

# Chance

## PODROBNÁ PRAVIDLA SÁZEK

### ***OBSAH:***

- § 1 - ÚVODNÍ USTANOVENÍ
- § 2 - VÝKLAD POJMŮ

### **SÁZKY**

- § 3 - ZÁKLADNÍ TYPY SÁZKOVÝCH PŘÍLEŽITOSTÍ
- § 4 - DALŠÍ SÁZKOVÉ PŘÍLEŽITOSTI

### **ZÁKLADNÍ DRUHY SÁZEK**

- § 5 - SÓLO SÁZKA
- § 6 - AKU SÁZKA

### **ROZPISOVÉ SÁZKY**

- § 7 - PRAVIDLA SPOLEČNÁ PRO ROZPISOVÉ SÁZKY
- § 8 - KOMBINÁTOR
- § 9 - MAXIKOMBI

### **BONUSOVÉ SÁZKY**

- § 10 - EXTRATIP
- § 11 - PROFISÁZKA
- § 12 - POJISTKA

### **LOSOVANÉ SÁZKY**

- § 13 - PRAVIDLA SPOLEČNÁ PRO LOSOVANÉ SÁZKY
- § 14 - KOSTKY
- § 15 - POKER

### **VKLADY, POPLATKY, LIMITY**

- § 16 - VKLADY NA SÁZKY
- § 17 - MANIPULAČNÍ POPLATEK

§ 1

ÚVODNÍ USTANOVENÍ

- (1) Tato podrobná pravidla sázek (dále jen příloha) jsou přílohou Herního plánu (dále jen **HP**) schváleného MF ČR.
- (2) Pojmy používané v této příloze jsou shodné s pojmy používanými v **HP**.
- (3) **Sázející** je povinen se před uzavřením **Sázky** seznámit s platným zněním této přílohy. Uzavřením **Sázky** uznává **Sázející** ustanovení přílohy za závazná. Neznalost přílohy či její subjektivní výklad nečiní uzavřenou **Sázku** neplatnou a na případné reklamace z důvodu neznalosti této přílohy nebude brán zřetel.
- (4) **Sázející** mohou podávat odůvodněné stížnosti či reklamace **Chanci** i v případě porušení (podezření na porušení) ustanovení této přílohy. V tomto případě postupují dle příslušných ustanovení **HP**.

## § 2

## VÝKLAD POJMŮ

- (1) **Událost** – je sportovní nebo jiná budoucí **Událost**, která je vybrána a zveřejněna **Chancí**. **Událostí** se rozumí jednotlivá sportovní nebo jiná akce, na kterou **Chance** vypíše **Příležitost**. Každá **Událost** musí mít své pořadové číslo určené **Chancí** (např.: **Událost** číslo 800: České Budějovice – Slavia Praha).
- (2) **Příležitost** – je jeden z možných výsledků (tipů) **Události**. Počet **Příležitostí** je určen typem **Události** (utkáni s dvěma či třemi možnými výsledky) a rozhodnutím **Chance** o jejich rozšíření (např. přesné výsledky). Každé **Příležitosti** je přiřazen **Kurz**, což je číslo, které vyjadřuje pravděpodobnost určitého výsledku (tipu). **Příležitosti** jsou označovány např. takto:
- 1 – výhra domácích
  - 10 – neprohra domácích
  - 0 – remíza
  - 02 – neprohra hostů
  - 2 – výhra hostů
  - V – vítěz
  - 1-4 – umístění do 4. místa
  - 2:1 – tip na přesný výsledek (např. 2:1)
- (3) Tip "1" je přiřazen účastníku či mužstvu na prvním pořadí v názvu **Události**, tip "2" účastníku či mužstvu na druhém pořadí v názvu **Události**.
- (4) Domácím se rozumí mužstvo takto uvedené v zápisu či protokolu o utkání a v souladu s tím uvedené na prvním pořadí v názvu **Události**. Na tuto skutečnost nemá vliv změna původního místa utkání, a to na jiné neutrální místo z jakéhokoliv důvodu (vyšší moc, uzavření hřiště apod.). V jednorázových sportovních soutěžích nebo v soutěžích dlouhodobého charakteru (turnaje, finále pohárů apod.) jsou za domácí považováni účastníci či mužstva na prvním pořadí v názvu **Události**. Za hosty jsou považováni účastníci či mužstva na druhém pořadí v názvu **Události**.

# SÁZKY

## § 3

### ZÁKLADNÍ TYPY SÁZKOVÝCH PŘÍLEŽITOSTÍ

(1) V *Kurzových sázkách* rozlišujeme 3 základní typy sázkových *Příležitostí*:

- a) DUO – lze sázet na jednotlivá utkání se dvěma možnými výsledky (výhra, prohra),
- b) KVINTA – lze sázet na jednotlivá utkání s třemi možnými výsledky (výhra, remíza, prohra) rozšířená o *Sázku* na neprohru domácích nebo hostů,
- c) VICTORIA – lze sázet na vítězství a umístění jednotlivce či družstva v jednorázových sportovních soutěžích nebo ve sportovních disciplínách dlouhodobého charakteru.

(2) DUO - jedná se o *Sázku* na *Příležitost*, kde přichází v úvahu pouze dva možné výsledky - 1, 2, čili je vyloučena remíza - 0, a to:

- a) v utkáních bez předem stanovené hrací doby (tenis, volejbal),
- b) v utkáních s předem stanovenou hrací dobou, kde o výsledku rozhoduje pomocné kritérium (postupy ve fotbalových pohárových soutěžích).

(3) KVINTA - při této *Sázce* má *Sázející* pět možností (fotbal, hokej atd.):

- a) 1 - tip na vítězství domácích - správně: 1:0, 2:0, 2:1, apod.
- b) 1,0 - tip na neprohru domácích, tj. současná *Sázka* na výhru anebo remízu domácích - správně: 0:0, 1:0, 1:1, 2:0, apod.
- c) 0 - tip na remízu, tzn. žádné mužstvo nevyhraje - správně: 0:0, 1:1, 2:2, apod.
- d) 0,2 - tip na neprohru hostů, tj. současná *Sázka* na výhru anebo remízu hostů - správně: 0:0, 0:1, 1:1, 0:2, apod.
- e) 2 - tip na vítězství hostů - správně: 0:1, 0:2, 1:2, 1:3, apod.

*Sázky* se uzavírají dle pravidel jednotlivých soutěží na stanovenou hrací dobu, jestliže není na informační tabuli uvedeno jinak.

Vzor zápisu na informační tabuli:

Číslo události	Datum	Událost	Příležitost (tip)				
			1	10	0	02	2
503	23.2.	Baník Ostrava – Zlín	1,58	1,09	3,50	2,09	5,20

(4) VICTORIA - při této *Sázce* se vychází z pojmu "umístění". Pojem "umístění" znamená určitou část oficiální výsledkové listiny - např. "V" znamená vítězství, "1-3" znamená umístění od prvního do třetího místa.

a) Tento typ *Sázky* obsahuje:

aa) jednotlivé závody určitých disciplín, příp. jejich dlouhodobý výsledek (VC Monaca a zároveň seriál MS Formule 1),

ab) umístění v tabulce mistrovských či jiných soutěží,

b) Nárok na *Výhru* se u všech typů a druhů *Sázek* krátí v případě, že se na stejném místě (pořadí) umístí dva či více účastníků (závodníků či mužstev). Krácená hodnota *Kurzu* na příslušného účastníka se vypočte tak, že od původního *Kurzu* se odečte hodnota 1,00; vydělí se počtem současně umístěných účastníků a poté se zpět přičte 1,00. Např.: v případě *Sázky* na vítězství Ahonena v závodech ve skocích na lyžích s *Kurzem* 2,40 a současným umístěním 2 závodníků na děleném 1. místě, je krácená hodnota *Kurzu* 1,40 a ta se vydělí dvěma. K výsledné hodnotě 0,70 se zpět přičte 1,00 a zkrácená *Výhra* se propočítá *Kurzem* 1,70. Při *Vkladu* např. 100 Kč by tak zkrácená *Výhra* činila 170 Kč. *Sázky* proti vítězství účastníků shodně umístěných na děleném 1. místě jsou považovány za prohrané.

## § 4

## DALŠÍ SÁZKOVÉ PŘÍLEŽITOSTI

- (1) **Sázka na neumístění** - např. "NE 1-2" znamená, že soutěžící skončí hůře než na druhém místě.
- (2) **Sázky typu "všichni proti"** - např. "VP" SRN na MS ve fotbale znamená, že zvítězí jakýkoli ze zúčastněných týmů kromě SRN.
- (3) **Sázka na vítězství o branky:**
  - a) prostá - **Sázející** při této **Sázce** určuje vítězství většinou favorita o minimální, předem stanovený počet branek. **Sázky** se uzavírají na předem stanovenou hrací dobu.
  - b) handicap ("HcS") - jednomu ze soupeřů se poskytuje dle zadání určitý náskok (o jednu, dvě, tři branky apod.)

Např. zadání:

"Sparta - Olomouc 0:1" znamená, že mužstvo Olomouce nastupuje pro tento druh **Sázky** s náskokem jedné branky.

**Oficiální výsledek** pro "HcS" se stanovuje tak, že se náskok uvedený v zadání připočítává k výsledku dosaženému na hřišti v předem stanovené hrací době. Např. při vítězství Sparty 2:0 se za správný výsledek považuje 2:1, tzn. tipy 1, 10 jsou vyhrávající.
- (4) **„Duel“ je Sázka na fiktivní utkání** dvou mužstev či závodníků určených **Chancí** v rámci jednoho druhu sportu (např. hokej: Sparta - NY Rangers). **Oficiální výsledek** je určen dle počtu vstřelených branek či jiných kritérií u určených mužstev či závodníků v utkáních svých soutěží konaných zpravidla ve stejný den (podle místních časů), a to ve stanovené hrací době. V případě, že v **Nabídce** jsou dvě utkání určeného mužstva či závodníka, považuje se za utkání zařazené do "Duelu" to utkání, které se koná dříve. Tyto **Sázky** budou na informačních tabulích na **Pobočce** označeny jako "Duel". Pro posouzení nutnosti zrušení **Sázek** a vrácení **Vkladu** se hodnotí utkání určených mužstev či závodníků samostatně.
- (5) **Sázky na průběh tenisového utkání** - **Sázející** musí správně tipovat průběžný stav tenisového utkání, tj. např. který tenista v rámci utkání na 3 vítězné sety první vyhraje dva sety nebo jaký bude průběžný stav po 2 odehraných setech apod. V případě, že utkání bude ukončeno před dosažením určeného kritéria, **Sázky** se zruší a vrací se **Vklad**.
- (6) **Sázky na počet branek v jednotlivém utkání** - **Sázející** musí správně tipovat přesný počet gólů vstřelených v určitém utkání ve stanovené hrací době.
- (7) **Sázky na počet branek v ligovém kole** - při této **Sázce** je třeba správně určit rozmezí nebo jinak stanovené kritérium počtu branek, které padnou ve všech utkáních určitého kola ve stanovené hrací době.
- (8) **Sázky na přesný výsledek utkání** - v předem stanovené hrací době.

- (9) **Sázky na střelce** v jednotlivém utkání - v předem stanovené hrací době včetně prodloužení.  
**Sázky na střelce a kanadské body** v jednotlivém utkání v hokeji a florbalu - v předem stanovené hrací době včetně prodloužení a rozhodujícího samostatného nájezdu.  
**Sázky na střelce a hráčské statistiky** v jednotlivém utkání v basketbalu - v předem stanovené hrací době včetně prodloužení.
- (10) **Sázky na nejlepšího střelce** ve sportovní disciplíně dlouhodobého charakteru - např. MS ve fotbale.
- (11) **Sázky** na výsledky losovaných her **Chance**.
- (12) **Sázka bez remízy** - v této **Sázce** je třeba správně určit vítěze utkání v základní hrací době. V případě remízy se **Sázky** zruší a vrací se **Vklad**.
- (13) **Sázky na e-sporty** - jedná se o **Sázky** na různé virtuální **Události** (např. soutěže v oblasti počítačových her).

## ZÁKLADNÍ DRUHY SÁZEK

### § 5

#### SÓLO SÁZKA

- (1) *Sólo sázka* – jednoduchá *Sázka* - je *Sázka* obsahující jen jednu *Příležitost*.

### § 6

#### AKU SÁZKA

- (1) *AKU sázka* – akumulovaná *Sázka* - je *Sázka* obsahující 2 a více *Příležitostí*.
- (2) *AKU sázky* umožňují na jednom *Tiketu* kombinaci všech typů *Příležitostí*.
- (3) Kombinovat nelze *Příležitosti*, které se vzájemně podporují a jsou v přímé i nepřímé závislosti, např. vítězství Federera nad Nadalem v utkání a celkové vítězství Federera v turnaji, vítězství AC Milán ve fotbale nad některým mužstvem v pohárovém utkání Ligy mistrů v kombinaci se *Sázkou* na celkové vítězství AC Milán v Lize mistrů, umístění téhož závodníka či mužstva v různých rozmezích výsledkové listiny, vítězství určitého mužstva v hokejovém utkání v kombinaci se *Sázkou* na přesný výsledek utkání v jeho prospěch, několik stejných utkání apod. Povinnost nezařazovat do *AKU sázek Podpůrné příležitosti* leží na *Sázejícím*. V případě použití *Podpůrné sázky Chance* v rámci *Vyhodnocení* ponechá v *AKU sázce* jen jednu z těchto *Příležitostí*, a to tu s nejvyšším *Kurzem*.

Jestliže vyřazením *Podpůrných sázek* nebude *Sázka* splňovat podmínky jakéhokoliv ze zvláštních druhů *Sázek*, bude tato *Sázka* posuzována jako běžná *AKU sázka*.

- (4) Při *AKU sázce* může *Sázející* zkombinovat maximálně 50 *Příležitostí*.
- (5) Nárok na *Výhru* při *AKU sázce* vzniká za předpokladu, že všechny *Příležitosti* byly správně tipovány.

Jediný chybný tip činí *AKU sázku* prohranou. Částka k výplatě se vypočítá pronásobením *Vkladu* a *Výherního poměru*, t.j. jednotlivých *Kurzů* (přičemž zaokrouhlování *Výherního poměru* a částky k výplatě se řídí příslušnými ustanoveními *HP*).

Například:

*Kurzy* 2 : 1 a 3 : 1 za 100 Kč znamenají:  
 $2 \times 3 \times 100 \text{ Kč} = 600 \text{ Kč}$  k výplatě.

- (6) V případě, že u jedné nebo více *Příležitostí* v *AKU sázce* nastane nutnost zrušení *Sázek* a vrácení *Vkladu*, postupuje se dle § 12 *HP*.



## ROZPISOVÉ SÁZKY

### § 7

#### PRAVIDLA SPOLEČNÁ PRO ROZPISOVÉ SÁZKY

- (1) Pro jednotlivé vytvořené **Sázky** v rozpisových **Sázkách** platí veškerá pravidla **HP** týkající se běžných druhů **Sázek** (včetně maximálního limitu **Výhry**).
- (2) Výplata **Výher** v rozpisových **Sázkách** bude zahájena až po **Vyhodnocení** všech **Příležitostí**, které rozpisová **Sázka** obsahuje.

### § 8

#### KOMBINÁTOR

- (1) "Kombinátor" je zvláštní druh **Sázky**, umožňující **Sázejícímu** kombinovat na jednom **Tiketu** 2 - 10 libovolných **Příležitostí** formou rozpisu.
- (2) Počítač sám vytvoří generováním vzájemnou kombinaci celkový počet samostatných **Sázek** vsazených **Sázejícím** podle jím zvoleného počtu **Příležitostí**. Tj. při zvolení 10 **Příležitostí** počítač vygeneruje při plném "Kombinátoru" jednu **Sázku** 10 "AKU", 10 **Sázek** 9 "AKU", 45 **Sázek** 8 "AKU", 120 **Sázek** 7 "AKU", 210 **Sázek** 6 "AKU", 252 **Sázek** 5 "AKU", 210 **Sázek** 4 "AKU", 120 **Sázek** 3 "AKU", 45 **Sázek** 2 "AKU" a 10 **Sólo sázek**.
- (3) Počítač nevytvoří takové kombinace **Příležitostí**, které neumožňují specifické podmínky přiřazené jednotlivým sázkovým **Příležitostem** (např. zařazení **Příležitostí** pouze do **Sázek** typu 3 "AKU" - v takovém případě počítač nevytvoří **Sázky** typu 2 "AKU" a **Sázky** jednotlivé obsahující tuto **Příležitost**).
- (4) **Sázející** může vyřadit z "Kombinátoru" některé kombinace **Sázek** určené počtem **Příležitostí** v sázce. Např. při zařazení 5 **Příležitostí** do "Kombinátoru" může určit, že vyřazuje **Sázky** typu 5 "AKU", 2 "AKU" a sólo. Počítač v tomto případě vytvoří 5 **Sázek** typu 4 "AKU" a 10 sázek typu 3 "AKU".
- (5) **Sázející** může zařadit do "Kombinátoru" 1 – 20 **Příležitostí**, které se budou opakovat v každé **Sázce**, tj. budou konstantami. Celkový počet kombinací v "Kombinátoru" se nezmění, pouze se zvýší počet **Příležitostí** v jedné **Sázce**.
- (6) **Sázející** může určit pro jednotlivé typy kombinací různé výše **Vkladu**, např. 6 "AKU" - 1,- Kč, 5 "AKU" – 5,- Kč, 4 "AKU" – 20,- Kč apod. Celkový **Vklad** na "Kombinátor" se zjistí vynásobením počtu vytvořených **Sázek** a **Vklady** na jednu **Sázku**.
- (7) "Kombinátor" nelze kombinovat s ostatními zvláštními druhy **Sázek**. **Chance** si vyhrazuje právo omezit možnost zařazení některých **Příležitostí** do **Sázky** tohoto typu.

(8) Počet možných kombinací v *Sázce* "Kombinátor".

Počet sázek	Počet tipovaných příležitostí								
	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sólo	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2-AKU	1	3	6	10	15	21	28	36	45
3-AKU		1	4	10	20	35	56	84	120
4-AKU			1	5	15	35	70	126	210
5-AKU				1	6	21	56	126	252
6-AKU					1	7	28	84	210
7-AKU						1	8	36	120
8-AKU							1	9	45
9-AKU								1	10
10-AKU									1
<b>Celkem</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>15</b>	<b>31</b>	<b>63</b>	<b>127</b>	<b>255</b>	<b>511</b>	<b>1023</b>

§ 9

MAXIKOMBI

- (1) "Maxikombi" je zvláštní druh *Sázky* vycházející z "Kombinátoru", který rozšiřuje možnost *Sázejícího* kombinovat jednotlivé *Příležitosti* zavedením tzv. "Skupin".
- (2) "Skupina" je soubor 2-15 *Příležitostí* libovolně určený *Sázejícím*. Do "Skupiny" nemohou být zařazeny *Podpurné sázky* (to platí i mezi "Skupinami" navzájem). *Výherní poměr* "Skupiny" se vypočte pronásobením *Kurzů* jednotlivých *Příležitostí* zařazených ve "Skupině". "Skupina" se pro účel *Sázky* "Maxikombi" považuje za jednotlivou *Příležitost* s celkovým propočteným *Kurzem* (*Výherním poměrem*).
- (3) *Sázející*, který sází *Sázku* "Maxikombi", postupuje stejně jako u *Sázky* "Kombinátor", pouze některé či všechny *Příležitosti* může nahradit jím určenými "Skupinami" (1 - 10 "Skupin").
- (4) Limity *Výher* se u jednotlivých *Sázek* v "Maxikombi" posuzují podle celkového počtu *Příležitostí*, tj. včetně všech *Příležitostí* ve "Skupinách".
- (5) Chyba v jednom tipu ve "Skupině" činí chybným tipování celé "Skupiny".
- (6) Jestliže není v předcházejících ustanoveních stanoveno jinak, platí pro *Sázku* "Maxikombi" přiměřeně všechna ustanovení platná pro *Sázku* "Kombinátor" a další obecná ustanovení *HP*.

# BONUSOVÉ SÁZKY

## § 10

### EXTRATIP

- (1) "Extratip" je zvláštní druh **Sázky**, při kterém získává **Sázející Výhru** i při 1 chybném tipu, pokud nastane v tzv. přídavném tipu.
- (2) **Sázející** může přídavný tip určit v **AKU sázce**, která obsahuje minimálně 10 sázkových **Příležitostí**.
- (3) Pro přídavný tip platí podmínka, že **Kurz** této **Příležitosti** je nižší nebo roven nejnižšímu **Kurzu** z ostatních zařazených **Příležitostí** v **Sázce**.
- (4) Pokud je v **Sázce** 1 **Příležitost** s nejnižším **Kurzem**, je přídavný tip určen automaticky. Pokud je nejnižší **Kurz** shodný u 2 nebo více **Příležitostí**, určí přídavný tip přímo **Sázející**.
- (5) Pokud **Sázející** určí v **Sázce** správně všechny tipy (včetně přídavného tipu), bude **Výhra** propočtena i s **Kurzem** přídavného tipu. V případě chyby v přídavném tipu, bude **Výhra** spočítána ze správně určených tipů bez dalšího krácení. Pokud je chybně tipována jakákoliv jiná **Příležitost**, nežli přídavný tip, je **Sázka** prohrávající.
- (6) Pokud se u některých **Příležitostí** (mimo přídavného tipu) budou rušit **Sázky** a vracet **Vklady**, bude **Sázka** posuzována jako "Extratip" pouze v případě, pokud ostatní **Příležitosti** nadále splňují podmínku minimálního počtu **Příležitostí** v **Sázce** "Extratip". V opačném případě je **Sázka** posuzována jako běžná **AKU sázka**.
- (7) Pokud u **Příležitosti**, označené jako přídavný tip, nastane nutnost zrušení **Sázek** a vrácení **Vkladu**, bude "Extratip" posuzován jako běžná **AKU sázka**.
- (8) **Sázka** bude posuzována jako "Extratip" pouze v případě, že ji **Sázející** při uzavření **Sázky** jako takovou označí **Obsluze pobočky**.
- (9) **Sázka** "Extratip" je při splnění výše uvedených podmínek přijata bez manipulačního poplatku.

## § 11

## PROFISÁZKA

- (1) "Profisázka" je zvláštní druh *Sázky*, která je při splnění níže uvedených podmínek přijata bez manipulačního poplatku.
- (2) *Sázku* lze uzavřít jako "Profisázku" pouze v případě, že se jedná o *AKU sázku*, která má celkový *Kurz* minimálně 2,0 : 1. *Chance* může určit *Příležitosti*, které nelze do "Profisázky" zařadit.

## § 12

## POJISTKA

- (1) "Pojistka" je zvláštní druh *Sázky*, při které získává *Sázející Výhru* i při 1 chybném tipu.
- (2) *Sázející* může označit jako "Pojistku" *AKU sázku*, která obsahuje minimálně 13 sázkových *Příležitostí*, každou s kurzem minimálně 1,3 : 1. Další zařazené *Příležitosti* v *Sázce* mohou mít *Kurz* libovolný.
- (3) Pokud *Sázející* určí v "Pojistce" správně všechny tipy bude *Výhra* propočtena shodně jako běžná *AKU sázka*. V případě 1 chybně tipované *Příležitosti* bude *Výhra* rovna součinu kurzů správně tipovaných *Příležitostí*, vkladu a koeficientu 0,1. Pokud jsou chybně tipovány 2 a více *Příležitostí*, je *Sázka* prohrávající.
- (4) Pokud se u některých *Příležitostí* budou rušit *Sázky* a vracet *Vklady*, bude *Sázka* posuzována jako "Pojistka" pouze v případě, pokud ostatní *Příležitosti* nadále splňují podmínku minimálního počtu *Příležitostí* v *Sázce* "Pojistka". V opačném případě je *Sázka* posuzována jako běžná *AKU sázka*.
- (5) *Sázka* bude posuzována jako "Pojistka" pouze v případě, že ji *Sázející* při uzavření *Sázky* jako takovou označí *Obsluze pobočky*.
- (6) *Sázka* "Pojistka" je při splnění výše uvedených podmínek přijata bez manipulačního poplatku.

## LOSOVANÉ SÁZKY

### § 13

#### PRAVIDLA SPOLEČNÁ PRO LOSOVANÉ SÁZKY

- (1) Losované **Sázky** jsou specifickým druhem **Kurzové sázky**, při němž **Výhra** závisí na výsledku losování čísel (nebo karet) **Chancí**. Losování probíhá veřejně na stanoveném místě (Žerotínova 1133/32, Praha 3) v den a hodinu určené **Chancí** za účasti notáře nebo orgánů státního dozoru a zástupce **Chance**. Během jednoho dne může být losováno více tahů.
- (2) Losování probíhá pomocí certifikované počítačové aplikace, kdy se průběh losování a vylosovaná čísla (či karty) zobrazí na monitoru počítače.
- (3) Losované **Sázky** lze kombinovat mezi sebou i se všemi ostatními sázkovými **Příležitostmi**, jestliže to neodporuje jiným ustanovením **HP**, nebo jestliže **Chance** některé kombinace neomezí.

## § 14

## KOSTKY

- (1) Při *Sázce* typu "Kostky" je pomocí počítačové aplikace graficky zobrazen hod dvěma kostkami, kterým jsou určena vyhrávající čísla.
- (2) *Sázející* má možnost sázet ve stanovených *Kurzích* na následující *Příležitosti*:
- dvě určitá čísla (tzv. „trefa“) - *Sázka* je vyhrávající v případě, že budou vylosována obě *Sázejícím* určená čísla (na jejich pořadí nezáleží)
  - součet vylosovaných čísel – *Sázky* jsou vyhrávající v případě dosažení tipovaného součtu, přičemž nezáleží na kombinaci vylosovaných čísel
  - nízký součet – *Sázka* je vyhrávající v případě, že součet obou vylosovaných čísel je nižší než 7
  - vysoký součet - *Sázka* je vyhrávající v případě, že součet obou vylosovaných čísel je vyšší než 7
  - stejná čísla (tzv. „dvojčata“) – *Sázka* je vyhrávající v případě vylosování dvou stejných čísel
  - případně na další zveřejněné sázkové *Příležitosti* týkající se vylosovaných čísel.

## § 15

## POKER

- (1) Při *Sázce* typu "Poker" je pomocí počítačové aplikace zobrazeno zamíchání sady 52 karet, z nichž je následně vylosováno a otočeno 5 karet, které určí vítězné kombinace.
- (2) Každá z karet je označena:
- symbolem barvy (trefy ♣, kára ♦, srdce ♥, piky ♠) dále jen „barva“
  - hodnotou (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A) dále jen „hodnota“
- (3) *Sázející* má možnost sázet v odpovídajících *Kurzích* na následující *Příležitosti*:

- a) „dvojice“ - **Sázka** je vyhrávající v případě, že budou mezi vylosovanými kartami právě dvě karty stejné hodnoty (např. dvě čtyřky, dvě devítky atd.).
- b) „dvě dvojice“ – **Sázka** je vyhrávající, pokud jsou mezi vylosovanými kartami právě dvě dvojice karet (každá dvojice s různou hodnotou) a pátá vylosovaná karta má jinou hodnotu než karty tvořící vylosované dvě dvojice. Jednotlivé dvě dvojice se navzájem musí lišit hodnotou karet, které je tvoří (výherní kombinací jsou např. dvě dvojky a dvě trojky, pátá karta jiná než dvojka a trojka; čtyři karty téže hodnoty nejsou výherní kombinací sázky „dvě dvojice“). V případě vyhodnocení této **Sázky** jako vyhrávající se **Sázky** dle písm. a) („dvojice“) vyhodnocují jako nevyhrávající.
- c) „trojice“ – **Sázka** je vyhrávající, pokud jsou mezi vylosovanými kartami tři karty téže hodnoty (např. tři dvojky, tři trojky atd.). V případě vyhodnocení této **Sázky** jako vyhrávající se **Sázky** dle písm. a) („dvojice“) vyhodnocují jako nevyhrávající.
- d) „flush“ nebo též „barva“ – **Sázka** je vyhrávající, pokud všech pět vylosovaných karet obsahuje symbol téže barvy.
- e) „postupka“ – **Sázka** je vyhrávající, pokud vylosovaných pět karet lze seřadit tak, aby bezprostředně následující karta měla hodnotu vždy o jedna vyšší než karta bezprostředně jí předcházející. Přitom nezáleží na symbolech barev jednotlivých karet. Karty s číslem mají hodnotu daného čísla, karta „J“ má hodnotu o 1 vyšší než 10, karta „Q“ má hodnotu o 1 vyšší než karta „J“, karta „K“ má hodnotu o 1 jedna vyšší než karta „Q“ a karta „A“ má hodnotu o 1 vyšší než karta „K“. Vyhrávající kombinací karet např. „2,3,4,5,6“ nebo „9,10,J,Q,K“. Karta „A“ se pro účely „postupky“ může považovat také za kartu hodnoty o 1 nižší než dvojka, tedy vyhrávající kombinací pro účely „postupky“ je též kombinace složená z čísel „A,2,3,4,5“.
- f) „fullhouse“ – **Sázka** je vyhrávající, pokud pět vylosovaných karet obsahuje dvojici karet stejné hodnoty a zároveň trojici karet stejné hodnoty jiné, než tvoří dvojici (např. dvě dvojky a tři trojky nebo dvě desítky a tři karty s hodnotou „Q“ atd.). V případě **Vyhodnocení** této **Sázky** jako vyhrávající se **Sázky** dle písm. a) („dvojice“), dle písm. b) („dvě dvojice“) a dle písm. c) („trojice“) vyhodnocují jako nevyhrávající.
- g) „poker“ – sázka je vyhrávající, pokud mezi vylosovanými kartami jsou čtyři stejné hodnoty (např. 4 dvojky, 4 trojky atd.). V případě **Vyhodnocení** této **Sázky** jako vyhrávající se **Sázky** dle písm. a) („dvojice“), dle písm. b) (dvě dvojice“) a dle písm. c) („trojice“) vyhodnocují jako nevyhrávající.
- h) „vysoká karta“ – **Sázka** je vyhrávající, pokud ve vylosovaných pěti kartách není žádná výherní kombinace dle písm. a) až g).
- i) případně na další zveřejněné sázkové **Příležitosti** týkající se vylosovaných karet.



# VKLADY, POPLATKY, LIMITY

## § 16

### VKLADY NA SÁZKY

(1) *Vklady* na *Sázky* přijaté na *Pobočkách* upravuje níže uvedená tabulka, přičemž možnost *Sázejícího* zvyšovat své *Vklady* přírůstkem je uvedena ve třetím sloupci tabulky.

I. Druh sázky	II. Minimální vklad (v Kč)	III. Přírůstek vkladu (v Kč)	IV. Maximální vklad (v Kč)
Sólo, AKU, Extratip a Pojistka	5,- Kč na tiket	1,- Kč	dle limitu čisté výhry
Kombinátor a Maxikombi	1,- Kč na sázku, 5,- Kč na tiket	1,- Kč	dle limitu čisté výhry
Kostky, Poker	10,- Kč na tiket	1,- Kč	dle limitu čisté výhry
Profisázka	500,- Kč	1,- Kč	dle limitu čisté výhry

## § 17

### MANIPULAČNÍ POPLATEK

- (1) Ke každé *Sázce* je na částečné pokrytí nákladů *Chance* spojených s příjmem *Sázek* vybírán manipulační poplatek ve výši 10 % z *Vkladu*, pokud není stanoveno jinak.
- (2) Úprava zaokrouhlování manipulačního poplatku je shodná se zaokrouhlováním *Výher* dle *HP*.

Tato příloha k *HP* je platná od 1. 12. 2016.