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
§ 10 - ROZPIS
§ 11 - ŠIFT
§ 12 - SUPERŠIFT

BONUSOVÉ SÁZKY
§ 13 - GRADACE
§ 14 - EXTRATIP
§ 15 – PROFISÁZKA

LOSOVANÉ SÁZKY
§ 16 - PRAVIDLA SPOLEČNÁ PRO LOSOVANÉ SÁZKY
§ 17 - KOSTKY
§ 18 - POKER

VKLADY, POPLATKY, LIMITY
§ 19 - VKLADY NA SÁZKY
§ 20 - 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 ***Příležitosti***. 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*** (utkání 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 prvém 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 prvém 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 prvém 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 disciplinách dlouhodobého charakteru.

(2) DUO - jedná se o ***Sázku*** na ***Příležitost***, kde přichází v úvahu pouze dva možné výsledky - 1, 2, čili je vyloučena remiza - 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 remizu, 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 disciplin, 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 l-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:l, tzn. tipy l, l0 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 branky** v jednotlivém utkání - v předem stanovené hrací době.

(10) ***Sázky* na nejlepšího střelce** ve sportovní disciplině 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 x 3 x 100 Kč = 600 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 kombinací 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 ***Příležitosti*** 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" - l,- 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) Do "Kombinátoru" lze zařazovat i ***Sázky*** typu "Gradace". Zařazení "Gradace" do "Kombinátoru" je ***Sázející*** povinen oznámit ihned při zadávání ***Sázky***. Automaticky budou

vygenerovány "Gradace" u všech ***Sázek*** v "Kombinátoru", které splňují příslušné podmínky. Pro vytvořené ***Sázky*** typu "Gradace" platí veškerá pravidla určená pro tuto sázku ***HP***.

(8) "Kombinátor" nelze kombinovat s ostatními zvláštními druhy ***Sázek*** s výjimkou "Gradace". ***Chance*** si vyhrazuje právo omezit možnost zařazení některých ***Příležitostí*** do ***Sázky*** tohoto typu.

(9) 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
Celkem	**3**	**7**	**15**	**31**	**63**	**127**	**255**	**511**	**1023**

§ 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 ***Podpůrné 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" (l - 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" (včetně zařazení ***Sázky*** typu "Gradace") a další obecná ustanovení ***HP***.

§ 10

ROZPIS

(1) "Rozpis" je zvláštní druh příjmu ***Sázky***, při němž může ***Sázející*** uzavřít více ***Sázek*** na jednom ***Tiketu***. Do jednoho rozpisu může být zařazeno 2 - 24 ***Příležitostí***, přičemž maximálně 9 jich může být rozepsáno.

(2) Při sázení "Rozpisu" je ***Sázející*** povinen oznámit ***Obsluze pobočky***, že sází "Rozpis", přičemž rozepisované ***Příležitosti*** označí písmenem "R" a ke všem ***Příležitostem*** uvede své tipy. Písmeno "R" znamená, že tip se bude měnit ve všech ***Sázkách*** "Rozpisu" ve dvou variantách uvedených ***Sázejícím***, tj. např. 1 a 0. Neoznačené ***Příležitosti*** jsou konstantou, tj. uvedený tip bude ve všech vytvořených ***Sázkách*** stejný.

(3) Počítač vytvoří vzájemnou kombinací celkový počet samostatných ***Sázek*** vsazených ***Sázejícím*** podle jím zvoleného počtu ***Příležitostí***.

(4) ***Sázející*** může při hlášení ***Sázky*** určit u jednoho tipu jiný ***Vklad***, než jaký určil pro celý rozpis (např. Sparta - Slavia "1" za 20,- Kč a "0" za 10,- Kč). V tomto případě jsou všechny ***Sázky*** obsahující tento tip vsazeny za tento odlišný ***Vklad***. Celkový ***Vklad*** na "Rozpis" se zjistí vynásobením počtu vytvořených ***Sázek*** jednotlivými ***Vklady*** na tyto ***Sázky***.

(5) Pro jednotlivé vytvořené ***Sázky*** platí veškerá pravidla ***HP*** týkající se běžných druhů ***Sázek*** (včetně maximálního limitu ***Výhry***).

(6) Do rozpisu lze zařazovat i ***Sázky*** typu "Gradace". Zařazení "Gradace" do "Rozpisu" je ***Sázející*** povinen oznámit ihned při zadávání ***Sázky***. Automaticky budou vygenerovány "Gradace" u všech ***Sázek*** v „Rozpisu“, které splňují příslušné podmínky. Pro vytvořené ***Sázky*** typu Gradace platí veškerá pravidla určená pro tuto sázku ***HP***.

(7) Počítač nevytvoří takové kombinace ***Příležitostí***, které neumožňují specifické podmínky přiřazené jednotlivým ***Příležitostem***.

§ 11

ŠIFT

(1) "Šift" je zvláštní druh ***Sázky***, při němž ***Sázející*** může kombinovat 2 ***Příležitosti*** (A, B) v jedné ***Sázce*** s tím, že při správném určení obou ***Příležitostí*** je výhra nižší, než při běžné ***AKU*** s***ázce,*** avšak naopak ***Sázející*** získá určitou ***Výhru*** i při jednom nesprávném tipu. Principem ***Sázky*** je přenášení části ***Výhry*** z jedné ***Sólo sázky*** ve výši základního ***Vkladu*** do jiné nově vytvořené ***Sólo sázky***.

(2) ***Sázející*** oznámí ***Obsluze pobočky***, že sází ***Sázku*** typu "Šift" a určí základní ***Vklad,*** za který sází jednu ***Příležitost*** (***Sólo sázku***). Celkový ***Vklad*** je tedy součtem základních ***Vkladů*** na 2 základní ***Sólo sázky***. Jestliže ***Sázející*** správně určí sázkovou ***Příležitost*** "A" (1. ***Sólo sázka***), získává ***Výhru*** (základní ***Vklad*** x ***Kurz***). Z této ***Výhry*** je mu odečten základní ***Vklad*** a vsazen na ***Příležitost*** "B". To platí i opačně při správném určení sázkové ***Příležitosti*** "B" (2. ***Sólo sázka***). Použitím základních ***Vkladů*** z ***Výher*** ze základních ***Sólo sázek*** na vsazení druhých sázkových ***Příležitostí*** mohou vzniknout při jejich správném určení další dvě ***Sólo sázky***, ačkoliv ***Sázející*** vložil do hry ***Vklad*** jen na 2 ***Sólo sázky***.

(3) Při správném určení obou ***Příležitostí*** je vyplacena ***Výhra*** ze čtyř ***Sólo sázek***, při jedné chybě je vyhrávající pouze jedna ze základních ***Sólo sázek*** - viz příklad (základní ***Vklad***: 100,- Kč, ***Kurzy***: "A" 3:1 a "B" 4:1):

[1] 100 x 3 = 300 - 100 = 200 [3] 100 x 4 = 400
[2] 100 x 4 = 400 - 100 = 300 [4] 100 x 3 = 300

Celková ***Výhra*** při správném určení obou ***Příležitostí*** je součtem ***Výher*** ze ***Sólo sázek*** [1], [2], [3] a [4], tj. 1.200,- Kč (v sázce typu "AKU" by ***Výhra*** činila 2.400,- Kč). Při chybě v tipu "A" činí ***Výhra*** z jedné ***Sólo sázky*** 300,- Kč [2], při chybě v tipu "B" 200,- Kč [1]. Dvě další ***Sólo sázky*** jsou prohrané, čtvrtá ***Sólo sázka*** vůbec nevznikne (např. při chybě v tipu "A" jsou prohrané ***Sázky*** [1] a [4], nevznikne ***Sázka*** [3]). V ***AKU sázce*** by v případě jedné chyby nevznikl nárok na žádnou ***Výhru***.

(4) V případě, že u jedné či obou ***Příležitostí*** sázky typu "Šift" nastane nutnost zrušení ***Sázek*** a vrácení ***Vkladu*** dle příslušných ustanovení ***HP***, budou ***Kurzy*** těchto ***Příležitostí*** nahrazeny ***Kurzem*** 1,0 při použití principu dle odst. 2). V případě jednoho správného tipu a jednoho použití propočtu ***Kurzem*** 1,0 bude tedy ***Výhra*** propočtena ze čtyř ***Sólo sázek***, přičemž jedna ***Sólo sázka*** bude mít po přenosu na jinou ***Sólo sázku*** nulovou výhru a jedna bude mít ***Výhru*** ve výši základního ***Vkladu***. Při použití propočtu ***Kurzem*** 1,0 u obou ***Příležitostí*** bude ***Sázejícímu*** vyplacena ***Výhra*** ve výši celkového ***Vkladu***. Při jednom nesprávném tipu a jednom použití propočtu ***Kurzem*** 1,0 nevzniká nárok na žádnou ***Výhru*** ani na vrácení ***Vkladu***.

(5) "Šift" nelze kombinovat s ostatními zvláštními druhy ***Sázek***. Do ***Sázky*** nelze zařazovat ***Příležitosti*** se specifickými podmínkami jim přiřazenými (např. zařazované jen do ***Sázek*** typu 3"AKU") a ***Podpůrné příležitosti***.

§ 12

SUPERŠIFT

(1) "Superšift" je zvláštní druh ***Sázky***, při němž ***Sázející*** kombinuje na jednom ***Tiketu*** 2 - 10 libovolných ***Příležitostí*** formou rozpisu za použití principu a všech ustanovení ***Sázky*** typu "Šift".

(2) Pro tuto ***Sázku*** se použijí přiměřeně ustanovení ***HP*** upravující ***Sázku*** typu "Kombinátor" s tím, že veškeré kombinace dvou ***Příležitostí*** budou hrány také jako ***Sázky*** typu "Šift". ***Sázky*** typu "Šift" tedy nelze z této ***Sázky*** vyřadit, ostatní kombinace ano. Např. při ***Sázce*** o 5 ***Příležitostech*** počítač vytvoří jednu ***Sázku*** 5"AKU", 5 ***Sázek*** 4"AKU", l0 ***Sázek*** 3"AKU", 10 ***Sázek*** 2"AKU" a až 40 (20 x 2) ***Sólo sázek*** typu "Šift" - prvé čtyři možnosti může ***Sázející*** ze ***Sázky*** vyřadit (příp. vyřadí jen 5"AKU" a 4"AKU" apod.). ***Sázky*** typu "Superšift" nemohou obsahovat konstanty.

BONUSOVÉ SÁZKY

§ 13

GRADACE

(1) "Gradace" je zvláštní druh ***Sázky***, využívající bonifikátor.

(2) Bonifikátor je číslo, kterým je vynásoben ***Výherní poměr*** (tj. součin ***Kurzů*** všech vsazených ***Příležitostí*** na jednom ***Tiketu***) a tím se zvyšuje výše ***Potenciální výplaty Sázejícímu***. Bonifikátor se použije za těchto podmínek:

a) ***Sázející*** musí uzavřít ***AKU sázku*** s tím, že nejméně pět sázkových ***Příležitostí*** zařazených v této ***Sázce*** musí mít ***Kurz*** minimálně ve výši 2,0:1. ***Chance*** může určit ***Příležitosti***, které nelze do "Gradace" zařadit.

b) Bonifikátor má hodnotu 1,20. Za posledním řádkem ***Tiketu*** s ***Příležitostí*** bude uveden řádek "bonifikátor" a hodnota 1,20.

c) V případě, že u jedné nebo více ***Příležitostí Sázky*** typu "Gradace" nastane nutnost zrušení ***Sázek*** a vrácení ***Vkladu*** dle příslušných ustanovení ***HP***, bude bonifikátor pro výpočet skutečné výplaty použit jen v případě, že ***Sázka*** bude i po vyřazení těchto ***Příležitostí*** nadále splňovat podmínky uvedené v odseku a). V opačném případě bude ***Sázka*** posuzována jako běžná ***AKU sázka***.

(3) ***Sázka*** bude posuzována jako ***Sázka*** typu "Gradace" jen v tom případě, že ji ***Sázející*** při příjmu ***Sázky*** jako takovou označí ***Obsluze pobočky***.

§ 14

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) "Extratip" nelze kombinovat s jinými druhy ***Sázek***.

(9) ***Sázka*** bude posuzována jako "Extratip" pouze v případě, že ji ***Sázející*** při uzavření ***Sázky*** jako takovou označí ***Obsluze pobočky***.

§ 15

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 se jedná o ***AKU sázku***, která má celkový ***Kurz*** minimálně 2,0:1. ***Chance*** může určit ***Příležitosti***, které nelze do "Profisázky" zařadit.

(3) ***Sázka*** bude posuzována jako "Profisázka" pouze v případě, že ji ***Sázející*** při uzavření ***Sázky*** jako takovou označí ***Obsluze pobočky***.

LOSOVANÉ SÁZKY

§ 16

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.

§ 17

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 ***Kurzech*** na následující ***Příležitosti***:

a) dvě určitá čísla (tzv. „trefa“) - ***Sázka*** je vyhrávají v případě, že budou vylosována obě ***Sázejícím*** určená čísla (na jejich pořadí nezáleží)

b) součet vylosovaných čísel – ***Sázky*** jsou vyhrávající v případě dosažení tipovaného součtu, přičemž nezáleží na kombinaci vylosovaných čísel

c) nízký součet – ***Sázka*** je vyhrávající v případě, že součet obou vylosovaných čísel je nižší než 7

d) vysoký součet - ***Sázka*** je vyhrávající v případě, že součet obou vylosovaných čísel je vyšší než 7

e) stejná čísla (tzv. „dvojčata“) – ***Sázka*** je vyhrávající v případě vylosování dvou stejných čísel

f) případně na další zveřejněné sázkové ***Příležitosti*** týkající se vylosovaných čísel.

§ 18

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:

a) symbolem barvy (trefy ♣, kára ♦ , srdce ♥ , piky ♠) dále jen „barva“

b) hodnotou (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A) dále jen „hodnota“

(3) ***Sázející*** má možnost sázet v odpovídajících ***Kurzech*** na následující ***Příležitosti***:

a) „dvojice“ - ***Sázka*** je vyhrávají v případě, že budou mezi vylosovanými kartami právě dvě karty stejné hodnoty (např. dvě čtyřky, dvě devítky apd.).

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 apd.). 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

§ 19

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 a Extratip	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
Šift, Superšift a Rozpis	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	600,- Kč	1,- Kč	dle limitu čisté výhry

§ 20

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 15.7.2015