažení další karty se hráč nikdy nemůže dostat přes 21; pokud se eso počítá za 1 bod, nazývá se součet „tvrdý“ (např. měkkých 16 nebo tvrdých 17). Barvy karet nemají u hlavní Sázky žádný význam.
7. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra Živé hry, nové Sázky na další hru Živé hry se přijímají po ukončení stávající hry Živé hry. Sázející vybere žeton/y a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. U jedné hrací pozice (boxu) pro rozdání karet lze umístit několik žetonů současně na různé pozice pro sázky. Poté, co Účastník umístí žeton(y), uzavře nejprve hlavní Sázku.
8. Nad rámeček hlavní Sázky lze uzavřít vedlejší Sázky (popsáno v odstavci 25), pozice pro tyto sázky jsou zobrazeny vedle pozice pro hlavní Sázku na hrací pozici (boxu) pro rozdání karet. Vedlejší Sázky nelze uzavřít bez hlavní Sázky.
9. Po uzavření a potvrzení hlavní Sázky jsou přijímány vedlejší Sázky, pokud je příjem Sázek stále otevřený. Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření sázek.

- Po vizuálním signálu „Konec Sázek“ v horní části obrazovky začíná hra živé hry. Konec sázek oznamuje i krupiér.
10. Po ukončení příjmu sázek začne krupiér rozdávat karty. Minimální vsazená částka se u jednotlivých stolů může lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce stolů a je vždy v rozmezí minimální Sázky a maximální Sázky. Krupiér rozdává ze svého pohledu ve směru hodinových ručiček tak, že každému Účastníkovi a sobě dá 1 kartu a pak každému ještě 1 kartu. Všechny karty se rozdávají lícem nahoru, takže všichni vidí jejich hodnoty, kromě poslední karty krupiéra, která je v první fázi rozdána lícem dolů.
 11. Po tomto rozdání karet si dále Účastník volí další postup ve hře. Objeví se tlačítka „Zdvojnásobit“, „Karta“, „Stát“, případně „Rozdělit“ a „Pojistit“ (pokud je první kartou krupiéra eso). Účastník má stanovený čas na to, aby provedl některý z těchto tahů.
 12. Účastník může chtít další kartu (tlačítko „Karta“), zůstat stát (tlačítko „Stát“) nebo za určitých okolností hrát „Rozdělit/Split“, „Zdvojnásobit/Double“ nebo „Pojištění/Insurance“ (viz pravidla dále). Krupiér podle pokynů hráče provádí všechny kroky až do doby, dokud Účastník nezůstane stát, nebo jeho kombinace nepřesáhne hodnotu 21. Jakmile Sázející přesáhne v rámci své kombinace hodnotu 21, okamžitě prohrává. V průběhu hry se mohou objevit též tlačítka „Zpět“ (toto tlačítko se objevuje pouze do ukončení příjmu sázek), kterým se odstraní vsazené Sázky nebo „Přeskočit“, kterým Účastník odmítne nabídku pojistky a pokračuje ve hře.
 13. Pokud Účastník neprovede žádný tah v časovém limitu, automaticky „Stojí“ (a to i v případě, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek). Pokud zvolí možnost „Zdvojnásobit“, bude ze zůstatku účtu vybrána částka odpovídající hlavní sázce a hlavní sázka se zdvojnásobí, poté dostane pouze (právě) jednu kartu.
 14. Jakmile Účastníci dokončí svoji hru, přichází na řadu krupiér, který odhalí svou druhou kartu a případně dobírá karty. Krupiér si na začátku rozdává taktéž 2 karty (viz výše), ovšem jeho možnosti hry jsou omezeny na možnost Vzít kartu a na možnost Stát, tedy nemůže zahrát Rozdělení/Split, Dvojnásobek/Double a Pojištění/Insurance. 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, včetně měkkých 17 (s esem) či vyšší, krupiér další kartu nebere.
 15. Provozovatel může nabízet možnost uzavřít Sázku na hrací pozici ovládanou jiným Účastníkem (tzv. Sázka bet behind). Tuto Sázku lze uzavřít pouze na pozicích, na kterých je vsazena hlavní Sázka, kromě vlastní pozice Účastníka. Účastník, který uzavřel tuto Sázku na pozici jiného Účastníka, se dále nemůže rozhodovat. Všechna rozhodnutí činí hlavní Účastník (majitel pozice) a „bet behind Účastník“ jeho rozhodnutí pouze následuje/kopíruje. Výjimka nastává v případě, že se hlavní Účastník rozhodne pro zdvojnásobení, nebo split a „bet behind Účastník“ má nedostatek finančních prostředků pro uzavření těchto Sázek. V tomto případě, když se hlavní Účastník rozhodl zdvojnásobit, „bet behind Účastník“ dostane jednu kartu a poté stojí. V případě, že se hlavní Účastník rozhodl rozdělit, „bet behind Účastník“ hraje po rozdělení karet pouze s jednou částí rozdělených karet, a to s tou na pravé straně. Pojištění není pro „bet behind Účastníka“ k dispozici.
 16. Ke zrušení hry Živé hry může dojít v případě, že:
 - dojde k nesprávnému záznamu karty do Centrální databáze systému,
 - více než jedna karta v balíčcích, ze kterých krupiér karty rozdává, je otočená lícem nahoru,
 - více než dvě karty spadnou ze stolu a není možné určit jejich pořadí,
 - dojde k předčasnému odkrytí druhé (skryté) krupiérovy karty,
 před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.

17. Pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží Účastník žetony ve výši jeho původní Sázky, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti Účastníka.

Popis ovládacích prvků:

18. Tlačítko „Rozdělit“ (možnost Rozdělit/Split): Je to způsob zdvojnásobení Sázky. Split lze aplikovat pouze v případě, že má hráč dvě karty stejné hodnoty. Karty Účastníka se rozdělí tak, že s každou z těchto karet je spojena samostatná Sázka ve výši původní Sázky. K oběma kartám se poté dobírají další karty. V každém splitu lze vzít libovolný počet dalších karet, s výjimkou dvou es, ke každému z es lze dobrat pouze jednu kartu. Pokud je v rozdělené kombinaci eso a karta s hodnotou deset, považuje se to za 21, nikoli za blackjack. V tomto případě je výplata 1:1, nikoli 3:2. Je povolen pouze jeden split, nelze rozdělit již rozdělené karty. Kromě rozdělení páru es (A) lze též u nových kombinací použít double.
19. Tlačítko „Zdvojnásobit“ (možnost Zdvojnásobit/Double): Možnost dvojnásobku umožňuje Účastníkovi zdvojnásobit původní Sázku při prvních dvou kartách; v takovém případě Účastník obdrží už jen 1 další kartu, bez možnosti dostat další. Pokud má první karta krupiéra hodnotu 10 a dostane eso (tzn. má blackjack), Účastník obdrží žetony ve výši jeho zdvojnásobené sázky. Zdvojnásobit lze i po splitu.
20. Tlačítko „Pojistka“ (možnost Pojištění/Insurance): Pokud má krupiér jako první kartu eso (A), je možné, že po odkrytí druhé karty získá druhou kartu s hodnotou 10 a docílí tak blackjacku. Proti této krupiérově karetní kombinaci je možné se pojistit. Účastníkovi je nabídnuto vsadit částku rovnající se polovině jeho původní Sázky. Pokud krupiér skutečně docílí blackjacku, vyplatí sázku na pojištění ve výplatním poměru 2:1. Jestliže krupiér nemá blackjack, Účastník pojištění prohrává.
21. Po každé hře může Účastník umístit žetony stejným způsobem jako v předchozí hře, a to kliknutím na tlačítko „Vsadit znovu“.
22. Po stisknutí tlačítka „Pokladna“ je možno provádět vklady a výběry z a na uživatelské konto (Můj účet) a zobrazit historii transakcí.
23. Tlačítko „Limity“ otevře panel Limity.
24. V sekci „Nabídka“ je možno upravit různá nastavení hry, zpřístupnit informace o historii předchozích her či otevřít nápovědu.

Druhy sázek:

25. Ve hře Blackjack může Účastník vsadit hlavní sázku (popsáno výše) a vedlejší sázky:
- **21+3:** Tento druh vedlejší Sázky umožňuje Účastníkům 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 (Suited three of a kind) – všechny tři karty stejné barvy a hodnoty.
Příklad: 4 ♥ 4 ♥ 4 ♥
 - Postupka v barvě (Straight flush) – všechny tři karty v řadě po sobě a ve stejné barvě;
Eso (A) lze použít na začátku nebo na konci postupky. Příklad: 5 ♥ 6 ♥ 7 ♥
 - Trojice (Three of a kind) – všechny tři karty stejné hodnoty. Příklad: 7 ♥ 7 ♥ 7 ♠
 - Postupka (Straight) – všechny tři karty v řadě po sobě, ale ne ve stejné barvě.
Příklad: 7 ♥ 8 ♦ 9 ♠

- Barva (Flush) – všechny tři karty stejné barvy. Příklad: 4 ♥ 6 ♥ 8 ♥
- **Top 3:** Tento druh vedlejší Sázky umožňuje Účastníkům 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 (Suited three of a kind) – všechny tři karty stejné barvy a hodnoty.
Příklad: 4 ♥ 4 ♥ 4 ♥
 - Postupka v barvě (Straight flush) – všechny tři karty v řadě po sobě a ve stejné barvě; Eso (A) lze použít na začátku nebo na konci postupky. Příklad: 5 ♥ 6 ♥ 7 ♥
 - Trojice (Three of kind) – všechny tři karty stejné hodnoty. Příklad: 7 ♥ 7 ♦ 7 ♠.
- **Páry:** Tento druh vedlejší Sázky umožňuje Účastníkům vsadit na to, že první dvě karty Účastníka (Player Perfect Pairs), nebo krupiéra (Dealer Perfect Pairs) budou stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti:
 - Červeno-černý pár: První dvě karty tvoří pár, ale v různých k sobě nenáležících barvách (srdce a piky, srdce a kříže, káry a piky, nebo káry a kříže). Příklad: 4 ♦ 4 ♠
 - Pár v barvě: První dvě karty tvoří pár ve dvou různých k sobě náležících barvách (tj. buď srdce a káry, nebo piky a kříže).
Příklad: 4 ♥ 4 ♦
 - Dokonalé páry: První dvě karty tvoří pár stejné barvy (např. jen káry, nebo jen kříže).
Příklad: 4 ♦ 4 ♦

Hodnocení hry a Výhry (výplatní poměry):

26. K porážce krupiéra musí Účastník mít rozdanu karetní kombinaci, jejíž celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň má vyšší hodnotu než kombinace krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérovy kombinace přesáhne 21. Účastník v těchto případech vyhrává dvojnásobek své Sázky (při Sázce 10 Kč, získává 20 Kč – včetně své Sázky). Pokud Účastník hazardní hry jako své první dvě karty dostane eso a kartu s hodnotou deset, má blackjack a vyhrává 1,5násobek své Sázky (při Sázce 10 Kč, získává 25 Kč – včetně své Sázky). Pokud má s krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a Účastník obdrží žetony ve výši své původní Sázky. Pokud má krupiér blackjack, prohrávají svou sázku všichni Účastníci hazardní hry u hracího stolu s výjimkou těch, kteří sami mají blackjack – ti končí nerozhodně a obdrží žetony ve výši své původní Sázky. Pokud je celková hodnota Účastníkovy kombinace 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat Výhru. Výhry u hlavní Sázky odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (Výhra je odpovídajícím násobkem Sázky):

Výplata výher z hlavní Sázky	
Sázka	Výplatní poměr
Výherní kombinace (poráží krupiéra)	1:1
Pojištění (Insurance)	2:1
Blackjack	3:2

27. Výhry u vedlejších Sázek odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (Výhra je odpovídajícím násobkem Sázky):

Sázka 21+3	
Kombinace	Výplatní poměr
Trojice v barvě (Suited three of a kind)	100:1
Postupka v barvě (Straight flush)	40:1
Trojice (Three of a kind)	30:1
Postupka (Straight)	10:1
Barva (Flush)	5:1

Sázka Top 3	
Kombinace	Výplatní poměr
Trojice v barvě (Suited three of a kind)	270:1
Postupka v barvě (Straight flush)	180:1
Trojice (Three of a kind)	90:1

Sázka na Páry (Player a Dealer)	
Typ Páru	Výplatní poměr
Dokonalé páry	25:1
Pár v barvě	12:1
Červeno-černý pár	6:1

Roulette (Synot)

Základní informace o hře:

Nejvyšší celková Sázka jednoho Účastníka na jednu hru Živé hry je 1 000 000 Kč. Nejvyšší Výhra a nejvyšší Sázka u jednotlivých typů sázek viz bod 22. Nejvyšší možná čistá Výhra při maximální Sázce na číslo ve výši 10 000 Kč s výplatním poměrem 35:1 činí 350 000 Kč (výpočet: 10 000 Kč x 35:1). Nejvyšší možná čistá Výhra při maximální Sázce na Červenou ve výši 100 000 Kč s výplatním poměrem 1:1 činí 100 000 Kč (výpočet: 100 000 Kč x 1:1).

1. Jedná se o přenášenou živou hru provozovanou ve Studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu – roztáčí kolo rulety, vhodí kuličku do kola.
2. Ve hře Roulette (Synot) si Účastník vybere hrací stůl, u kterého bude hrát. Účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí hrací stůl s ruletovým kolem, krupiér, vizualizace hracího plátna a nabídky žetonů různých hodnot (viz obrázek níže). Zobrazení se může lišit v závislosti na zařízení, na němž je hra spuštěna (PC, mobilní telefon atd.).
3. Na kole rulety je zobrazeno 37 jamek očíslovaných od 0 do 36 a označených příslušnou barvou (červená, černá, zelená).
4. Na hracím plátně je zobrazena oblast vnitřních sázek a oblast vnějších sázek, což jsou dvě hlavní oblasti hracího plátna, na které se umísťují Sázky. Každá z nich nabízí mnoho různých způsobů, jak vsadit. Oblast vnitřních sázek nabízí Sázky na jednotlivá čísla, která jsou uspořádána na stole těsně vedle sebe nebo na skupiny čísel. Oblast vnějších sázek obsahuje dvojice sázek na červenou a černou, vysokou nebo nízkou a lichou nebo sudou (každá z nich zahrnuje 18 čísel). Dále je na hracím plátně zobrazen tzv. Racetrack (viz níže), na který se též umísťují Sázky.



5. V rámci vizualizace hry se v poli „Zůstatek“ zobrazuje aktuální stav hráčského konta a v poli „Sázka“ aktuální výše Sázky do hry.

Cíl Živé hry:

6. Cílem hry je odhadnout, kde se na ruletovém kole zastaví kulička.

Popis pravidel hazardní hry:

7. Sázející vybere žeton a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. Lze umístit několik žetonů současně na různé sázkové pozice a několik žetonů na jednu sázkovou pozici. Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření Sázek.
8. Pokud při vstupu Účastníka hazardní hry ke stolu právě probíhá hra Živé hry, může Účastník nové Sázky na další hru Živé hry umístit po ukončení stávající hry Živé hry.
9. S pomocí vnitřních a vnějších sázek, Racetracku nebo prostřednictvím sousedních Sázek může Účastník hazardní hry vsadit na jakékoli číslo nebo kombinaci čísel. Žetony je třeba kliknutím umístit na hrací plátno nebo Racetrack. Účastník hazardní hry může vsadit libovolné množství žetonů do limitu stolu, resp. Sázky. Sázky lze uzavírat také přímo z panelů Statistika a Výsledky, Moje sázky nebo tlačítka Konfigurátor sázek. Při přejetí kurzorem přes příslušný typ Sázky, se zvýrazní na sázkové ploše, nebo Racetracku. Při kliknutí na typ Sázky se na sázkovou pozici umístí žeton/y.
10. Po předem stanoveném čase krupiér roztočí ruletové kolo a krupiér vhodí kuličku do ruletového kola. Poté je krupiérem oznámen konec Sázek a čeká se na vyhlášení výsledků. Konec Sázek je oznámen také vizuálním signálem v horní liště hry, po ukončení Sázek začíná hra Živé hry. Kulička se zastaví v číselné jamce v ruletovém kole a krupiér oznámí výsledek. Krupiér okamžitě vyhodnotí vítězné Sázky. Výhry za vítězné sázky se vyplácejí na konci každé hry Živé hry. Poté se pokračuje další hrou Živé hry.
11. Platnou Výhrou je pouze ta Výhra, která byla určena platným roztočením ruletového kola. Roztočení je platné pouze v případě, že krupiér vhodí kuličku proti směru otáčení ruletového kola. Kulička dál musí před spadnutím a usazením v očíslovaném otvoru alespoň 3x oběhnout celý obvod ruletového kola. V následujících případech bude roztočení považováno za neplatné:
 - a) kulička oběhla celé kolo méně než 3x,
 - b) kulička byla vhozena ve směru otáčení kola,
 - c) kolo se přestalo otáčet, zatímco kulička obíhala okolo,
 - d) kulička během roztočení vypadla z kola rulety,
 - e) do kola se během roztočení dostal cizí objekt.V případě neplatného roztočení provede krupiér opakované roztočení.
12. Pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží Účastník žetony ve výši jeho původní Sázky, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti Účastníka.

Popis ovládacích prvků:

13. Účast na další hře Živé hry se provede vsazením nových Sázek, nebo pomocí tlačítka „Vsadit znovu“, které zopakuje sázky minulé hry Živé hry.
14. Po stisknutí tlačítka „Pokladna“ je možno provádět vklady a výběry z a na uživatelské konto (Můj účet) a zobrazit historii transakcí.
15. Tlačítko „Limity“ otevře panel Limity.
16. Tlačítko „Lobby“ načte Lobby, kde se lze připojit k jinému stolu.
17. V sekci „Nabídka“ je možno upravit různá nastavení hry, zpřístupnit informace o historii předchozích her či otevřít nápovědu.
18. Panel „Statistika“ zobrazuje výsledky posledních her Živé hry a vylosovaná čísla, která se početně a procentuálně vyskytla nejčastěji a nejméně často.
19. Panel „Moje sázky“ umožňuje uložit oblíbené sázky a znovu je umístit na stůl.

20. Panel „Konfigurační sázek“ umožňuje vytvářet vlastní sázky, umístit je na stůl nebo je uložit mezi oblíbené sázky.

Druhy sázek a jejich limity:

21. Ve hře Roulette (Synot) jsou Účastníkovi k dispozici vnitřní, vnější, na/uvnitř Racetracku a ostatní sázky v panelu „Moje sázky“.

- **Vnitřní sázky:** Jedná se o čísla na vnitřní ploše rozvržení ruletového stolu, obsahuje sázky na konkrétní čísla:
 - a) Sázka na číslo, „Straight up“ - Umístěním žetonu na střed čísla lze vsadit na libovolné číslo včetně nuly (0). Maximální Sázka je uvedena na panelu „Limits“.
 - b) Sázka na dvě čísla, „Split“ - Na dvě čísla lze vsadit umístěním žetonu na čáru, která tato dvě čísla rozděluje. Maximální sázka představuje maximální sázku na jedno číslo vynásobenou dvěma.
 - c) Tři čísla, „Street“ - Na řadu tří čísel (street) lze vsadit umístěním žetonu na hraniční čáru ruletového stolu na konec příslušné řady. Sázka na tři čísla 0, 1 a 2 nebo 0, 2 a 3 je speciální sázka Tři čísla, lze ji vsadit umístěním žetonu do rohu, kde se tato tři čísla setkávají. Maximální sázka představuje maximální Sázku na jedno číslo vynásobenou třemi.
 - d) Rohová Sázka, „Corner“ - Na čtyři čísla lze vsadit umístěním žetonu do rohu, kde se tato čtyři čísla setkávají. Maximální sázka představuje maximální Sázku na jedno číslo vynásobenou čtyřmi.
 - e) Sázka Basket - Na čísla 0, 1, 2 a 3 si lze vsadit umístěním žetonu na hraniční čáru ruletového stolu v místě, kde ji protíná čára mezi nulou (0) a prvním řádkem. Maximální sázka představuje, stejně jako Rohová sázka, maximální Sázku na jedno číslo vynásobenou čtyřmi.
 - f) Sázka na šest čísel, „Sixline“ (Linie) - Lze vsadit na dva Streety (tj. na šest různých čísel ve dvou řadách, tři čísla v každé řadě), a to položením žetonu na hraniční čáru ruletového stolu v místě, kde ji protíná čára oddělující obě řady. Maximální sázka představuje maximální Sázku na jedno číslo vynásobenou šesti.
- **Vnější sázky:** Jedná se o sázkové pozice na vnějším okraji hrací plochy, např. Sudá, Lichá, Červená, Černá atd.:
 - a) Sázka na sloupec, „Column“ - Sázku na všech dvanáct čísel ve sloupci lze uzavřít vsazením na jedno ze tří políček označených jako „2to1“. Pokud padne některé z čísel ve vybraném sloupci, Výhra se vyplácí v poměru 2:1. Pokud padne nula (0), Účastník hazardní hry svou Sázku prohrává, protože nula není součástí žádného sloupce, ani tuctu. Tato možnost Sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od Sázky na jedno číslo a jsou uvedeny na panelu „Limits“.
 - b) Tucet, „Dozen“ - Na skupinu dvanácti čísel lze vsadit umístěním žetonu na pole označená jako „1st 12“, „2nd 12“ a „3rd 12“. Pokud padne jedno z 12 čísel ve zvoleném sloupci, na které bylo tímto způsobem vsazeno, vyplatí se Výhra v poměru 2:1. Pokud padne nula (0), Účastník hazardní hry svou Sázku prohrává. Tato možnost Sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od Sázky na jedno číslo a jsou uvedeny na panelu „Limits“.
 - c) Červená/černá (Red/Black), Sudá/lichá (Even/Odd), Nizká (1–18) / Vysoká (19–36) - Na jedno z políček podél dlouhé strany stolu lze vsadit na polovinu čísel na ruletě (kromě nuly). Každé políčko obsahuje 18 čísel. U všech těchto Sázek vyhrává Účastník hazardní hry v poměru 1:1. Pokud padne nula (0), Účastník hazardní hry svou

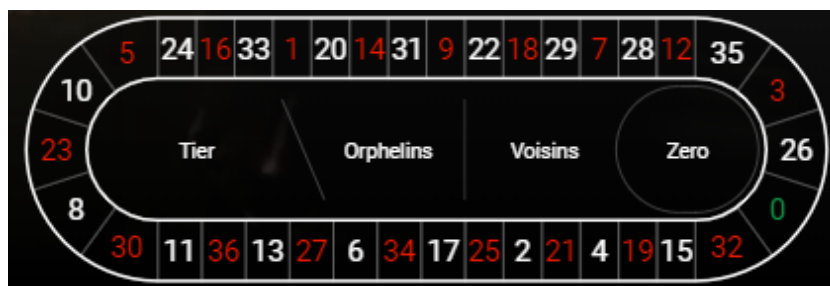
Sázku prohrává. Tato možnost Sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od Sázky na číslo a jsou uvedeny na panelu „Limits“.

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

- **Racetrack:** Kromě oblastí vnitřních a vnějších sázek může Účastník hazardní hry sázet také na oblast zvanou Racetrack (tedy náhled rulety na plátně). Tato oblast svým formátem představuje skutečné pořadí, ve kterém se čísla objevují na samotném ruletovém kole. Sázka „Sousední sázky“ - umístěním žetonů na některé z čísel Racetracku vsadí Účastník hazardní hry žetony (resp. jejich stejný počet a hodnotu) na toto číslo i na každé z přiléhajících čísel (známá jako sousední čísla), která se nachází po obou stranách tohoto čísla. Počet sousedních čísel v Sázce si lze nastavit tlačítky plus (+) a minus (-) nacházející se vedle Racetracku. Sázka na sousední čísla tak může zahrnovat 1 až 9 čísel po každé straně čísla na Racetracku. Celkem takto tedy může být vsazeno až na 19 čísel najednou. Pokud je takto vsazeno na 2 čísla na každé straně čísla na Racetracku, zahrnuje sázka na sousední čísla pět po sobě jdoucích čísel na ruletovém kole (Racetracku). Například 5 a sousední čísla: 5,10,16,23 a 24.

Náhled rulety (uvnitř Racetracku) může Účastník hazardní hry využít pro vsazení dalších čtyř speciálních Sázek, z nichž každá má přesně určeno, kam jsou žetony vsazeny (pozn. počet a hodnota žetonů umístěných na Sázku na Racetracku je těmito Sázkami podle stanoveného klíče znásobena a rozložena v oblasti vnitřních sázek), viz níže:

- Malá Série (Tier) - je Sázka na dvanáct čísel (na ruletovém kole mezi čísly 27 a 33 – včetně těchto čísel). Konkrétně se jedná o čísla 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33. Při sázce se používá šest žetonů, přičemž na každý Split (sázka na dvě čísla) se umístí jeden žeton: 5/8; 10/11; 13/16; 23/24; 27/30; 33/36. Celková sázka „Malé Série“ představuje 6x hodnotu vybraného žetonu.
- Velká Série (Voisins) - je Sázka, při které se umístí na hrací plochu devět žetonů (na ruletovém kole mezi čísly 22 a 25 - včetně těchto čísel): dva žetony na trojici 0/2/3, dva žetony jako Rohová Sázka na 25/26/28/29 a po jednom žetonu na splity 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 a 32/35. Celková sázka „Velké série“ představuje 9 x hodnotu vybraného žetonu.
- Orphelins – je Sázka na 8 čísel, která tvoří dva díly kola mimo Malou a Velkou sérii. Zahrnuje celkem osm čísel: 17, 34, 6 a 1, 20, 14, 31, 9. Jeden žeton se umístí jako Sázka na číslo 1 a jeden žeton na každý ze splitů: 6/9; 14/17; 17/20 a 31/34. Celková sázka „Orphelins“ představuje 5 x hodnotu vybraného žetonu.
- Zero Spiel (Zero) – je Sázka na 6 čísel (na ruletovém kole mezi čísly 12 a 15 - včetně těchto čísel). Jeden žeton se umístí jako Sázka na číslo 26 a jeden žeton na každý ze splitů: 0/3; 12/15; 32/35. Celková sázka „Zero“ představuje 4 x hodnotu vybraného žetonu.



Výplatní poměry Sázek uskutečněných prostřednictvím Racetracku - viz níže. Maximální Výhry a limity Sázek uskutečněných prostřednictvím Racetracku jsou odvozeny od Sázek, ze kterých jsou tyto Sázky složeny.

- Na panelu „Moje sázky“ může Účastník hazardní hry vsadit oblíbené Sázky, Sázky na jednotlivá čísla anebo další speciální Sázky, z nichž každá má přesně určeno, kam jsou žetony vsazeny. Speciální Sázky jsou následující:
 - a) Komplettní Sázky - je Sázka složená z vnitřních sázek. Jedná se o Sázku na jedno číslo a všechny možné Sázky typu Split, Corner, Sixline a Street týkající se jednoho čísla,
 - b) Polo-komplettní Sázky - je Sázka složená z vnitřních sázek umístěných na jedno číslo. Jedná se o Sázku na jedno číslo a všechny možné Sázky typu Split a Corner týkající se jednoho čísla (Sázky Sixline a Street nejsou zahrnuty),
 - c) Finales en Plein - je Sázka, při které se umístí na hrací plochu žetony na čísla končící vybraným číslem (0 – 9),
 - d) Jeu 7/9 - je Sázka, při které se umístí na hrací plochu žetony na čísla končící číslicí 7, 8 a 9. Po jednom žetonu se umístí jako Sázka na číslo 19 a 27 a po jednom žetonu na každý ze splitů: 7/8; 8/9; 17/18; 28/29.
 - e) Orphelins en Plein - je Sázka, při které se umístí na hrací plochu žetony Straight Up na každou pozici sázky Orphelins.

Výplatní poměry, maximální Výhry a limity těchto speciálních Sázek jsou odvozeny od Sázek, ze kterých jsou jednotlivé speciální Sázky složeny.

Limity Sázek:

22. Maximální celková Sázka jednoho Účastníka na jednu hru Živé hry neboli limit stolu je 1 000 000 Kč. Limity sázek na více čísel (včetně i sázek na Racetrack) jsou přímo odvozeny od limitu Sázek na jedno číslo (Straight up). Vnější sázky mají se vlastní maximální limity, viz následující tabulka:

Limity vnějších Sázek:

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Maximální sázka	Maximální čistá výhra (bez vkladu)
Červená (Red)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
Černá (Black)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
Lichá (Odd)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
Sudá (Even)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
Nízká (1-18)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
Vysoká (19-36)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
1.,2. nebo 3. tucet	12	65 000 CZK	130 000 CZK
1.,2. nebo 3. sloupec	12	65 000 CZK	130 000 CZK

Limity vnitřních Sázek:

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Maximální sázka	Maximální čistá výhra (bez vkladu)
Straight up (Sázka na číslo)	1	10 000 CZK	350 000 CZK
Split (Sázka na dvě čísla)	2	20 000 CZK	340 000 CZK
Street (Sázka na tři čísla)	3	30 000 CZK	330 000 CZK
Corner (Sázka na čtyři čísla)	4	40 000 CZK	320 000 CZK
Sixline (Linie) (Sázka na šest čísel)	6	60 000 CZK	300 000 CZK

23. Jednotlivé stoly mohou mít stanoveny odlišné minimální a maximální limity sázek, které nepřekračují limity uvedené v tomto bodě. Limity platné u konkrétního stolu jsou uvedeny

na panelu „Limity“. Minimální vsazená částka se u jednotlivých stolů může lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce stolů.

Hodnocení hry a Výhry (výplatní poměry):

24. Po zastavení kuličky v číselné jamce v ruletovém kole krupiér oznámí výsledek a vyhodnotí vítězné Sázky.
25. U vítězných sázek Účastník vyhrává Výhru ve výši své původní Sázky společně s výplatou, jejíž výše je násobkem výše Sázky a výplatního poměru uvedeného níže pro každý typ sázky. Celková Výhra se tedy skládá z Výhry ve výši původní Sázky a dále Výhry podle příslušného výplatního poměru. Pokud Účastník prohraje, přichází o celou výši Sázky.
26. V případě Výhry u jednotlivých druhů sázek platí následující výplatní poměry:

Výplatní poměry vnitřních sázek:

Název Sázky	Počet pokrytých čísel	Výplatní poměr
Straight up (Sázka na číslo)	1	35:1
Split (Sázka na dvě čísla)	2	17:1
Street (Sázka na tři čísla)	3	11:1
Corner (Sázka na čtyři čísla)	4	8:1
Sixline (Sázka na šest čísel)	6	5:1

Výplatní poměry vnějších sázek:

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Výplatní poměr
Červená (Red)	18	1:1
Černá (Black)	18	1:1
Lichá (Odd)	18	1:1
Sudá	18	1:1

(Even)		
Nížká (1-18)	18	1:1
Vysoká (19-36)	18	1:1
1.,2. nebo 3. tucet (1st 12, 2nd 12, 3rd 12)	12	2:1
1.,2. nebo 3. sloupec	12	2:1

All Bets Blackjack

Základní informace o hře:

Nejvyšší možná hlavní Sázka je 100 000 Kč, nejvyšší možná vedlejší Sázka je 1 000 Kč.

Nejvyšší možná čistá Výhra při hlavní Sázce ve výši 100 000 Kč a dosažení Blackjacku s výplatním poměrem 3:2 činí 150 000 Kč (výpočet: 100 000 Kč x 3:2). Nejvyšší možná čistá Výhra při vedlejší Sázce Top 3 ve výši 1 000 Kč a dosažení Trojice v barvě s výplatním poměrem 270:1 činí 270 000 Kč (výpočet: 1 000 Kč x 270:1).

1. Jedná se o Přenášenou živou karetní hru provozovanou ve Studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu - míchá, rozdává a sbírá karty.
2. Ve hře All Bets Blackjack si Účastník vybere stůl, ke kterému si usedne. Účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí přenos hracího stolu s hracím plátnem obsahující hrací pozici (box) pro rozdání karet, s krupiérem a dále vizualizace nabídky žetonů různých hodnot. Na stole se nachází jedna hrací pozice (box) společná pro všechny Účastníky. U stolu se může hry účastnit neomezený počet Účastníků.
3. Hraje se s 8 balíčky klasických francouzských karet, přičemž 1 balíček karet obsahuje 52 karet čtyř barev (srdce, káry, piky a kříže).
4. V poli „Zůstatek“ se zobrazuje aktuální stav hráčského konta a v poli „Sázka“ aktuální celková výše Sázky do hry.

Cíl Živé hry:

5. Cílem karetní hry All Bets Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejbližší součtu 21, hodnotu součtu 21 nepřekročit a zároveň porazit krupiéra – zástupce Provozovatele (nikoli jiného Účastníka).

Popis pravidel hazardní hry:

6. Karty od 2 do 10 mají pro výpočet hodnoty kombinace stejnou hodnotu, jaká je uvedena na kartě, karty J, Q, K (spodek, královna a král) mají hodnotu 10. Eso (A) se může počítat za hodnotu 1 nebo za 11, přičemž pro vyhodnocení sázky se bere v potaz ta hodnota, která je pro Účastníka výhodnější. Jakákoliv kombinace karty s hodnotou 10 a esa se nazývá

- blackjack a poráží součet 21. Pokud má Účastník eso počítané za 11 bodů, nazývá se součet „měkký“, protože při tažení další karty se hráč nikdy nemůže dostat přes 21; pokud se eso počítá za 1 bod, nazývá se součet „tvrdý“ (např. měkkých 16 nebo tvrdých 17). Symboly karet nemají u hlavní Sázky žádný význam.
7. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra Živé hry, nové Sázky na další hru Živé hry se přijímají po ukončení stávající hry Živé hry. Sázející vybere žeton/y a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. U jedné hrací pozice (boxu) pro rozdání karet lze umístit několik žetonů současně na různé pozice pro sázky. Poté, co Účastník umístí žeton(y), uzavře nejprve hlavní Sázku.
 8. Nad rámec hlavní Sázky lze uzavřít vedlejší Sázky, pozice pro tyto Sázky jsou zobrazeny vedle pozice pro hlavní Sázku na hrací pozici (boxu) pro rozdání karet. Vedlejší Sázky nelze uzavřít bez hlavní Sázky.
 9. Po uzavření a potvrzení hlavní Sázky jsou přijímány vedlejší Sázky, pokud je příjem Sázek stále otevřený. Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření sázek. Po vizuálním signálu „Konec Sázek“ v horní části obrazovky začíná hra Živé hry. Konec sázek oznamuje i krupiér.
Po ukončení příjmu sázek začne krupiér rozdávat karty. Všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry fyzicky na herním stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty. Minimální vsazená částka se u jednotlivých stolů může lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce stolů a je vždy v rozmezí minimální Sázky a maximální Sázky. Krupiér rozdává karty tak, že Účastníkovi a sobě dá 1 kartu a pak každému ještě 1 kartu. Všechny karty se rozdávají lícem nahoru, takže všichni vidí jejich hodnoty, kromě poslední karty krupiéra, která je v první fázi rozdána lícem dolů.
 10. Po tomto rozdání karet si dále Účastník volí další postup ve hře. Objeví se tlačítka „Zdvojnásobit“, „Karta“, „Stát“, případně „Rozdělit“ a „Pojistit“ (pokud je první kartou krupiéra eso). Účastník má stanovený čas na to, aby provedl některý z těchto tahů.
 11. Účastník může chtít další kartu (tlačítko „Karta“), zůstat stát (tlačítko „Stát“) nebo za určitých okolností hrát „Rozdělit/Split“, „Zdvojnásobit/Double“ nebo „Pojištění/Insurance“ (viz pravidla dále). Krupiér podle pokynů hráče provádí všechny kroky až do doby, dokud Účastník nezůstane stát, nebo jeho kombinace nepřesáhne hodnotu 21. Jakmile Sázející přesáhne v rámci své kombinace hodnotu 21, okamžitě prohrává. V průběhu hry se mohou objevit též tlačítka „Zpět“ (toto tlačítko se objevuje pouze do ukončení příjmu sázek), kterým se odstraní vsazené Sázky nebo „Přeskočit“, kterým Účastník odmítne nabídku pojistky a pokračuje ve hře.
 12. Pokud Účastník neprovede žádný tah v časovém limitu, automaticky „Stojí“ (a to i v případě, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek). Pokud zvolí možnost „Zdvojnásobit“, bude ze zůstatku účtu vybrána částka odpovídající hlavní sázce a hlavní sázka se zdvojnásobí, poté dostane pouze (právě) jednu kartu.
 13. Jakmile Účastníci dokončí svoji hru, přichází na řadu krupiér a odhalí svou druhou kartu krupiér a případně dobírá karty. Krupiér si na začátku rozdá taktéž 2 karty (viz výše), ovšem jeho možnosti hry jsou omezeny na možnost Vzít kartu a na možnost Stát, tedy nemůže zahrát Rozdělení/Split, Dvojnásobek/Double a Pojištění/Insurance. 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, včetně měkkých 17 (s esem) či vyšší, krupiér další kartu nebere.
 14. Teoreticky je možné vyložit 10 karet, aniž by byla překročena hodnota 21. V takovém případě Účastník, který vyloží 10 karet, automaticky vyhrává, s výjimkou případů, kdy má krupiér blackjack.

15. Ke zrušení hry Živé hry může dojít v případě, že:
- dojde k nesprávnému záznamu karty do Centrální databáze systému,
 - více než jedna karta v balíčcích, ze kterých krupiér karty rozdává, je otočená lícem nahoru,
 - více než dvě karty spadnou ze stolu a není možné určit jejich pořadí,
 - dojde k předčasnému odkrytí druhé (skryté) krupiérovy karty,
 - před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.
16. Pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží Účastník žetony ve výši jeho původní Sázky, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti Účastníka.

Popis ovládacích prvků:

17. Tlačítko „Rozdělit“ (možnost Rozdělit/Split): Je to způsob zdvojnásobení Sázky. Split lze aplikovat pouze v případě, že má hráč dvě karty stejné hodnoty. Karty Účastníka se rozdělí tak, že s každou z těchto karet je spojena samostatná Sázka ve výši původní Sázky. K oběma kartám se poté dobírají další karty. V každém splitu lze vzít libovolný počet dalších karet, s výjimkou dvou es, ke každému z es lze dobrat pouze jednu kartu. Pokud je v rozdělené kombinaci eso a karta s hodnotou deset, považuje se to za 21, nikoli za blackjack. V tomto případě je výplata 1:1, nikoli 3:2. Je povolen pouze jeden split, nelze rozdělit již rozdělené karty. Kromě rozdělení páru es (A) lze též u nových kombinací použít double.
18. Tlačítko „Zdvojnásobit“ (možnost Zdvojnásobit/Double): Možnost dvojnásobku umožňuje Účastníkovi zdvojnásobit původní Sázku při prvních dvou kartách; v takovém případě Účastník obdrží už jen 1 další kartu, bez možnosti dostat další. Pokud má první karta krupiéra hodnotu 10 a dostane eso (tzn. má blackjack), Účastník obdrží žetony ve výši jeho zdvojnásobené sázky. Zdvojnásobit lze i po splitu.
19. Tlačítko „Pojistka“ (možnost Pojištění/Insurance): Pokud má krupiér jako první kartu eso (A), je možné, že po odkrytí druhé karty získá druhou kartu s hodnotou 10 a docílí tak blackjacku. Proti této krupiérově karetní kombinaci je možné se pojistit. Účastníkovi je nabídnuto vsadit částku rovnající se polovině jeho původní Sázky. Pokud krupiér skutečně docílí blackjacku, vyplatí sázku na pojištění ve výplatním poměru 2:1. Jestliže krupiér nemá blackjack, Účastník pojištění prohrává.
20. Po každé hře může Účastník umístit žetony stejným způsobem jako v předchozí hře, a to kliknutím na tlačítko „Vsadit znovu“.
21. Po stisknutí tlačítka „Pokladna“ je možno provádět vklady a výběry z a na uživatelské konto (Můj účet) a zobrazit historii transakcí.
22. Tlačítko „Limity“ otevře panel Limity.
23. V sekci „Nabídka“ je možno upravit různá nastavení hry, zpřístupnit informace o historii předchozích her či otevřít nápovědu.

Druhy sázek:

24. Ve hře All Bets Blackjack může Účastník vsadit hlavní sázku (popsáno výše) a vedlejší sázky:
- 21+3: Tento druh vedlejší Sázky umožňuje Účastníkům 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 (Suited three of a kind) – všechny tři karty stejné barvy

- a hodnoty. Příklad: 4 ♥ 4 ♥ 4 ♥
- Postupka v barvě (Straight flush) – všechny tři karty v řadě po sobě a ve stejné barvě; Eso (A) lze použít na začátku nebo na konci postupky. Příklad: 5 ♥ 6 ♥ 7 ♥
- Trojice (Three of a kind) – všechny tři karty stejné hodnoty. Příklad: 7 ♥ 7 ♦ 7 ♠
- Postupka (Straight) – všechny tři karty v řadě po sobě, ale ne ve stejné barvě. Příklad: 7 ♥ 8 ♦ 9 ♠
- Barva (Flush) – všechny tři karty stejné barvy. Příklad: 4 ♥ 6 ♥ 8 ♥
- Top 3: Tento druh vedlejší Sázky umožňuje Účastníkům 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 (Suited three of a kind) – všechny tři karty stejné barvy a hodnoty. Příklad: 4 ♥ 4 ♥ 4 ♥
 - Postupka v barvě (Straight flush) – všechny tři karty v řadě po sobě a ve stejné barvě; Eso (A) lze použít na začátku nebo na konci postupky. Příklad: 5 ♥ 6 ♥ 7 ♥
 - Trojice (Three of kind) – všechny tři karty stejné hodnoty. Příklad: 7 ♥ 7 ♦ 7 ♠
- Páry: Tento druh vedlejší Sázky umožňuje Účastníkům vsadit na to, že první dvě karty Účastníka (Player Perfect Pairs), nebo krupiéra (Dealer Perfect Pairs) budou stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti:
 - Červeno-černý pár: První dvě karty tvoří pár, ale v různých k sobě nenáležících barvách (srdce a piky, srdce a kříže, káry a piky, nebo káry a kříže). Příklad: 4 ♦ 4 ♠
 - Pár v barvě: První dvě karty tvoří pár ve dvou různých k sobě náležících barvách (tj. buď srdce a káry, nebo piky a kříže) Příklad: 4 ♥ 4 ♦
 - Dokonalé páry: První dvě karty tvoří pár stejné barvy (např. jen káry, nebo jen kříže). Příklad: 4 ♦ 4 ♦.
- Lucky Lucky: Tento druh vedlejší Sázky umožňuje Účastníkům hazardní hry vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou krupiérovi vytvoří kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

Sázka Lucky Lucky	
Karetní kombinace	Popis
777 v barvě	Tři 7 v jedné barvě. Příklad: 7  7  7 
678 v barvě	Karty 6,7,8 v jedné barvě. Příklad: 6  7  8 
777	Tři 7 v různých barvách. Příklad: 7  7  7 
678	Karty 6,7,8 v různých barvách. Příklad: 6  7  8 
21 v barvě	Jakákoliv kombinace karet v jedné barvě, jejichž hodnota je 21 (kromě výše uvedených)
21	Jakákoliv kombinace karet v různých barvách, 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 Blackjack:** Tento druh vedlejší Sázky umožňuje Účastníkům hazardní hry vsadit na to, že má krupiér výsledný součet karet vyšší než 21. Výše Výhry je dána počtem karet, které krupiér má. Čím více karet, tím vyšší výhra, přičemž nejvyšší výhry jsou v kombinaci s Blackjackem Účastníka hazardní hry. Detailně popsáno níže.

Hodnocení a Výhry (výplatní poměry):

25. K porážce krupiéra musí Účastník mít rozdanou karetní kombinaci, jejíž celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň má vyšší hodnotu než kombinace krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérovy kombinace přesáhne 21. Účastník v těchto případech vyhrává dvojnásobek své Sázky (při Sázce 10 Kč, získává 20 Kč – včetně své Sázky). Pokud Účastník hazardní hry jako své první dvě karty dostane eso a kartu s hodnotou deset, má blackjack a vyhrává 1,5násobek své Sázky (při Sázce 10 Kč, získává 25 Kč – včetně své Sázky). Pokud má s krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a Účastník obdrží žetony ve výši své původní Sázky. Pokud má krupiér blackjack, prohrávají svou sázku všichni Účastníci hazardní hry u hracího stolu s výjimkou těch, kteří sami mají blackjack - ti končí nerozhodně a obdrží žetony ve výši své původní Sázky. Pokud je celková hodnota Účastníkovy kombinace 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat Výhru. Výhry u hlavní Sázky odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (Výhra je odpovídajícím násobkem Sázky):

Výplata výher z hlavní Sázky	
Sázka	Výplatní poměr
Výherní kombinace (poráží krupiéra)	1:1
Pojištění (Insurance)	2:1
Blackjack	3:2

26. Výhry u vedlejších Sázek odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (Výhra je odpovídajícím násobkem Sázky):

Sázka 21+3	
Kombinace	Výplatní poměr
Trojice v barvě (Suited three of a kind)	100:1
Postupka v barvě (Straight flush)	40:1
Trojice (Three of a kind)	30:1
Postupka (Straight)	10:1
Barva (Flush)	5:1

Sázka Top 3	
Kombinace	Výplatní poměr
Trojice v barvě (Suited three of a kind)	270:1
Postupka v barvě (Straight flush)	180:1
Trojice (Three of a kind)	90:1

Sázka na Páry (Player a Dealer)	
Typ Páru	Výplatní poměr
Dokonalé páry	25:1
Pár v barvě	12:1
Červeno-černý pár	6:1

Sázka Lucky Lucky	
Karetní kombinace	Výplatní 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

Sázka Buster Blackjack	
Krupiérova kombinace	Výplatní 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

Casino Hold'em

Základní parametry hry:

Nejvyšší možný vklad i s ohledem na vedlejší Sázky je 90 000 Kč. Viz tabulka:

Název Sázky	Maximální možná Sázka
Ante	20 000 Kč
Dorovnat	40 000 Kč
AA	20 000 Kč
Casino Razz	10 000 Kč

Nejvyšší možná čistá Výhra z jedné hry je 4 040 000 Kč.

Popis hry:

1. Jedná se o přenášenou živou karetní hru provozovanou ve Studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu – míchá, rozdává a sbírá karty.
2. Účastník si vybere z nabídek her v Aplikaci nebo na Webu hru Casino Hold'em. Dále si Účastník vybere stůl, ke kterému si usedne.
3. Účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí přenos hracího stolu s hracím plátnem obsahující hrací pozici (box) pro rozdání karet, s krupiérem a dále vizualizace nabídky žetonů různých hodnot. Na stole se nachází jedna hrací pozice (box) společná pro všechny Účastníky. U stolu se může hry účastnit neomezený počet Účastníků.
4. Casino Hold'em je varianta pokeru s pěti kartami. Cílem karetní hry Casino Hold'em je získat po rozdání 2 karet společně v kombinaci se společnými kartami (tzv. Boardem) lepší kombinaci než krupiér a porazit tak krupiéra – zástupce Provozovatele (nikoli jiného Účastníka) a získat Výhru dle výplatní tabulky. Účastník hazardní hry dostane dvě karty, které spolu s pěti kartovým Boardem použije k sestavení nejlepší pokerové kombinace.
5. Hraje se s 1 balíčkem klasických francouzských karet, přičemž 1 balíček karet obsahuje 52 karet. Účastníci usazení u stolu začínají každou hru Casino Hold'em umístěním sázek na své příslušné pozice pro Sázky.
6. Účastník hazardní hry vybere žeton(y) a uzavře Sázku Ante nebo využije funkci Call Blind. Dále může uzavřít volitelné vedlejší Sázky AA a Casino Razz.
7. Po uzavření Sázek začíná nová hra a Účastník hazardní hry i krupiér obdrží dvě karty (krupiérovy karty jsou vyloženy lícem dolů) a na Flopu (na pozici Boardu) jsou rozdány tři karty. V grafickém rozhraní se automaticky zobrazí aktuální nejlepší pokerová kombinace Účastníka hazardní hry. Pak se Účastník může rozhodnout, zda chce Dorovnat (tlačítko 2x) a pokračovat ve hře, nebo Složit karty (tlačítko X/Složit) a o své Sázky přijít. Pokud v daném čase nedorovná, karty se automaticky zahodí a Sázky prohrávají bez ohledu na pokerovou kombinaci. Po složení karet hra pro Účastníka hazardní hry končí. Po Dorovnání se rozdají na stůl (na Board) poslední dvě karty, krupiérovy karty se otočí lícem nahoru a dále se automaticky vytvoří a ukážou nejlepší možné kombinace.
8. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra Živé hry, nové Sázky na další hru Živé hry se přijímají po ukončení stávající hry Živé hry. Sázející vybere žeton/y a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. U jedné hrací pozice (boxu) pro rozdání karet lze

- umístit několik žetonů současně na různé pozice pro sázky. Poté, co Účastník umístí žeton(y), uzavře nejprve hlavní Sázku.
9. Krupiér oznamuje konec sázek. Konec Sázek je oznámen také vizuálním signálem v horní liště hry, po ukončení Sázek začíná hra Živé hry. Po vizuálním signálu Konec Sázek v horní části obrazovky začíná hra. Výhry za vyhrané Sázky se vyplácejí na konci každé hry. Účast na dalším kole hry provede Účastník hazardní hry vsazením nových Sázek, nebo tlačítkem Vsadit Znovu, které zopakuje Sázky minulé hry. Po každé hře se balíček karet důkladně zamíchá podle stanovené procedury. První karta z balíčku je vždy před začátkem hry vyřazena a nehraje se s ní.
 10. Účastník může využít funkci Call Blind. Funkce Call Blind umožňuje vsadit na pozici Dorovnat (Call) před rozdáním karet a automaticky se zúčastnit celé hry. 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.
 11. Účastník může vsadit vedlejší sázku AA. Vedlejší Sázka AA je volitelná. Vsází se na to, že prvních pět rozdaných karet (dvě karty Účastníka hazardní hry a první tři karty Flopu) budou obsahovat pár es nebo lepší pokerovou kombinaci, viz tabulka síly kombinací níže. V takovém případě se vyplácí vedlejší Sázka AA dle tabulky výplat níže. Aby Účastníci hazardní hry vyhráli vedlejší Sázku AA, musí poté v průběhu hry Dorovnat, jinak Sázky prohrávají. V každé fázi hry se automaticky vytvoří nejlepší dostupné kombinace. Kombinace se hodnotí pouze podle nejlepších pěti karet (nejlepší pokerová kombinace).
 12. Účastník může vsadit vedlejší sázku Casino Razz. Vedlejší Sázka Casino Razz je volitelná. Vsází se na to, že prvních pět rozdaných karet (dvě karty Účastníka hazardní hry a první tři karty Flopu) budou obsahovat nejnižší možnou kombinaci z prvních pěti rozdaných karet, viz tabulka síly kombinací níže. V takovém případě se vyplácí vedlejší Sázka Casino Razz dle tabulky výplat níže. Eso se počítá jako nejnižší karta. Pokud karetní kombinace obsahuje jakoukoliv Dámu, Krále, Pár, Dva Páry, Trojici nebo Čtveřici, Účastník tuto vedlejší Sázku prohrává. Viz tabulka výplat níže. V takovém případě se vyplácí vedlejší Sázka Casino Razz dle tabulky výplat níže. Aby Účastníci vyhráli vedlejší Sázku Casino Razz, musí poté v průběhu hry Dorovnat, jinak Sázky prohrávají.
 13. Aby se krupiér kvalifikoval ke hře, musí mít alespoň pár čtyřek. Pokud tomu tak není, u Sázky Dorovnat Účastník obdrží žetony ve výši původní Sázky a Sázka Ante se vyplácí podle výplatní tabulky níže. Pokud se krupiér kvalifikoval a Účastník hazardní hry vyhraje, Sázka Ante se vyplácí podle výplatní tabulky a Sázka Dorovnat se vyplácí ve výplatním poměru 1:1. Účastník hazardní hry prohrává, pokud je krupiérova pěti karetní kombinace lepší než jeho. Pokud má Účastník hazardní hry 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 Účastník hazardní hry s krupiérem remizuje, tzn., že všech pět karet mají totožné, Sázky Ante i Sázka Dorovnat se nevyplácí, Účastník obdrží žetony ve výši původní Sázky. Eso je speciální karta, jako v jiných pokerových variantách; 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.

14. Tabulka síly kombinací seřazených sestupně:

Pořadí kombinací	Popis
Královská postupka (Royal flush)	Postupka s vysokým esem v jedné barvě Příklad: A  K  Q  J  10 
Čistá postupka (Straight flush)	Postupka v jedné barvě Příklad: 3  4  5  6  7 
Čtveřice (Four of a kind)	Čtyři karty stejné hodnoty Příklad: J  J  J  J  Q 
Full House	Trojice (Three of a kind) a pár Příklad: K  K  K  5  5 
Jedna barva (Flush)	Pět karet ve stejné barvě Příklad: 3  7  8  10  J 
Postupka (Straight)	Pět karet postupné hodnoty Příklad: 6  7  8  9  10 
Trojice (Three of a kind)	Tři karty stejné hodnoty Příklad: A  5  A  A  J 
Dva páry (Two pairs)	Dvě karty stejné hodnoty a další dvě karty stejné hodnoty Příklad: 3  3  Q  Q  9 
Pár	Dvě karty stejné hodnoty Příklad: A  A  6  10  K 
Vysoká karta (High card)	Nejvyšší karta v ruce Příklad: 2  4  3  7  K 

15. Výhry u vedlejší Sázky AA odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem Sázky):

Vedlejší sázka AA	
Kombinace	Výplatní poměr
Royal flush	100:1
Čistá postupka (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

16. Výhry u vedlejší Sázky Casino Razz odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem Sázky):

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
Nejvyšší karta 10	4:1
Nejvyšší karta J	2:1
Nejvyšší karta Q a vyšší	Sázka prohrává

17. Výhry u Sázky Ante odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (výhra je odpovídajícím násobkem Sázky):

Sázka Ante	
Kombinace	Výplatní poměr
Royal flush	100:1
Čistá postupka (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

18. Sázka „Dorovnat“ se při výhře a kvalifikování krupiéra (pár čtyřek nebo vyšší) vždy vyplácí 1:1.
19. Ke zrušení hry Živé hry může dojít v případě, že:
- dojde k nesprávnému záznamu karty do Centrální databáze systému,

- více než jedna karta v balíčcích, ze kterých krupiér karty rozdává, je otočená lícem nahoru,
 - více než dvě karty spadnou ze stolu a není možné určit jejich pořadí,
 - dojde k předčasnému odkrytí (skryté) karty,
 - před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.
20. Pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží Účastník žetony ve výši jeho původní Sázky, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti Účastníka.

Přenášené živé hry Evolution

Přenášené živé hry Evolution jsou hazardními hrami podle § 80 ZHH, při kterých Sázející hraje proti krupiérovi a které jsou podle § 82 ZHH přenášeny audiovizuálně ze studia v reálném čase. Herní měnou je česká koruna (CZK).

Jedná se o následující živé hry:

1. Roulette (Evolution)
2. Infinite Blackjack
3. Blackjack (Evolution)

Roulette (Evolution)

Základní informace o hře:

Nejvyšší celková Sázka jednoho Účastníka na jednu hru Živé hry je 1 000 000 Kč, podrobněji k limitům jednotlivých Sázek viz bod 19 níže. Nejvyšší možná čistá Výhra při maximální Sázce na číslo ve výši 10 000 Kč s výplatním poměrem 35:1 činí 350 000 Kč (výpočet: 10 000 Kč x 35:1). Nejvyšší možná čistá Výhra při maximální Sázce na Červenou ve výši 100 000 Kč s výplatním poměrem 1:1 činí 100 000 Kč (výpočet: 100 000 Kč x 1:1).

1. Jedná se o Přenášenou živou hru provozovanou ve Studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu – roztáčí kolo rulety, vhodí kuličku do kola.
2. Ve hře Roulette (Evolution) si Účastník vybere hrací stůl, u kterého bude hrát. Účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí hrací stůl s ruletovým kolem, krupiér, vizualizace hracího plátna a nabídky žetonů různých hodnot (viz obrázek níže). Zobrazení se může lišit v závislosti na zařízení, na němž je hra spuštěna (PC, mobilní telefon atd.).
3. Na kole rulety je zobrazeno 37 jamek očíslovaných od 0 do 36 a označených příslušnou barvou (červená, černá, zelená).
4. Na hracím plátně je zobrazena oblast vnitřních sázek a oblast vnějších sázek, což jsou dvě hlavní oblasti hracího plátna, na které se umísťují Sázky. Každá z nich nabízí mnoho různých způsobů, jak vsadit. Oblast vnitřních sázek nabízí Sázky na jednotlivá čísla, která jsou uspořádána na stole těsně vedle sebe nebo na skupiny čísel. Oblast vnějších sázek obsahuje dvojice sázek na červenou a černou, vysokou nebo nízkou a lichou nebo sudou (každá z nich zahrnuje 18 čísel). Dále je na hracím plátně zobrazen tzv. Racetrack (viz níže), na který se též umísťují Sázky.



5. V rámci vizualizace hry se v poli „Zůstatek“ zobrazuje aktuální stav hráčského konta a v poli „Sázka“ aktuální výše Sázky do hry.

Cíl Živé hry:

6. Cílem hry je odhadnout, kde se na ruletovém kole zastaví kulička.

Popis pravidel hazardní hry:

7. Sázející vybere žeton a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. Lze umístit několik žetonů současně na různé sázkové pozice a několik žetonů na jednu sázkovou pozici. Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření Sázek.
8. Pokud při vstupu Účastníka hazardní hry ke stolu právě probíhá hra Živé hry, může Účastník nové Sázky na další hru Živé hry umístit po ukončení stávající hry Živé hry.
9. S pomocí vnitřních a vnějších sázek, Racetracku nebo prostřednictvím sousedních Sázek může Účastník hazardní hry vsadit na jakékoli číslo nebo kombinaci čísel. Žetony je třeba kliknutím umístit na hrací plátno nebo Racetrack. Účastník hazardní hry může vsadit libovolné množství žetonů do limitu stolu, resp. Sázky. Sázky lze uzavírat také přímo z panelů Statistika nebo Moje sázky. Při přejetí kurzorem přes příslušný typ Sázky, se zvýrazní na sázkové ploše, nebo Racetracku. Při kliknutí na typ Sázky se na sázkovou pozici umístí žeton/y.
10. Po předem stanoveném čase krupiér roztočí ruletové kolo a krupiér vhodí kuličku do ruletového kola. Poté je krupiérem oznámen konec Sázek a čeká se na vyhlášení výsledků. Konec Sázek je oznámen také vizuálním signálem v horní liště hry, po ukončení Sázek začíná hra Živé hry. Kulička se zastaví v číselné jamce v ruletovém kole a krupiér oznámí výsledek. Krupiér okamžitě vyhodnotí vítězné Sázky. Výhry za vítězné sázky se vyplácejí na konci každé hry Živé hry. Poté se pokračuje další hrou Živé hry.
11. Platnou Výhrou je pouze ta Výhra, která byla určena platným roztočením ruletového kola. Roztočení je platné pouze v případě, že krupiér vhodí kuličku proti směru otáčení ruletového kola. Kulička dál musí před spadnutím a usazením v očíslovaném otvoru alespoň 4x oběhnout celý obvod ruletového kola. V následujících případech bude roztočení považováno za neplatné:
 - a) kulička oběhla celé kolo méně než 4x,
 - b) kulička byla vhozena ve směru otáčení kola,
 - c) kolo se přestalo otáčet, zatímco kulička obíhala okolo,
 - d) kulička během roztočení vypadla z kola rulety,
 - e) do kola se během roztočení dostal cizí objekt.

V případě neplatného roztočení provede krupiér opakované roztočení.

12. Pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží Účastník žetony ve výši jeho původní Sázky, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek, zůstanou, všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti Účastníka.

Popis ovládacích prvků:

13. Účast na další hře Živé hry se provede vsazením nových Sázek, nebo pomocí tlačítka „Vsadit znovu“, které zopakuje sázky minulé hry Živé hry.
14. Tlačítko „Lobby“ načte Lobby, kde se lze připojit k jinému stolu.
15. Na horním panelu je možno upravit různá nastavení hry, zpřístupnit informace o historii předchozích her či otevřít nápovědu.
16. Na spodním panelu tlačítko „Statistika“ zobrazuje výsledky posledních her Živé hry a vylosovaná čísla, která se početně a procentuálně vyskytla nejčastěji a nejméně často.
17. Tlačítko „Moje sázky“ umožňuje uložit oblíbené sázky a znovu je umístit na stůl, vytvářet vlastní sázky, umístit je na stůl nebo je uložit mezi oblíbené sázky.

Druhy sázek a jejich limity:

18. Ve hře Roulette (Evolution) jsou Účastníkovi k dispozici vnitřní, vnější, na/uvnitř Racetracku a ostatní sázky v panelu „Moje sázky“.

- **Vnitřní sázky:** Jedná se o čísla na vnitřní ploše rozvržení ruletového stolu, obsahuje sázky na konkrétní čísla:
 - a) Sázka na jedno číslo, „Straight up“ - Umístěním žetonu na střed čísla lze vsadit na libovolné číslo včetně nuly (0). Maximální Sázka je uvedena na panelu „Limits“.
 - b) Sázka na dvě čísla, „Split“ - Na dvě čísla lze vsadit umístěním žetonu na čáru, která tato dvě čísla rozděluje. Maximální sázka představuje maximální sázku na jedno číslo vynásobenou dvěma.
 - c) Sázka na uličku „Street“ - Na řadu tří čísel (street) lze vsadit umístěním žetonu na hraniční čáru ruletového stolu na konec příslušné řady. Sázka na tři čísla 0, 1 a 2 nebo 0, 2 a 3 je speciální sázka Tři čísla, lze ji vsadit umístěním žetonu do rohu, kde se tato tři čísla setkávají. Maximální sázka představuje maximální Sázku na jedno číslo vynásobenou třemi.
 - d) Rohová Sázka, „Corner“ - Na čtyři čísla lze vsadit umístěním žetonu do rohu, kde se tato čtyři čísla setkávají. Maximální sázka představuje maximální Sázku na jedno číslo vynásobenou čtyřmi.
 - e) Sázka na šestici „Sixline“ (Linie) - Lze vsadit na dva Streety (tj. na šest různých čísel ve dvou řadách, tři čísla v každé řadě), a to položením žetonu na hraniční čáru ruletového stolu v místě, kde ji protíná čára oddělující obě řady.
- **Vnější sázky:** Jedná se o sázkové pozice na vnějším okraji hrací plochy, např. Sudá, Lichá, Červená, Černá atd.:
 - a) Sázka na sloupec, „Column“ - Sázku na všech dvanáct čísel ve sloupci lze uzavřít vsazením na jedno ze tří políček označených jako „2to1“. Pokud padne některé z čísel ve vybraném sloupci, Výhra se vyplácí v poměru 2:1. Pokud padne nula (0), Účastník hazardní hry svou Sázku prohrává, protože nula není součástí žádného sloupce, ani tuctu. Tato možnost Sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od Sázky na jedno číslo a jsou uvedeny na horním panelu po přejetí na názvu hry“.
 - b) Tucet, „Dozen“ - Na skupinu dvanácti čísel lze vsadit umístěním žetonu na pole označená jako „1st 12“, „2nd 12“ a „3rd 12“. Pokud padne jedno z 12 čísel ve zvoleném sloupci, na které bylo tímto způsobem vsazeno, vyplatí se Výhra v poměru 2:1. Pokud padne nula (0), Účastník hazardní hry svou Sázku prohrává. Tato možnost Sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od Sázky na jedno číslo a jsou uvedeny na horním panelu po přejetí na názvu hry.
 - c) Červená/černá (Red/Black), Sudá/lichá (Even/Odd), Nízká (1–18) / Vysoká (19–36) - Na jedno z políček podél dlouhé strany stolu lze vsadit na polovinu čísel na ruletě (kromě nuly). Každé políčko obsahuje 18 čísel. U všech těchto Sázek vyhrává Účastník hazardní hry v poměru 1:1. Pokud padne nula (0), Účastník hazardní hry svou Sázku prohrává. Tato možnost Sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od Sázky na číslo a jsou uvedeny na horním panelu po přejetí na názvu hry

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

- **Racetrack:** Kromě oblastí vnitřních a vnějších sázek může Účastník hazardní hry sázet také na oblast zvanou Racetrack (tedy náhled rulety na plátně). Tato oblast svým formátem představuje skutečné pořadí, ve kterém se čísla objevují na samotném ruletovém kole. Sázka „Sousední sázky“ - umístěním žetonů na některé z čísel Racetracku vsadí Účastník hazardní hry žetony (resp. jejich stejný počet a hodnotu) na toto číslo i na každé z přiléhajících čísel (známá jako sousední čísla), která se nachází po obou stranách tohoto čísla. Počet sousedních čísel v Sázce si lze nastavit tlačítky plus (+) a minus (-) nacházející se vedle Racetracku. Sázka na sousední čísla tak může zahrnovat 0 až 9 čísel po každé straně čísla na Racetracku. Celkem takto tedy může být vsazeno až na 19 čísel najednou. Pokud je takto vsazeno na 2 čísla na každé straně čísla na Racetracku, zahrnuje sázka na sousední čísla pět po sobě jdoucích čísel na ruletovém kole (Racetracku). Například 5 a sousední čísla: 5,10,16,23 a 24.



Náhled rulety (uvnitř Racetracku) může Účastník hazardní hry využít pro vsazení dalších čtyř speciálních Sázek, z nichž každá má přesně určeno, kam jsou žetony vsazeny (pozn. počet a hodnota žetonů umístěných na Sázku na Racetracku je těmito Sázkami podle stanoveného klíče znásobena a rozložena v oblasti vnitřních sázek), viz níže:

- Tiers du Cylindre (Tier) - je Sázka na dvanáct čísel (na ruletovém kole mezi čísly 27 a 33 – včetně těchto čísel). Konkrétně se jedná o čísla 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33. Při sázce se používá šest žetonů, přičemž na každý Split (sázka na dvě čísla) se umístí jeden žeton: 5/8; 10/11; 13/16; 23/24; 27/30; 33/36. Celková sázka „Malé Série představuje 6x hodnotu vybraného žetonu.
- Voisins du Zero (Voisins) - je Sázka, při které se umístí na hrací plochu devět žetonů (na ruletovém kole mezi čísly 22 a 25 - včetně těchto čísel): dva žetony na trojici 0/2/3, dva žetony jako Rohová Sázka na 25/26/28/29 a po jednom žetonu na splity 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 a 32/35. Celková sázka „Velké série“ představuje 9 x hodnotu vybraného žetonu.
- (Orphelins a Cheval (Orphelins) – je Sázka na 8 čísel, která tvoří dva díly kola mimo Malou a Velkou sérii. Zahrnuje celkem osm čísel: 17, 34, 6 a 1, 20, 14, 31, 9. Jeden žeton se umístí jako Sázka na číslo 1 a jeden žeton na každý ze splitů: 6/9; 14/17; 17/20 a 31/34. Celková sázka „Orphelins“ představuje 5 x hodnotu vybraného žetonu.
- Jeu Zero (Zero) – je Sázka na 6 čísel (na ruletovém kole mezi čísly 12 a 15 - včetně těchto čísel. Jeden žeton se umístí jako Sázka na číslo 26 a jeden žeton na každý ze splitů: 0/3; 12/15; 32/35. Celková sázka „Zero“ představuje 4 x hodnotu vybraného žetonu.

Výplatní poměry, maximální Výhry a limity Sázek uskutečněných prostřednictvím Racetracku jsou odvozeny od Sázek, ze kterých jsou tyto Sázky složeny

- Na panelu „Moje sázky“ může Účastník hazardní hry vsadit oblíbené Sázky, Sázky na jednotlivá čísla anebo další speciální Sázky, z nichž každá má přesně určeno, kam jsou žetony vsazeny. Speciální Sázky jsou následující:
 - a) Plné Sázky - je Sázka složená z vnitřních sázek. Jedná se o Sázku na jedno číslo a všechny možné Sázky typu Split, Corner, Sixline a Street týkající se jednoho čísla,
 - b) Finale en Plein - je Sázka při které se umístí na hrací plochu žetony na čísla končící vybraným číslem (0 – 9),
 - c) Finale a Cheval – je Sázka, při které se umístí na hrací plochu celkem 4 žetony vždy po jednom žetonu na splity čísel končících na 0/3, 1/4, 2/5, 3/6, 4/7, 5/8, 6/9, 7/10, 8/11 nebo 9/12. Například u Finale a Cheval 0/3 se jeden žeton umístí na split 0/3, jeden na split 10/13, jeden na split 20/23 a jeden na split 30/33.

Výplatní poměry, maximální Výhry a limity těchto speciálních Sázek jsou odvozeny od Sázek, ze kterých jsou jednotlivé speciální Sázky složeny.

Limity Sázek

19. Maximální celková Sázka jednoho Účastníka na jednu hru Živé hry neboli limit stolu je 1 000 000 Kč. Limity sázek na více čísel (včetně i sázek na Racetrack) jsou přímo odvozeny od limitu Sázek na jedno číslo (Straight up). Vnější sázky mají se vlastní maximální limity, viz následující tabulka:

Limity vnějších Sázek:

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Maximální sázka	Maximální čistá výhra (bez vkladu)
Červená (Red)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
Černá (Black)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
Lichá (Odd)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
Sudá (Even)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
Nízká (1-18)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
Vysoká (19-36)	18	100 000 CZK	100 000 CZK
1.,2. nebo 3. tucet	12	65 000 CZK	130 000 CZK
1.,2. nebo 3. sloupec	12	65 000 CZK	130 000 CZK

Limity vnitřních Sázek:

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Maximální sázka	Maximální čistá výhra (bez vkladu)
Straight up (Sázka na číslo)	1	10 000 CZK	350 000 CZK
Split (Sázka na dvě čísla)	2	20 000 CZK	340 000 CZK
Street (Sázka na tři čísla)	3	30 000 CZK	330 000 CZK
Corner (Sázka na čtyři čísla)	4	40 000 CZK	320 000 CZK
Sixline (Linie) (Sázka na šest čísel)	6	60 000 CZK	300 000 CZK

20. Jednotlivé stoly mohou mít stanoveny odlišné minimální a maximální limity sázek, které nepřekračují limity uvedené v tomto bodě. Limity platné u konkrétního stolu jsou uvedeny na panelu „Limits“. Minimální vsazená částka se u jednotlivých stolů může lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce stolů.

Hodnocení hry a Výhry (výplatní poměry):

21. Po zastavení kuličky v číselné jamce v ruletovém kole krupiér oznámí výsledek a vyhodnotí vítězné Sázky.
22. U vítězných sázek Účastník vyhrává Výhru ve výši své původní Sázky společně s výplatou, jejíž výše je násobkem výše Sázky a výplatního poměru uvedeného níže pro každý typ sázky. Celková Výhra se tedy skládá z Výhry ve výši původní Sázky a dále Výhry podle příslušného výplatního poměru. Pokud Účastník prohraje, přichází o celou výši Sázky.
23. V případě Výhry u jednotlivých druhů sázek platí následující výplatní poměry:

Výplatní poměry vnitřních sázek:

Název Sázky	Počet pokrytých čísel	Výplatní poměr
Straight up (Sázka na číslo)	1	35:1
Split (Sázka na dvě čísla)	2	17:1

Street (Sázka na uličku)	3	11:1
Corner (Sázka na čtyři čísla)	4	8:1
Sixline (Sázka na šestici)	6	5:1

Výplatní poměry vnějších sázek:

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Výplatní poměr
Červená (Red)	18	1:1
Černá (Black)	18	1:1
Lichá (Odd)	18	1:1
Sudá (Even)	18	1:1
Nízká (1-18)	18	1:1
Vysoká (19-36)	18	1:1
1.,2. nebo 3. tucet (1st 12, 2nd 12, 3rd 12)	12	2:1
1.,2. nebo 3. sloupec	12	2:1

Infinite Blackjack

Základní informace o hře:

Nejvyšší možná hlavní Sázka je 100 000 Kč, nejvyšší možná vedlejší Sázka je 1 000 Kč.

Nejvyšší možná čistá Výhra při hlavní Sázce ve výši 100 000 Kč a dosažení Blackjacku s výplatním poměrem 3:2 činí 150 000 Kč (výpočet: 100 000 Kč x 3:2). Nejvyšší možná čistá

Výhra při vedlejší Sázce Bust It ve výši 1 000 Kč a dosažení kombinace krupiéra přes limit s 8 a více kartami s výplatním poměrem 250:1 činí 250 000 Kč (výpočet: 1 000 Kč x 250:1).

1. Jedná se o Přenášenou živou karetní hru provozovanou ve Studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu - míchá, rozdává a sbírá karty.
2. Ve hře Infinite Blackjack si Účastník vybere stůl, ke kterému si usedne.
3. Účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí přenos hracího stolu s hracím plátnem obsahující hrací pozici (box) pro rozdání karet, s krupiérem a vizualizace nabídky žetonů různých hodnot. Na stole se nachází jedna hrací pozice (box) společná pro všechny Účastníky. U stolu se může hry účastnit neomezený počet Účastníků.
4. Hraje se s 8 balíčky klasických francouzských karet, přičemž 1 balíček karet obsahuje 52 karet čtyř barev (srdce, káry, piky a kříže).
5. V poli „ZŮSTATEK“ zobrazuje aktuální stav hráčského konta a v poli „CELKOVÁ SÁZKA“ aktuální celková výše Sázky do hry.

Cíl Živé hry:

6. Cílem karetní hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejblíže součtu 21, hodnotu součtu 21 nepřekročit a zároveň porazit krupiéra - zástupce Provozovatele (nikoli jiného Účastníka).

Popis pravidel hazardní hry:

7. Karty od 2 do 10 mají pro výpočet hodnoty kombinace stejnou hodnotu, jaká je uvedena na kartě, karty J, Q, K (spodek, královna a král) mají hodnotu 10. Eso (A) se může počítat za hodnotu 1 nebo za 11, přičemž pro vyhodnocení sázky se bere v potaz ta hodnota, která je pro Účastníka výhodnější. Jakákoliv kombinace desítky a esa se nazývá blackjack a poráží součet 21. Pokud má Účastník eso počítané za 11 bodů, nazývá se součet „měkký“, protože při tažení další karty se hráč nikdy nemůže dostat přes 21; pokud se eso počítá za 1 bod, nazývá se součet „tvrdý“ (např. měkkých 16 nebo tvrdých 17). Barvy karet nemají u hlavní Sázky žádný význam.
8. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra Živé hry, nové Sázky na další hru Živé hry se přijímají po ukončení stávající hry Živé hry. Sázející vybere žeton/y a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. U jedné hrací pozice (boxu) pro rozdání karet lze umístit několik žetonů současně na různé pozice pro sázky. Poté, co Účastník umístí žeton(y), uzavře nejprve hlavní Sázku.
9. Nad rámec hlavní Sázky lze uzavřít vedlejší Sázky (popsáno v odstavci 26), pozice pro tyto Sázky jsou zobrazeny vedle pozice pro hlavní Sázku na hrací pozici (boxu) pro rozdání karet. Vedlejší Sázky nelze uzavřít bez hlavní Sázky.
10. Po uzavření a potvrzení hlavní Sázky jsou přijímány vedlejší Sázky, pokud je příjem Sázek stále otevřený. Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření sázek. Po vizuálním signálu „Konec Sázek“ v horní části obrazovky začíná hra Živé hry. Konec sázek oznamuje i krupiér.
11. Po ukončení příjmu sázek začne krupiér rozdávat karty. Všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry fyzicky na herním stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty. Minimální vsazená částka se u jednotlivých stolů může lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce stolů a je vždy v rozmezí minimální Sázky a maximální Sázky. Krupiér rozdává karty tak, že Účastníkovi a sobě dá 1 kartu a pak každému ještě 1 kartu. Všechny karty se rozdávají lícem nahoru, takže všichni vidí jejich hodnoty, kromě poslední karty krupiéra, která je v první fázi rozdána lícem dolů.

12. Po tomto rozdělení karet si dále Účastník volí další postup ve hře. Objeví se tlačítka „Zdvojnásobit“, „Karta“, „Stát“, případně „Rozdělit“ a „Pojistit“ (pokud je první kartou krupiéra eso). Účastník má stanovený čas na to, aby provedl některý z těchto tahů.
13. Účastník může chtít další kartu (tlačítko „Karta“), zůstat stát (tlačítko „Stát“) nebo za určitých okolností hrát „Rozdělit/Split“, „Zdvojnásobit/Double“ nebo „Pojištění/Insurance“ (viz pravidla dále). Krupiér podle pokynů hráče provádí všechny kroky až do doby, dokud Účastník nezůstane stát, nebo jeho kombinace nepřesáhne hodnotu 21. Jakmile Sázející přesáhne v rámci své kombinace hodnotu 21, okamžitě prohrává. V průběhu hry se mohou objevit též tlačítka „Zpět“ (toto tlačítko se objevuje pouze do ukončení příjmu sázek), kterým se odstraní vsazené Sázky nebo „Přeskočit“, kterým Účastník odmítne nabídku pojistky a pokračuje ve hře.
14. Pokud Účastník neprovede žádný tah v časovém limitu, automaticky „Stojí“ (pokud je jeho karta vyšší než 11) nebo bere kartu (pokud je nižší než 11), (a to i v případě, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek). Pokud zvolí možnost „Zdvojnásobit“, bude ze zůstatku účtu vybrána částka odpovídající hlavní sázce a hlavní sázka se zdvojnásobí, poté dostane pouze (právě) jednu kartu.
15. Jakmile Účastníci dokončí svoji hru, přichází na řadu krupiér, který odhalí svou druhou kartu a případně dobírá karty. Krupiér si na začátku hry rozdává taktéž 2 karty (viz výše), ovšem jeho možnosti hry jsou omezeny na možnost Vzít kartu a na možnost Stát, tedy nemůže zahrát Rozdělení/Split, Dvojnásobek/Double a Pojištění/Insurance. 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, včetně měkkých 17 (s esem) či vyšší, krupiér další kartu nebere.
16. Pravidlo „Six Card Charlie“ (Šestikaretní Charlie): Pokud má Účastník šest karet s celkovou hodnotou 21 a méně, automaticky vyhrává, i když má krupiér blackjack. V případě, že Účastník zvolil možnost „Rozdělit“, posuzují se každé rozdělené karty zvlášť.
17. Ke zrušení hry Živé hry může dojít v případě, že:
 - dojde k nesprávnému záznamu karty do Centrální databáze systému,
 - více než jedna karta v balíčcích, ze kterých krupiér karty rozdává, je otočená lícem nahoru,
 - více než dvě karty spadnou ze stolu a není možné určit jejich pořadí,
 - dojde k předčasnému odkrytí druhé (skryté) krupiérovy karty, před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.
18. Pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží Účastník žetony ve výši jeho původní Sázky, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti Účastníka.

Popis ovládacích prvků:

19. Tlačítko „Rozdělit“ (možnost Rozdělit/Split): Je to způsob zdvojnásobení Sázky. Split lze aplikovat pouze v případě, že má hráč dvě karty stejné hodnoty. Karty Účastníka se rozdělí tak, že s každou z těchto karet je spojena samostatná Sázka ve výši původní Sázky. K oběma kartám se poté dobírají další karty. V každém splitu lze vzít libovolný počet dalších karet, s výjimkou dvou es, ke každému z es lze dobrat pouze jednu kartu. Pokud je v rozdělené kombinaci eso a karta s hodnotou deset, považuje se to za 21, nikoli za blackjack. V tomto případě je výplata 1:1, nikoli 3:2. Je povolen pouze jeden split, nelze rozdělit již rozdělené karty. Kromě rozdělení páru es (A) lze též u nových kombinací použít double.

20. Tlačítko „Zdvojnásobit“ (možnost Zdvojnásobit/Double): Možnost dvojnásobku umožňuje Účastníkovi zdvojnásobit původní Sázku při prvních dvou kartách; v takovém případě Účastník obdrží už jen 1 další kartu, bez možnosti dostat další. Pokud má první karta krupiéra hodnotu 10 a dostane eso (tzn. má blackjack), Účastník obdrží žetony ve výši jeho zdvojnásobené sázky. Zdvojnásobit lze i po splitu.
21. Tlačítko „Pojistka“ (možnost Pojištění/Insurance): Pokud má krupiér jako první kartu eso (A), je možné, že po odkrytí druhé karty získá druhou kartu s hodnotou 10 a docílí tak blackjacku. Proti této krupiérově karetní kombinaci je možné se pojistit. Účastníkovi je nabídnuto vsadit částku rovnající se polovině jeho původní Sázky. Pokud krupiér skutečně docílí blackjacku, vyplátí sázku na pojištění ve výplatním poměru 2:1. Jestliže krupiér nemá blackjack, Účastník pojištění prohrává.
22. Po každé hře může Účastník umístit žetony stejným způsobem jako v předchozí hře, a to kliknutím na tlačítko „Vsadit znovu“.
23. Tlačítko „LOBBY“ načte Lobby, kde se lze připojit k jinému stolu.
24. V horní liště lze otevřít „Nastavení“, (kde Účastník může upravit různá nastavení hry), „Historii her“ či „Nápovědu“.
25. Po přejetí po názvu stolu v horní liště se zobrazí výplatní poměry a limity.

Druhy sázek:

26. Ve hře Infinite Blackjack může Účastník vsadit hlavní sázku (popsáno výše) a vedlejší sázky:
 - **21+3:** Tento druh vedlejší Sázky umožňuje Účastníkům 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 (Suited three of a kind) – všechny tři karty stejné barvy a hodnoty.
Příklad: 4 ♥ 4 ♥ 4 ♥
 - Čistá postupka (Straight flush) – všechny tři karty v řadě po sobě a ve stejné barvě;
Eso (A) lze použít na začátku nebo na konci postupky. Příklad: 5 ♥ 6 ♥ 7 ♥
 - Trojice (Three of a kind) – všechny tři karty stejné hodnoty. Příklad: 7 ♥ 7 ♦ 7 ♠
 - Postupka (Straight) – všechny tři karty v řadě po sobě, ale ne ve stejné barvě.
Příklad: 7 ♥ 8 ♦ 9 ♠
 - Barva (Flush) – všechny tři karty stejné barvy. Příklad: 4 ♥ 6 ♥ 8 ♥
 - **Perfect Pairs (Dokonalé páry):** Tento druh vedlejší Sázky umožňuje Účastníkům vsadit na to, že první dvě karty Účastníka budou stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti:
 - Dokonalý pár: pár stejné barvy (např. jen káry, nebo jen kříže). Příklad: 4 ♥ 4 ♥.
 - Smíšený pár: První dvě karty tvoří pár, ale v různých k sobě nenáležících barvách (srdce a piky, srdce a kříže, káry a piky, nebo káry a kříže).
Příklad: 4 ♦ 4 ♠
 - Stejně barevný pár: První dvě karty tvoří pár ve dvou různých k sobě náležících barvách (tj. buď srdce a káry, nebo piky a kříže).
Příklad: 4 ♥ 4 ♦.
 - **Bust It:** Tento druh vedlejší Sázky umožňuje Účastníkům vsadit na to, že celková hodnota karet krupiéra překročí 21, tj. že prohraje. Výše Výhry je dána počtem karet, které krupiér má. Čím více karet, tím vyšší výhra.

- Pokud má Účastník blackjack, obdrží žetony ve výši jeho původní vedlejší sázky Bust It.
- **HOT 3:** Tento druh vedlejší Sázky umožňuje Účastníkům vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou krupiérovi vytvoří kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:
 - Součet 19. Příklad 3  7  9 
 - Součet 20. Příklad 3  8  9 
 - Součet 21 karet v různých barvách. Příklad 3  8  10 
 - Součet 21 karet v barvě. Příklad 3  8  9 
 - 7-7-7. Příklad 7  7  7 

Hodnocení hry a Výhry (výplatní poměry):

27. K porážce krupiéra musí Účastník mít rozdanou karetní kombinaci, jejíž celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň má vyšší hodnotu než kombinace krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérovy kombinace přesáhne 21. Účastník v těchto případech vyhrává dvojnásobek své Sázky (při Sázce 10 Kč, získává 20 Kč – včetně své Sázky). Pokud Účastník hazardní hry jako své první dvě karty dostane eso a kartu s hodnotou deset, má blackjack a vyhrává 1,5násobek své Sázky (při Sázce 10 Kč, získává 25 Kč – včetně své Sázky). Pokud má s krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a Účastník obdrží žetony ve výši své původní Sázky. Pokud má krupiér blackjack, prohrávají svou sázku všichni Účastníci hazardní hry u hracího stolu s výjimkou těch, kteří sami mají blackjack - ti končí nerozhodně a obdrží žetony ve výši své původní Sázky. Pokud je celková hodnota Účastníkovy kombinace 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat Výhru. Výhry u hlavní Sázky odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (Výhra je odpovídajícím násobkem Sázky):

Výplata výher z hlavní Sázky	
Sázka	Výplatní poměr
Výherní kombinace (poráží krupiéra)	1:1
Pojištění (Insurance)	2:1
Blackjack	3:2

28. Výhry u vedlejších Sázek odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (Výhra je odpovídajícím násobkem Sázky):

Sázka 21+3	
Kombinace	Výplatní poměr
Trojice v barvě (Suited three of a kind)	100:1
Čistá postupka (Straight flush)	40:1
Trojice (Three of a kind)	30:1
Postupka (Straight)	10:1
Barva (Flush)	5:1

Sázka na Perfect Pairs (Dokonalé páry)	
Typ Páru	Výplatní poměr
Dokonalý pár	25:1
Stejně barevný pár	12:1
Smíšený pár	6:1

Sázka na HOT 3	
Kombinace	Výplatní poměr
7-7-7	100:1
Součet 21 karet v barvě	20:1
Součet 21 v různých barvách	4:1
Součet 20	2:1
Součet 19	1:1

Sázka na Bust It	
Kombinace krupiéra	Výplatní poměr
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

Blackjack (Evolution)

Základní informace o hře:

Nejvyšší možná hlavní Sázka je 100 000 Kč, nejvyšší možná vedlejší Sázka je 1 000 Kč.

Nejvyšší možná čistá Výhra při hlavní Sázce ve výši 100 000 Kč a dosažení Blackjacku s výplatním poměrem 3:2 činí 150 000 Kč (výpočet: 100 000 Kč x 3:2). Nejvyšší možná čistá Výhra při vedlejší Sázce 21+3 ve výši 1 000 Kč a dosažení kombinace Trojice v barvě (Suited three of a kind) s výplatním poměrem 100:1 činí 100 000 Kč (výpočet: 1 000 Kč x 100:1). Nejvyšší možná čistá Výhra při vedlejší Sázce Perfect Pairs ve výši 1 000 Kč a dosažení kombinace Dokonalý pár s výplatním poměrem 25:1 činí 25 000 Kč (výpočet: 1 000 Kč x 25:1).

1. Jedná se o Přenášenou živou karetní hru provozovanou ve Studiu obsluhovanou krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu - míchá, rozdává a sbírá karty.
2. Ve hře Blackjack (Evolution) si Účastník vybere stůl, ke kterému si usedne. U stolu je maximálně 7 míst. Účastníkovi se po usednutí ke stolu zobrazí přenos hracího stolu s hracím plátnem obsahující hrací pozice (boxy) pro rozdání karet, s krupiérem a dále vizualizace pozic ostatních hráčů a nabídka žetonů různých hodnot.
3. Hraje se s 8 balíčky klasických francouzských karet, přičemž 1 balíček karet obsahuje 52 karet čtyř barev (srdce, káry, piky a kříže).
4. V poli „ZŮSTATEK“ zobrazuje aktuální stav hráčského konta a v poli „CELKOVÁ SÁZKA“ aktuální celková výše Sázky do hry.

Cíl Živé hry:

5. Cílem karetní hry Blackjack je přiblížit se po rozdání 2 nebo více karet co nejblíže součtu 21, hodnotu součtu 21 nepřekročit a zároveň porazit krupiéra - zástupce Provozovatele (nikoli jiného Účastníka).

Popis pravidel hazardní hry:

6. Karty od 2 do 10 mají pro výpočet hodnoty kombinace stejnou hodnotu, jaká je uvedena na kartě, karty J, Q, K (spodek, královna a král) mají hodnotu 10. Eso (A) se může počítat za hodnotu 1 nebo za 11, přičemž pro vyhodnocení sázky se bere v potaz ta hodnota, která je pro Účastníka výhodnější. Jakákoliv kombinace karty s hodnotou 10 a esa se nazývá blackjack a poráží součet 21. Pokud má Účastník eso počítané za 11 bodů, nazývá se součet „měkký“, protože při tažení další karty se hráč nikdy nemůže dostat přes 21; pokud se eso počítá za 1 bod, nazývá se součet „tvrdý“ (např. měkkých 16 nebo tvrdých 17). Barvy karet nemají u hlavní Sázky žádný význam.
7. Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra Živé hry, nové Sázky na další hru Živé hry se přijímají po ukončení stávající hry Živé hry. Sázející vybere žeton/y a umístí jej/klikne na pozici pro sázky. Sázka je uzavřena, pokud se žetony nachází na pozici pro sázky v okamžiku ukončení příjmu sázek. U jedné hrací pozice (boxu) pro rozdání karet lze umístit několik žetonů současně na různé pozice pro sázky. Poté, co Účastník umístí žeton(y), uzavře nejprve hlavní Sázku.
8. Nad rámec hlavní Sázky lze uzavřít vedlejší Sázky (popsáno v odstavci 25), pozice pro tyto Sázky jsou zobrazeny vedle pozice pro hlavní Sázku na hrací pozici (boxu) pro rozdání karet. Vedlejší Sázky nelze uzavřít bez hlavní Sázky.
9. Po uzavření a potvrzení hlavní Sázky jsou přijímány vedlejší Sázky, pokud je příjem Sázek stále otevřený. Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření sázek. Po vizuálním signálu „Konec Sázek“ v horní části obrazovky začíná hra Živé hry. Konec sázek oznamuje i krupiér.
10. Po ukončení příjmu sázek začne krupiér rozdávat karty. Minimální vsazená částka se u jednotlivých stolů může lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce stolů a je vždy v rozmezí minimální Sázky a maximální Sázky. Krupiér rozdává karty tak, že Účastníkovi a sobě dá 1 kartu a pak každému ještě 1 kartu. Všechny karty se rozdávají lícem nahoru, takže všichni vidí jejich hodnoty, kromě poslední karty krupiéra, která je v první fázi rozdána lícem dolů.
11. Po tomto rozdání karet si dále Účastník volí další postup ve hře. Objeví se tlačítka „Zdvojnásobit“, „Karta“, „Stát“, případně „Rozdělit“ a „Pojistit“ (pokud je první kartou krupiéra eso). Účastník má stanovený čas na to, aby provedl některý z těchto tahů.
12. Účastník může chtít další kartu (tlačítko „Karta“), zůstat stát (tlačítko „Stát“) nebo za určitých okolností hrát „Rozdělit/Split“, „Zdvojnásobit/Double“ nebo „Pojištění/Insurance“ (viz pravidla dále). Krupiér podle pokynů hráče provádí všechny kroky až do doby, dokud Účastník nezůstane stát, nebo jeho kombinace nepřesáhne hodnotu 21. Jakmile Sázející přesáhne v rámci své kombinace hodnotu 21, okamžitě prohrává. V průběhu hry se mohou objevit též tlačítka „Zpět“ (toto tlačítko se objevuje pouze do ukončení příjmu sázek), kterým se odstraní vsazené Sázky nebo „Přeskočit“, kterým Účastník odmítne nabídku pojistky a pokračuje ve hře.
13. Pokud Účastník neprovede žádný tah v časovém limitu, automaticky „Stojí“ (pokud je součet hodnot jeho karet vyšší než 11) nebo bere kartu (pokud je nižší než 11), (a to i v případě, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek). Pokud zvolí možnost „Zdvojnásobit“, bude ze zůstatku účtu vybrána částka odpovídající hlavní sázce a hlavní sázka se zdvojnásobí, poté dostane pouze (právě) jednu kartu.

14. Jakmile Účastníci dokončí svoji hru, přichází na řadu krupiér, který odhalí svou druhou kartu a případně dobírá karty. Krupiér si na začátku hry rozdává taktéž 2 karty (viz výše), ovšem jeho možnosti hry jsou omezeny na možnost Vztít kartu a na možnost Stát, tedy nemůže zahrát Rozdělení/Split, Dvojnásobek/Double a Pojištění/Insurance. 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, včetně měkkých 17 (s esem) či vyšší, krupiér další kartu nebere.
15. Pravidlo „Six Card Charlie“ (Šestikaretní Charlie): Pokud má Účastník šest karet s celkovou hodnotou 21 a méně, automaticky vyhrává, i když má krupiér blackjack. V případě, že Účastník zvolil možnost „Rozdělit“, posuzují se každé rozdělené karty zvlášť.
16. Ke zrušení hry Živé hry může dojít v případě, že:
 - dojde k nesprávnému záznamu karty do Centrální databáze systému,
 - více než jedna karta v balíčcích, ze kterých krupiér karty rozdává, je otočená lícem nahoru,
 - více než dvě karty spadnou ze stolu a není možné určit jejich pořadí,
 - dojde k předčasnému odkrytí druhé (skryté) krupiérovy karty, před zrušením hry má vždy přednost rekonstrukce hry tak, aby se hra mohla dohrát.
17. Pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží Účastník žetony ve výši jeho původní Sázky, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti Účastníka.

Popis ovládacích prvků:

18. Tlačítko „Rozdělit“ (možnost Rozdělit/Split): Je to způsob zdvojnásobení Sázky. Split lze aplikovat pouze v případě, že má hráč dvě karty stejné hodnoty. Karty Účastníka se rozdělí tak, že s každou z těchto karet je spojena samostatná Sázka ve výši původní Sázky. K oběma kartám se poté dobírají další karty. V každém splitu lze vzít libovolný počet dalších karet, s výjimkou dvou es, ke každému z es lze dobrat pouze jednu kartu. Pokud je v rozdělené kombinaci eso a karta s hodnotou deset, považuje se to za 21, nikoli za blackjack. V tomto případě je výplata 1:1, nikoli 3:2. Je povolen pouze jeden split, nelze rozdělit již rozdělené karty. Kromě rozdělení páru es (A) lze též u nových kombinací použít double.
19. Tlačítko „Zdvojnásobit“ (možnost Zdvojnásobit/Double): Možnost dvojnásobku umožňuje Účastníkovi zdvojnásobit původní Sázku při prvních dvou kartách; v takovém případě Účastník obdrží už jen 1 další kartu, bez možnosti dostat další. Pokud má první karta krupiéra hodnotu 10 a dostane eso (tzn. má blackjack), Účastník obdrží žetony ve výši jeho zdvojnásobené sázky. Zdvojnásobit lze i po splitu.
20. Tlačítko „Pojistka“ (možnost Pojištění/Insurance): Pokud má krupiér jako první kartu eso (A), je možné, že po odkrytí druhé karty získá druhou kartu s hodnotou 10 a docílí tak blackjacku. Proti této krupiérově karetní kombinaci je možné se pojistit. Účastníkovi je nabídnuto vsadit částku rovnající se polovině jeho původní Sázky. Pokud krupiér skutečně docílí blackjacku, vyplátí sázku na pojištění ve výplatním poměru 2:1. Jestliže krupiér nemá blackjack, Účastník pojištění prohrává.
21. Po každé hře může Účastník umístit žetony stejným způsobem jako v předchozí hře, a to kliknutím na tlačítko „Vsadit znovu“.
22. Tlačítko „LOBBY“ načte Lobby, kde se lze připojit k jinému stolu.
23. V horní liště lze otevřít „Nastavení“, (kde Účastník může upravit různá nastavení hry), „Historii her“ či „Nápovědu“.

24. Po přejetí po názvu stolu v horní liště se zobrazí výplatní poměry a limity.

Druhy sázek:

25. Ve hře Blackjack (Evolution) může Účastník vsadit hlavní sázku (popsáno výše) a vedlejší sázky:

- **21+3:** Tento druh vedlejší Sázky umožňuje Účastníkům 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 (Suited three of a kind) – všechny tři karty stejné barvy a hodnoty.

Příklad: 4  4  4 

- Čistá postupka (Straight flush) – všechny tři karty v řadě po sobě a ve stejné barvě;

Eso (A) lze použít na začátku nebo na konci postupky. Příklad: 5  6  7 

- Trojice (Three of a kind) – všechny tři karty stejné hodnoty. Příklad: 7  7  7 

- Postupka (Straight) – všechny tři karty v řadě po sobě, ale ne ve stejné barvě.

Příklad: 7  8  9 

- Barva (Flush) – všechny tři karty stejné barvy. Příklad: 4  6  8 

- **Perfect Pairs (Dokonalé páry):** Tento druh vedlejší Sázky umožňuje Účastníkům vsadit na to, že první dvě karty Účastníka budou stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti:

- Dokonalý pár: pár stejné barvy (např. jen káry, nebo jen kříže). Příklad: 4  4 .

- Smíšený pár: První dvě karty tvoří pár, ale v různých k sobě nenáležících barvách (srdce a piky, srdce a kříže, káry a piky, nebo káry a kříže).

Příklad: 4  4 

- Stejně barevný pár: První dvě karty tvoří pár ve dvou různých k sobě náležících barvách (tj. buď srdce a káry, nebo piky a kříže).

Příklad: 4  4 .

Hodnocení hry a Výhry (výplatní poměry):

26. K porážce krupiéra musí Účastník mít rozdanou karetní kombinaci, jejíž celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň má vyšší hodnotu než kombinace krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérovy kombinace přesáhne 21. Účastník v těchto případech vyhrává dvojnásobek své Sázky (při Sázce 10 Kč, získává 20 Kč – včetně své Sázky). Pokud Účastník hazardní hry jako své první dvě karty dostane eso a kartu s hodnotou deset, má blackjack a vyhrává 1,5násobek své Sázky (při Sázce 10 Kč, získává 25 Kč – včetně své Sázky). Pokud má s krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a Účastník obdrží žetony ve výši své původní Sázky. Pokud má krupiér blackjack, prohrávají svou sázku všichni Účastníci hazardní hry u hracího stolu s výjimkou těch, kteří sami mají blackjack - ti končí nerozhodně a obdrží žetony ve výši své původní Sázky. Pokud je celková hodnota Účastníkovy kombinace 22 a více, automaticky prohrává a ztrácí možnost získat Výhru. Výhry u hlavní Sázky odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (Výhra je odpovídajícím násobkem Sázky):

Výplata výher z hlavní Sázky	
Sázka	Výplatní poměr
Výherní kombinace (poráží krupiéra)	1:1
Pojištění (Insurance)	2:1
Blackjack	3:2

27. Výhry u vedlejších Sázek odpovídají níže uvedeným výplatním poměrům (Výhra je odpovídajícím násobkem Sázky):

Sázka 21+3	
Kombinace	Výplatní poměr
Trojice v barvě (Suited three of a kind)	100:1
Čistá postupka (Straight flush)	40:1
Trojice (Three of a kind)	30:1
Postupka (Straight)	10:1
Barva (Flush)	5:1

Sázka na Perfect Pairs (Dokonalé páry)	
Typ Páru	Výplatní poměr
Dokonalý pár	25:1
Stejně barevný pár	12:1
Smíšený pár	6:1