

HERNÍ PLÁN PRO PROVOZOVÁNÍ INTERNETOVÝCH ŽIVÝCH HER

OBEČNÁ ČÁST

1. Provozovatel

Společnost onebet a.s., IČ: 095 25 386, se sídlem Dopraváků 749/3, Dolní Chabry, 184 00 Praha 8, zapsaná v obchodním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, oddíl B, vložka 25682.

2. Druh hazardní hry

Živá hra.

3. Způsob provozování

Internet prostřednictvím internetových stránek www.luckybet.cz.

4. Právní předpisy

- Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „ZHH“);
- Vyhláška č. 466/2023 Sb., o podmínkách provozování hazardních her, ve znění pozdějších předpisů;
- 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;
- a další související právní předpisy.

5. Prohlášení

Herní plán pro provozování internetových živých her (dále jen „herní plán“) je přílohou základního povolení vydávaného dle ZHH a jeho znění bylo schváleno Ministerstvem financí ČR.

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).

6. Obecná pravidla účasti na hazardní hře

Obecná pravidla provozování hazardních her jsou upravena v ZHH. ZHH upravuje zejména pravidla registrace, pravidla zřízení a zrušení uživatelského konta, informační povinnost provozovatele, základní pravidla pro vyplácení výhry sázejícímu a další.

Pro účely omezení míry rizikového hraní provozovatel účastníkům hazardní hry poskytuje nástroje pro zodpovědné hraní, jejichž popis je upraven v ZHH – jedná se zejména o Rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách,

možnost nastavení sebeomezujících opatření a možnost využití prostředku pro zamezení účasti na hazardní hře.

Konkrétní pravidla jednotlivých internetových živých her jsou uvedena ve zvláštní části tohoto herního plánu.

Registrace je dle ZHH podmínkou účasti na živé hře provozované prostřednictvím internetu. Registrace je dokončena okamžikem zřízení uživatelského konta a přidělením přístupových údajů nebo jiného přístupového prostředku k němu.

V důsledku registrace je účastníku hazardní hry po splnění všech zákonných podmínek zřízeno jedno uživatelské konto k účasti i na dalších druhích provozovatelem provozovaných hazardních her.

Uživatelské konto eviduje společný účet pro peněžní a hrací prostředky sázejícího určené k účasti na internetové živé hře, případně na ostatních druhích provozovatelem provozovaných hazardních her.

Na uživatelské konto lze vkládat a z uživatelského konta lze vybírat peněžní prostředky výhradně prostřednictvím platebního prostředku, platebního účtu a/nebo v hotovosti, a to dle pravidel stanovených v ZHH. Platebním prostředkem může být platební karta, která podporuje ověření prostřednictvím mezinárodně uznávaného autentizačního prostředku (např. „Verified by Visa“ nebo „Mastercard Secure Code“) nebo která bude ověřena jiným obdobným způsobem.

Herní měnou pro internetovou živou hru je česká koruna označovaná jako „Kč“ nebo „CZK“.

7. Způsob provedení slosování/zjištění okolnosti, jež určuje výhru

Způsob zjištění okolnosti, jež určuje výhru, je upraven ve zvláštní části herního plánu ve vztahu ke každé jednotlivé internetové živé hře.

8. Výše výhry nebo způsob jejího určení

Výše výhry a způsob jejího určení je upravena ve zvláštní části herního plánu ve vztahu ke každé jednotlivé internetové živé hře.

9. Způsob a lhůty pro výplatu výhry

Provozovatel vyplatí výhru bez zbytečného odkladu, nejpozději do 30 dnů ode dne jejího vyhodnocení.

Výplata peněžních prostředků z uživatelského konta bude provedena bezúplatně na základě žádosti účastníka hazardní hry, a to na všech místech, kde jsou přijímány vklady peněžních prostředků na uživatelské konto. Výplata bude provedena bezodkladně, z omluvitelného důvodu nejpozději do 60 dnů ode dne, kdy žádost provozovatel obdržel.

onebet a.s.

Lukáš Pěcha, člen představenstva

ZVLÁŠTNÍ ČÁST

SEZNAM INTERNETOVÝCH ŽIVÝCH HER

1. Roulette
2. Blackjack
3. All Bets Blackjack

Roulette

Parametry hry:

Typ hry	ruleta
Hra proti krupiérovi nebo hra sázejících proti sobě	Hra proti krupiérovi
Nejvyšší sázka	1 000 000 Kč
Nejvyšší čistá výhra	4 480 000 Kč

Jedná se o přenášenou živou hru, ve které Účastník hazardní hry uzavírá Sázky na sázkové pozice detailně popsane níže.

Na kole se nachází 37 jamek očíslovaných od nuly do 36. „Oblast vnitřních Sázek“ a „oblast vnějších Sázek“ jsou dvě hlavní oblasti hracího plátna stolu, na které hráči mohou umístit své sázky. Cílem hry je uhodnout, ve které z jamek se ustálí kulička.

Průběh hry

- Účastník hazardní hry vsadí libovolné množství žetonů (do limitů stolu) na sázkové pozice.
- Po předem stanoveném čase se kolo roztočí a Krupiér kuličku vhodí do kola.
- Poté je Krupiérem oznámen konec Sázek.
- Kulička se zastaví v číselné jamce v kole a Krupiér oznámí výherní číslo (výsledek hry).
- Okamžitě se vyhodnotí výherní sázky a jsou vyplaceny výhry.

Průběh sázení

- Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra, nové Sázky na další hru se přijímají po ukončení stávající hry.
- Sázku lze umístit vybráním žetonu a položením/kliknutím na hrací plátno.
- Lze umístit několik žetonů současně na různé sázkové pozice.
- Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření Sázek.
- Do vyhlášení konce Sázek a jejich potvrzení, lze Sázky odebrat pomocí tlačítka „Zpět“.
- Konec sázek je oznámen Krupiérem a zároveň zobrazen formou odpočtu, v horní části uživatelského rozhraní hráče. Následně začíná hra.
- Výhry za vítězné sázky se vyplácejí na konci každé hry.
- Účast na další hře se provede vsazením nových Sázek, nebo pomocí tlačítka **VSADIT ZNOVU**, které zopakuje sázky předchozí hry.

Možnosti sázení

Vnitřní a Vnější Sázky, Racetrack a Sousední Sázky:

Na plátno rulety lze libovolně sázet žetony do maximálních limitů v libovolné kombinaci Sázek na číslo, skupiny čísel, nebo vnějších sázek.

Na „**Racetracku**“ lze uzavřít následující vedlejší Sázky: „Tier“, „Voisins“, „Zero“, „Orphelins“ a „Sousední Sázky“. Pomocí tlačítek **plus (+)** a **mínus (-)** nacházejících se vedle Racetracku, lze upravit kolik sousedních čísel po obou stranách vybraného čísla bude vsazeno (od 1 do 9).

Typy sázek

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			

Obrázek 1 - plátno rulety

Vnitřní ruletové sázky

Jedná se o čísla na vnitřní ploše rozvržení ruletového stolu, obsahuje sázky na konkrétní čísla.

Sázka na číslo, „Straight up“:

Umístěním žetonu na střed čísla lze vsadit na libovolné číslo včetně nuly (0). Maximální vklad pro tuto sázku je uveden na panelu Limity.

Sázka na dvě čísla, „Split“:

Na dvě čísla lze vsadit umístěním žetonu na čáru, která tato dvě čísla rozděluje. Maximální vklad pro tuto sázku představuje maximální Sázku na číslo vynásobenou dvěma.

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. Maximální vklad pro tuto sázku představuje maximální Sázku na číslo vynásobenou třemi.

Rohová Sázka, „Corner“:

Na čtyři čísla lze vsadit umístěním žetonu do rohu, kde se tato čtyři čísla setkávají. Maximální vklad pro tuto sázku představuje maximální Sázku na číslo vynásobenou čtyřmi.

Sázka Basket:

Na čísla 0, 1, 2 a 3 si lze vsadit umístěním žetonu na hraniční čáru, kde se protíná čára mezi nulou (0) a prvním řádkem. Maximální vklad pro tuto sázku představuje, stejně jako Rohová sázka, maximální Sázku na číslo vynásobenou čtyřmi.

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 vklad pro tuto sázku představuje maximální Sázku na číslo vynásobenou šesti.

Vnější ruletové sázky

Jedná se o sázkové pozice na vnějším okraji hrací plochy.

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 není součástí žádného sloupce, ani tuctu. Tato možnost Sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od Sázky na číslo, a najdete je na panelu Limity stolu.

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, je Účastníkovi hazardní hry vyplacena výhra v poměru 2:1. Tato možnost Sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od Sázky na číslo, a jsou uvedeny na panelu Limity stolu.

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 panelu Limity.

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 (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

Sázky na Racetrack (náhled rulety)



Obrázek 2 - Racetrack

Kromě oblastí vnitřních a vnějších sázek může Účastník hazardní hry sázet také na oblast zvanou Racetrack (tedy náhled ruletového kola). Tato oblast svým formátem představuje skutečné pořadí, ve kterém se čísla objevují na samotném kole. Umístěním žetonů na některé z čísel vsadí Účastník hazardní hry žetony na toto číslo i na přiléhající čísla (známá jako sousední čísla), která se nachází po obou stranách tohoto čísla. Racetrack může Účastník hazardní hry využít pro vsazení dalších čtyř speciálních Sázek, z nichž každá má přesně určeno, kam jsou žetony vsazeny, viz následující kapitoly.

Malá Série (Tier):

Tier je Sázka na dvanáct čísel mezi čísly 27 a 33. 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.

Malá série jako jediná série na ruletě obsahuje pouze sázky na Splits, tudíž je výplata na každém čísle stejná.

Celková sázka „Malé série“ představuje 6 x hodnotu vybraného žetonu.

Velká Série (Voisins):

Velká Série, neboli Voisins, je sázka, při které se umístí na hrací plochu devět žetonů: 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:

Tato čísla tvoří dva díly ruletového kola mimo Malou a Velkou sérii. Obsahují 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)

Zero Spiel je menší verze sázky „Velká série“. Zahrnuje čísla na ruletě mezi 12 a 15 (včetně). 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.

Sousední sázky

Tyto sázky zpravidla zahrnují pět po sobě jdoucích čísel na ruletovém kole (také Racetracku). Například 5 a sousední čísla: 5,10,16, 23 a 24.

Pomocí tlačítek **plus (+)** a **mínus (-)** nacházejících se vedle Racetracku, lze upravit kolik sousedních čísel po obou stranách vybraného čísla bude vsazeno (od 1 do 9).

Sázky lze uzavírat také přímo z panelů Statistiky a Výsledky. Při přejetí kurzorem přes příslušný typ Sázky, se zvýrazní na sázkové ploše, nebo Racetracku. Při kliknutí na typ sázky se na hrací box umístí žeton.

Rozsahy limitů

Rozsahy limitů zobrazené vedle názvu stolu v Lobby a v uživatelském rozhraní hracího stolu odpovídají limitům vnějších sázek, které mají výplatní poměr 1:1. Na panelu Limity na hracím stole jsou uvedeny další informace o limitech pro různé sázkové pozice.

Limity sázek na více čísel jsou přímo odvozeny od limitu Sázek na číslo (Straight up). Vnější sázky mají vlastní maximální limity, viz následující tabulka.

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Maximální sázka	Maximální čistá výhra
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

Název sázky	Počet pokrytých čísel	Maximální sázka	Maximální čistá výhra
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

Příklad maximální možné výhry na ruletě s limitem Sázky na číslo (Straight up) 10 000 CZK.

Například u stolu s maximálním limitem pro sázku typu Sázka na číslo ve výši 10 000 CZK a při hodnotě žetonu 10 000 CZK je možné umístit okolo a přímo na jedno dané číslo ve středním sloupci na stole (např. číslo 17) až 40 žetonů následujícím způsobem:

- jedna Sázka na číslo umístěná na číslo 17 (1 žeton);
- čtyři Sázky na dvě čísla (split) umístěné vždy na číslo 17 a dále buď na číslo 14, 16, 18, nebo 20 (celkem 8 žetonů);
- jednu Sázku na tři čísla (street) umístěnou na čísla 16, 17 a 18 (3 žetony);
- čtyři Sázky na čtyři čísla (corner) umístěné na čísla (1) 13, 14, 16 a 17, (2) 14, 15, 17 a 18, (3) 16, 17, 19 a 20, (4) 17, 18, 20, 21 (celkem 16 žetonů);
- dvě Sázky na šest čísel (sixline) umístěné na čísla (1) 13, 14, 15, 16, 17, 18, a (2) 16, 17, 18, 19, 20, 21 (celkem 12 žetonů)

Tedy 40 žetonů v celkové hodnotě 400 000 CZK.

V případě čísel, která jsou u kraje hlavní oblasti stolu rulety (tedy té oblasti, na kterou se umísťují vnitřní sázky), jinými slovy jsou v jednom z krajních sloupců a/nebo v jednom z krajních řádků, je maximální počet žetonů, které lze umístit na takové číslo a kolem něj nižší, což je dáno právě tím, že jsou na kraji hlavní oblasti. Pokud by ve výše uvedeném příkladu padlo číslo 17, výhra by byla celkem 392 žetonů plus původní sázka 40 žetonů. S ohledem na výše uvedené maximální výše sázek a výplatní poměry je maximální výhra z jednotlivé sázky v této variantě 3 920 000 CZK

Maximální možná Sázka na jednu hru se odvíjí od celkového limitu stolu, který je 1 000 000 CZK.

Konfigurátor sázek

Sázky lze vytvářet jak na plátne rulety, tak na Racetracku, a ukládat je do oblíbených sázek nebo je ihned umístit na stůl.

Po vytvoření a uložení Sázky, bude k dispozici v nabídce oblíbených Sázek. Další novou Sázku, lze uložit jako novou nebo aktualizovat stávající Sázku.

Sázka přímo z konfigurátoru sázek je na stůl umístěna pouze v případě, že hra stále probíhá.

Řešení chyb

- Pokud ve hře, systému nebo herním procesu dojde k chybě, hra se dočasně pozastaví a krupiér upozorní pověřené osoby. Neprodleně slovně a prostřednictvím chatu informuje Účastníky, že nastala daná chyba a problém se aktivně řeší.
- Určité chyby lze opravit vzdáleně bez viditelného zásahu další osoby. V jiných případech je potřeba, aby pověřená osoba byla fyzicky přítomna u hracího stolu a problém se vyřešil manuálně na místě.
- Při méně závažných chybách lze, po jejich vyřešení, pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé, nebo všechny Účastníky hazardní hry. V takovém případě obdrží všichni ovlivnění Účastníci žetony ve výši své původní sázky.

Pravidlo platného roztočení rulety

- Výherní číslo je platné pouze v případě, že je za platné považováno i příslušné roztočení. Roztočení je platné pouze v případě, že krupiér roztočí kuličku proti směru otáčení kola. Kulička musí před zastavením alespoň třikrát oběhnout celý obvod ruletového kola.
- V následujících případech bude roztočení považováno za neplatné:
 - Kulička oběhla celé kolo méně než 3×.
 - Kulička byla vhozena ve směru otáčení kola.
 - Kolo se zastavilo před spinem nebo v průběhu spinu.
 - Kulička během roztočení vypadla z kola.
 - Do kola se během roztočení dostal cizí objekt.

V případě neplatného roztočení provede krupiér opakované roztočení.

Zásady odpojení/ztráty připojení

- Pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží Účastník žetony ve výši své 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.

Ovládací prvky

- **Vsadit znovu** - Vsadí stejnou Sázku jako v předchozí hře.
- **Zpět** - Odstraní Sázky, které jsou právě na stole.
- **Dvojnásobek** - Zdvojnásobí právě uskutečněnou Sázku.
- **Výsledky** - Zobrazuje výsledky předchozích her
- **Konfigurátor sázek** - Umožňuje vytvářet vlastní Sázky, umístit je na stůl nebo je uložit mezi oblíbené Sázky.
- **Statistiky** - Zobrazuje výsledky posledních her a vylosovaná čísla, která se početně a procentuálně vyskytla nejčastěji a nejméně často.
- **Racetrack** - Umožňuje uzavírat Sousední Sázky, Voisins, Tier, Orphelin a Zero.
- **Moje sázky** - Umožňuje uložit oblíbené Sázky a znovu je umístit na stůl.
- **Nabídka** - Tlačítko otevře nabídku Nastavení:
 - Nastavení hry – umožňuje povolit nebo zakázat různé funkce a nápovědy.
 - Nastavení zvuku – umožňuje ztlumit a zrušit zvuky hry a hlas Krupiéra a změnit hlasitost zvuku.
 - Nastavení videa – umožňuje změnit kvalitu videopřenosu.
 - Historie hry – umožňuje přístup k úplným informacím o historii předchozích her.
 - Nápověda – otevře soubory nápovědy a pravidel.
- **Zůstatek** - Zobrazuje aktuální stav uživatelského konta.
- **Sázka** - Zobrazuje celkovou sázku do aktuální hry.
- **Pokladna** - Otevře okno Pokladna, kde lze provádět vklady na uživatelské konto a výběry z něj.
- **Limity** - Otevřete panel Limity.
- **Spropitné** - Dá Krupiérovi spropitné.
- **Lobby** - Načte Lobby, kde se můžete připojit k jinému stolu.

Blackjack

Typ hry	Karetní hra typu Black Jack
Hra proti krupiérovi nebo hra sázejících proti sobě	Hra proti krupiérovi
Nejvyšší sázka	404 000 Kč
Nejvyšší čistá výhra	820 000 Kč

Jedná se o přenášenou živou hru s krupiérem, osmi balíčky karet a Blackjack stolem se sedmi boxy.

Pravidla hry

Cílem je, aby se součet hodnot karet přiblížil hodnotě 21 a zároveň hodnotu 21 nepřekročil. Esa se počítají jako 1 nebo 11, lícové karty (J, Q, K) jako 10 a karty s čísly za svou nominální hodnotu. Jakákoliv kombinace karty s hodnotou deset a esa se nazývá Blackjack a poráží skóre 21.

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, získává 25). Pokud je celková hodnota karet blíže k 21 než hodnota karet Krupiéra, vyhrává vsazenou částku (při Sázce 10, získává 20). Účastník hazardní hry prohrává svou Sázku, pokud je jeho součet hodnot karet vyšší než 21, nebo nižší než Krupiérova hodnota (do 21). Pokud má s Krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a Účastník obdrží žetony ve výši své původní sázky. Krupiér si automaticky dobírá karty až do 16 a na 17, včetně soft 17 (s esem), vždy stojí.

Průběh hry

- Účastník hazardní hry vybere žeton(y) a uzavře nejprve hlavní Sázku **BET**.
- Po umístění hlavní Sázky jsou přijímány vedlejší Sázky.
- Po obdržení prvních dvou karet se objeví tlačítka **Zdvojnásobit**, **Karta**, **Stát** případně **Rozdělit** a **Pojistit** (pokud je první kartou krupiéra eso).
- Pokud Účastník hazardní hry neprovede žádný tah v daném časovém limitu, automaticky **Stojí**.
- Pokud zvolí možnost **Zdvojnásobit**, bude ze zůstatku účtu vybrána částka odpovídající hlavní Sázce a hlavní Sázka se zdvojnásobí, poté dostane pouze jednu kartu.
- Poté co všichni provedou své akce, odhalí svou druhou kartu Krupiér a případně dobírá karty.

Průběh sázení

- Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra, nové Sázky na další hru se přijímají po ukončení stávající hry.
- Sázkou lze umístit vybráním žetonu a položením/kliknutím na hrací box. Lze umístit několik žetonů současně na různé pozici hlavní sázky a vedlejších sázek v rámci jednoho hracího boxu.
- Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření Sázek.
- Do vyhlášení konce Sázek a jejich potvrzení, lze Sázky odebrat pomocí tlačítka „Zpět“.
- Konec sázek je oznámen Krupiérem a zároveň zobrazen formou odpočtu, v horní části uživatelského rozhraní hráče. Následně začne krupiér rozdávát karty.
- Výhry za výherní Sázky se vyplácejí na konci každé hry.
- Účast na další hře se provede vsazením nových Sázek, nebo pomocí tlačítka **Vsadit Znovu**, které zopakuje Sázky předchozí hry.

Míchání karet

- Karty míchá krupiér na hracím stole. Před použitím nové sady karet krupiér ukáže karty lícem nahoru, aby bylo zřetelné, že je celá sada karet kompletní. Po uskutečnění míchání budou karty krupiérem umístěny do tzv. boty, ze které budou karty v rámci dané hry rozdávány postupně tak, jak byly krupiérem zamíchány.

Rozdělit/Split:

Pokud mají první dvě karty Účastníka hazardní hry stejnou hodnotu, lze je rozdělit do dvou samostatných listů uzavřením druhé Sázky ve výši původní Sázky. K oběma kartám se poté dobírají další karty. Je povolen pouze jeden split, nelze rozdělit již rozdělené karty.

V každém splitu lze vzít libovolný počet dalších karet, s výjimkou dvou es, na ně přijde pouze jedna karta. 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.

Zdvojnásobit/Double:

Při prvních dvou kartách je možnost zdvojnásobit Sázku, avšak dostat pouze jednu kartu bez možnosti dostat další.

Pokud má první karta Krupiéra hodnotu 10 a dostane eso (tzn. má Blackjack), obdrží Účastník jeho Sázku „Double“ (polovina celkové hlavní Sázky).

Zdvojnásobit lze i po splitu.

Pojistka/Insurance:

Pokud je první kartou Krupiéra eso, může Účastník hazardní hry vsadit polovinu hodnoty své původní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud Krupiér bude mít blackjack. Jestliže Krupiér nemá blackjack, Účastník hazardní hry pojištění prohrává.

Funkce více míst

U hracího stolu může jeden Účastník obsadit až dva volné boxy a na každý vsadit zvlášť.

Sázka na box ovládaný jiným hráčem (Bet behind)

- K dispozici je možnost uzavřít Sázku na box ovládaný jiným hráčem (bet behind). Tuto Sázku lze uzavřít pouze na boxech, na kterých je vsazena hlavní Sázka, kromě vlastního boxu hráče.
- Hráč, který uzavřel tuto Sázku na box jiného hráče, se dále nemůže rozhodovat. Všechna rozhodnutí činí hlavní hráč (majitel boxu) a „bet behind hráč“ jeho rozhodnutí pouze následuje/kopíruje.
- Výjimka nastává v případě, že se hlavní hráč rozhodne pro zdvojnásobení, nebo split a „bet behind hráč“ má nedostatek finančních prostředků pro uzavření těchto Sázek.
- V tomto případě, když se hlavní hráč rozhodl zdvojnásobit, „bet behind hráč“ dostane jednu kartu a poté stojí. V případě, že se hlavní hráč rozhodl rozdělit, „bet behind hráč“ hraje po rozdělení karet s pravou dvojicí karet (s pravou rukou).
- Pojištění není pro „bet behind hráče“ k dispozici.

List o 10 kartách

Jakmile desátá karta na jednom hracím boxu vytvoří součet 21 a nižší, automaticky tento hrací box Účastníka hazardní hry vyhrává, s výjimkou případu, kdy má krupiér Blackjack.

Vedlejší Sázky

Jedná se o Sázky, které lze uzavřít nad rámec hlavní Sázky. Nelze je uzavřít bez Hlavní Sázky. Hráč může vsadit více vedlejších sázek na jednom boxu v jedné hře.

21+3:

Jedná se o druh vedlejší Sázky, která umožňuje Účastníkům hazardní hry vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou Krupiérovi vytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- **Trojice v barvě (Suited three of a kind)** – všechny tři karty se stejným symbolem a hodnotou

Příklad: 4  4  4 

- **Postupka v barvě (Straight flush)** – všechny tři karty jdoucí po sobě a se stejným symbolem. Eso (A) lze použít na začátku, nebo na konci postupky.

Příklad: 4  5  6 

- **Trojice (Three of a kind)** – všechny tři karty stejné hodnoty, ale s rozdílnými symboly

Příklad: 4  4  4 

- **Postupka (Straight)** – všechny tři karty v pořadí, ale s rozdílnými symboly

Příklad: 4  5  6 

- **Barva (Flush)** – všechny tři karty se stejnými symboly

Příklad: 4  Q  9 

Top 3:

Jedná se o druh vedlejší Sázky, která umožňuje Účastníkům hazardní hry vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou Krupiérovi vytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- **Trojice v barvě (Suited three of a kind)** - všechny tři karty se stejným symbolem a hodnotou

Příklad: 4  4  4 

- **Postupka v barvě (Straight flush)** - všechny tři karty jdoucí po sobě a se stejným symbolem. Eso (A) lze použít na začátku, nebo na konci postupky.

Příklad: 4  5  6 

- **Trojice (Three of a kind)** - všechny tři karty stejné hodnoty, ale s rozdílnými symboly

Příklad: 4  4  4 

Sázka se vyplácí pouze za tyto kombinace.

Páry:

Jedná se o dvě vedlejší Sázky s názvy **Player Perfect Pairs** a **Dealer Perfect Pairs**, které umožňují vsadit na to, že první dvě karty Účastníka hazardní hry (Player), nebo Krupiéra (Dealer) budou mít své první dvě karty stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti.

Červeno-černý pár: První dvě karty tvoří pár, ale v různých barvách a druzích.

Příklad: 4  4 

Pár v barvě: První dvě karty tvoří pár stejné barvy, ale odlišného druhu.

Příklad: 4  4 

Dokonalé páry: První dvě karty tvoří pár stejné barvy i druhu.

Příklad: 4  4 

Tabulky výplatních poměrů

Výplata hlavní hry	
Sázka Bet	Výplatní poměr
Výherní kombinace (poráží Krupiéra)	1:1
Pojištění (Insurance)	2:1
Blackjack	3:2

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 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 na Páry (Player Perfect Pairs a Dealer Perfect Pairs)	
Typ Páru	Výplatní poměr
Dokonalé páry	25:1
Pár v barvě	12:1
Červený/černý pár	6:1

Rozsahy limitů

Rozsahy limitů zobrazené vedle názvu stolu v **Lobby** a v uživatelském rozhraní hracího stolu odpovídají limitům hlavní Sázky **Bet**.

Následující Sázky mají své limity: **Hlavní Sázka**, Sázka na **Player Perfect Pairs**, Sázka na **Dealer Perfect Pairs**, Sázka **21+3**, Sázka **Top 3**.

Název Sázky	Maximální Sázka	Maximální čistá výhra
Hlavní Sázka (BET)	100 000 CZK	150 000 CZK
Top 3	1 000 CZK	270 000 CZK
21 + 3	1 000 CZK	100 000 CZK
Player Perfect Pairs	1 000 CZK	25 000 CZK
Dealer Perfect Pairs	1 000 CZK	25 000 CZK

Maximální možná Sázka na jednu hru, včetně vedlejších Sázek, splitů a doublů je 404 000 CZK.

Řešení chyb

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

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

Při méně závažných chybách lze, po jejich vyřešení, pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé, nebo všechny Účastníky hazardní hry.

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.

Zásady odpojení/ztráty připojení

Pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží Účastník žetony ve výši své 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. V případě hry Blackjack systém čeká na rozhodnutí Účastníka. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost, ať už z důvodu odpojení, nebo nepřítomnosti Účastníka, označí se, po uplynutí času na rozhodnutí, defaultní akce **Stát**.

Ovládací prvky

- **Vsadic znovu** - Vsadí stejnou Sázku jako v předchozí hře.
- **Zpět** - Odstraní vsazené Sázky.
- **Zdvojnásobit** - Zdvojnásobí hlavní sázku a požádá krupiéra o právě jednu a žádnou další kartu navíc. V průběhu času určeného pro sázení toto tlačítko zdvojnásobí právě uskutečněné sázky.
- **Stát** – Tlačítko STÁT znamená, že hráč v dané hře hazardní hry nechce další kartu.
- **Další karta** - Požádá Krupiéra o jednu kartu navíc.
- **Rozdělit** - Umožňuje rozdělit dvě karty stejné hodnoty, k oběma kartám poté krupiér rozdá po jedné kartě a až poté se Účastník rozhoduje dále.
- **Pojistka** - Pokud je první kartou Krupiéra eso (A), může Účastník hazardní hry vsadit polovinu hodnoty své původní hlavní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud Krupiér bude mít blackjack. Jestliže Krupiér nemá blackjack, Účastník hazardní hry pojištění prohrává.
- **Přeskočit** - Odmítne nabídku pojistky a pokračuje ve hře.

- **Nabídka** - Tlačítko otevře nabídku Nastavení.
 - Nastavení hry – umožňuje povolit nebo zakázat různé funkce a nápovědy.
 - Nastavení zvuku – umožňuje ztlumit a zrušit zvuky hry a hlas krupiéra a změnit hlasitost zvuku.
 - Nastavení videa – umožňuje změnit kvalitu videopřenosu.
 - Historie hry – umožňuje přístup k úplným informacím o historii předchozích her.
 - Nápověda – otevře soubory nápovědy a pravidel.
- **Zůstatek** - Zobrazuje aktuální stav uživatelského konta.
- **Sázka** - Zobrazuje celkovou sázku do aktuální hry.
- **Pokladna** - Otevře okno Pokladna, kde lze provádět vklady na uživatelské konto a výběry z něj.
- **Limity** - Otevře panel Limity.
- **Spropitné** - Dá krupiérovi spropitné.
- **Lobby** - Načte Lobby, kde se lze připojit k jinému stolu.

All Bets Blackjack

Typ hry	Karetní hra typu Black Jack
Hra proti krupiérovi nebo hra sázejících proti sobě	Hra proti krupiérovi
Nejvyšší sázka	406 000 Kč
Nejvyšší čistá výhra	2 180 000 Kč

Jedná se o přenášenou živou hru s krupiérem, osmi balíčky karet a All Bets Blackjack stolem. Na stole se nachází jeden hrací box společný pro všechny Účastníky. U stolu se může hry účastnit neomezený počet Účastníků.

Pravidla hry

- Cílem je, aby se součet hodnot karet přiblížil hodnotě 21 a zároveň hodnotu 21 nepřekročil. Esa se počítají jako 1 nebo 11, lícové karty (J, Q, K) jako 10 a karty s čísly za svou nominální hodnotu. Jakákoliv kombinace karty s hodnotou deset a esa se nazývá Blackjack a poráží součet 21. Hraje se pouze proti krupiérovi, nikoli proti ostatním hráčům.
- 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, získává 25). Pokud je celková hodnota karet blíže k 21 než hodnota karet Krupiéra, vyhrává vsazenou částku (při Sázce 10, získává 20). Účastník hazardní hry prohrává svou Sázku, pokud je jeho součet hodnot karet vyšší než 21, nebo nižší než Krupiérova hodnota (do 21). Pokud má s Krupiérem stejný součet hodnot karet (17 a více), nevyhrává ani jeden a Účastník obdrží žetony ve výši své původní sázky.
- Krupiér si dobírá karty až do 16 a na 17, včetně soft 17 (s esem) a výš vždy stojí.
- Krupiér fyzicky rozdává karty zúčastněným hráčům, přičemž všechny rozdané karty a herní kombinace zůstávají po celou dobu jedné hry fyzicky na herním stole a jsou zřetelně viditelné jejich hodnoty.
- Po uplynutí času určeného pro sázení rozdá krupiér hráčům první kartu lícem nahoru a poté rozdá první kartu lícem nahoru také pro sebe. Krupiér poté rozdá všem hráčům druhou kartu lícem nahoru, sobě ale rozdá druhou kartu lícem dolů. Hodnota počátečního listu hráče se zobrazuje v uživatelském rozhraní pod fyzickými kartami.
- S ohledem na povahu této hry může dojít k situaci, že hráč zvolí volbu stát a krupiér pro jiné hráče, kteří zvolili volbu „další karta“, rozdává další karty. V takovém případě mají tyto další karty pro hráče, který zvolil volbu stát, hodnotu 0. Rovněž také v případě, že hráč nevyužije možnosti rozdělit, avšak jiný hráč tuto možnost využije, jsou pro vyhodnocení hry hráče, který možnosti rozdělit nevyužil, rozhodující karty v takovém pořadí, jak je krupiér hráči rozdává. Pro účely vyhodnocení hry je rozhodující úkon hráče, který bude zaznamenán v systému provozovatele.

Průběh hry

- Účastník hazardní hry vybere žeton(y) a uzavře nejprve hlavní Sázku **BET**.
- Po umístění hlavní Sázky jsou přijímány vedlejší Sázky.
- Po obdržení prvních dvou karet se objeví tlačítka **Zdvojnásobit**, **Karta**, **Stát** případně **Rozdělit** a **Pojistit** (pokud je první kartou krupiéra eso).
- Pokud Účastník hazardní hry neprovede žádný tah v daném časovém limitu, automaticky **Stojí**.
- Pokud zvolí možnost **Zdvojnásobit**, bude ze zůstatku účtu vybrána částka odpovídající hlavní Sázce a hlavní Sázka se zdvojnásobí, poté dostane pouze jednu kartu.
- Poté co všichni provedou své akce, odhalí svou druhou kartu Krupiér a případně dobírá karty.

Průběh sázení

- Pokud při vstupu ke stolu právě probíhá hra, nové Sázky na další hru se přijímají po ukončení stávající hry.
- Sázku lze umístit vybráním žetonu a položením/kliknutím na hrací box.
- Lze umístit několik žetonů současně na pozici hlavní sázky a vedlejších sázek v rámci jednoho hracího boxu.
- Časovač v okně hry ukazuje, kolik času zbývá na uzavření Sázek.
- Do vyhlášení konce Sázek a jejich potvrzení, lze Sázky odebrat pomocí tlačítka „Zpět“.
- Konec sázek je oznámen Krupiérem a zároveň zobrazen formou odpočtu, v horní části uživatelského rozhraní hráče. Následně začne krupiér rozdávát karty.
- Výhry za výherní Sázky se vyplácejí na konci každé hry.
- Účast na další hře se provede vsazením nových Sázek, nebo pomocí tlačítka **Vsadit Znovu**, které zopakuje Sázky předchozí hry.

Míchání karet

- Karty míchá krupiér na hracím stole. Před použitím nové sady karet krupiér ukáže karty lícem nahoru, aby bylo zřetelné, že je celá sada karet kompletní. Po uskutečnění míchání budou karty krupiérem umístěny do tzv. boty, ze které budou karty v rámci dané hry rozdávány postupně tak, jak byly krupiérem zamíchány.

Rozdělit/Split:

Pokud mají první dvě karty Účastníka hazardní hry stejnou hodnotu, lze je rozdělit do dvou samostatných listů uzavřením druhé Sázky ve výši původní Sázky. K oběma kartám se poté dobírají další karty. Je povolen pouze jeden split, nelze rozdělit již rozdělené karty.

V každém splitu lze vzít libovolný počet dalších karet, s výjimkou dvou es, na ně přijde pouze jedna karta. 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.

Zdvojnásobit/Double:

Při prvních dvou kartách je možnost zdvojnásobit Sázku, avšak dostat pouze jednu kartu bez možnosti dostat další.

Pokud má první karta Krupiéra hodnotu 10 a dostane eso (tzn. má Blackjack), obdrží Účastník jeho Sázku „Double“ (polovina celkové hlavní Sázky).

Zdvojnásobit lze i po splitu.

Pojistka/Insurance:

Pokud je první kartou Krupiéra eso, může Účastník hazardní hry vsadit polovinu hodnoty své původní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud Krupiér bude mít blackjack. Jestliže Krupiér nemá blackjack, Účastník hazardní hry pojištění prohrává.

List o 10 kartách:

Jakmile desátá karta na jednom hracím boxu vytvoří součet 21 a nižší, automaticky tento hrací box Účastníka hazardní hry vyhrává, s výjimkou případu, kdy má krupiér Blackjack.

Vedlejší Sázky

Jedná se o Sázky, které lze uzavřít nad rámec hlavní herní Sázky. Nelze je uzavřít bez Hlavní Sázky. Hráč může vsadit více vedlejších sázek na jednom boxu v jedné hře.

21+3:

Jedná se o druh vedlejší Sázky, která umožňuje Účastníkům hazardní hry vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou Krupiérovi vytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- **Trojice v barvě (Suited three of a kind)** – všechny tři karty se stejným symbolem a hodnotou

Příklad: 4  4  4 

- **Postupka v barvě (Straight flush)** – všechny tři karty jdoucí po sobě a se stejným symbolem. Eso (A) lze použít na začátku, nebo na konci postupky.

Příklad: 4  5  6 

- **Trojice (Three of a kind)** – všechny tři karty stejné hodnoty, ale s rozdílnými symboly

Příklad: 4  4  4 

- **Postupka (Straight)** – všechny tři karty v pořadí, ale s rozdílnými symboly

Příklad: 4  5  6 

- **Barva (Flush)** – všechny tři karty se stejnými symboly

Příklad: 4  Q  9 

Top 3:

Jedná se o druh vedlejší Sázky, která umožňuje Účastníkům hazardní hry vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou Krupiérovi vytvoří pokerovou kombinaci se třemi kartami z následujícího seznamu výherních kombinací:

- **Trojice v barvě (Suited three of a kind)** - všechny tři karty se stejným symbolem a hodnotou

Příklad: 4  4  4 

- **Postupka v barvě (Straight flush)** - všechny tři karty jdoucí po sobě a se stejným symbolem. Eso (A) lze použít na začátku, nebo na konci postupky.

Příklad: 4  5  6 

- **Trojice (Three of a kind)** - všechny tři karty stejné hodnoty, ale s rozdílnými symboly

Příklad: 4  4  4 

Sázka se vyplácí pouze za tyto kombinace.

Páry:

Jedná se o dvě vedlejší Sázky s názvy **Player Perfect Pairs** a **Dealer Perfect Pairs**, které umožňují vsadit na to, že první dvě karty Účastníka hazardní hry (Player), nebo Krupiéra (Dealer) budou mít své první dvě karty stejné hodnoty. Konkrétně se jedná o následující možnosti.

Červeno-černý pár: První dvě karty tvoří pár, ale v různých barvách a druzích.

Příklad: 4  4 

Pár v barvě: První dvě karty tvoří pár stejné barvy, ale odlišného druhu.

Příklad: 4 ♥ 4 ♦

Dokonalé páry: První dvě karty tvoří pár stejné barvy i druhu.

Příklad: 4 ♦ 4 ♦

Lucky Lucky

Jedná se o druh vedlejší Sázky, která 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 se stejným symbolem. Příklad: 7 ♠ 7 ♠ 7 ♠
678 v barvě	Karty 6,7,8 se stejným symbolem. Příklad: 6 ♠ 7 ♠ 8 ♠
777	Tři 7 s různými symboly. Příklad: 7 ♠ 7 ♦ 7 ♥
678	Karty 6,7,8 s různými symboly. Příklad: 6 ♠ 7 ♦ 8 ♥
21 v barvě	Jakákoliv kombinace karet se stejnými symboly, jejichž hodnota je 21 (kromě výše uvedených)
21	Jakákoliv kombinace karet s různými symboly, 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

Tato vedlejší Sázka se vyplácí vždy, když má Krupiér výsledný součet svých karet vyšší než 21, tzn. že přetáhne. Výplata vedlejší Sázky je dána počtem karet, které Krupiér má. Čím více karet, tím vyšší výhra, přičemž nejvyšší výhry jsou v kombinaci s Blackjackem Účastníka hazardní hry. Detailně popsáno níže

Tabulky výplatních poměrů:

Výplata hlavní hry	
Sázka Bet	Výplatní poměr
Výherní kombinace (poráží Krupiéra)	1:1
Pojištění (Insurance)	2:1
Blackjack	3:2

Sázka na Páry (Player Perfect Pairs, Dealer Perfect Pairs)	
Typ Páru	Výplatní poměr
Dokonalé páry	25:1
Pár v barvě	12:1
Červený/černý pár	6:1

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 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 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

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

Rozsahy limitů

Rozsahy limitů zobrazené vedle názvu stolu v **Lobby** a v uživatelském rozhraní herního stolu odpovídají limitům hlavní Sázky **Bet**.

Následující Sázky mají své limity: **Hlavní Sázka**, Sázka na **Player Perfect Pairs**, Sázka na **Dealer Perfect Pairs**, Sázka **21+3**, Sázka **Top 3**, Sázka **Buster Blackjack** a Sázka **Lucky Lucky**.

Název Sázky	Maximální Sázka	Maximální čistá výhra
Hlavní Sázka (BET)	100 000 CZK	150 000 CZK
Top 3	1 000 CZK	270 000 CZK
Lucky Lucky	1 000 CZK	200 000 CZK
Buster Blackjack	1 000 CZK	2 000 000 CZK
21 + 3	1 000 CZK	100 000 CZK
Player Perfect Pairs	1 000 CZK	25 000 CZK
Dealer Perfect Pairs	1 000 CZK	25 000 CZK

Maximální možná Sázka na jednu hru, včetně vedlejších Sázek, splitů a doublů je 406 000 CZK.

Řešení chyb

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

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

Při méně závažných chybách lze, po jejich vyřešení, pokračovat ve hře obvyklým způsobem. Jiné chyby lze vyřešit pouze zrušením aktuální hry pro některé, nebo všechny Účastníky hazardní hry.

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.

Zásady odpojení/ztráty připojení

Pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry do ukončení příjmu sázek, obdrží Účastník žetony ve výši své 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. V případě hry All Bets Blackjack systém čeká na rozhodnutí Účastníka. Pokud v daném čase není zvolena žádná možnost, ať už z důvodu odpojení, nebo nepřítomnosti Účastníka, označí se, po uplynutí času na rozhodnutí, defaultní akce **Stát**.

Ovládací prvky

- **Vsadic znovu** - Vsadí stejnou Sázku jako v předchozí hře.
- **Zpět** - Odstraní vsazené Sázky.
- **Zdvojnásobit** - Zdvojnásobí hlavní sázku a požádá krupiéra o právě jednu a žádnou další kartu navíc. V průběhu času určeného pro sázení toto tlačítko zdvojnásobí právě uskutečněné sázky.
- **Stát** - Tlačítko STÁT znamená, že hráč v dané hře hazardní hry nechce další kartu.
- **Další karta** - Požádá Krupiéra o jednu kartu navíc.
- **Rozdělit** - Umožňuje rozdělit dvě karty stejné hodnoty, k oběma kartám poté krupiér rozdá po jedné kartě a až poté se Účastník rozhoduje dále.
- **Pojistka** - Pokud je první kartou Krupiéra eso (A), může Účastník hazardní hry vsadit polovinu hodnoty své původní hlavní sázky a obdrží výhru 2:1, pokud Krupiér bude mít blackjack. Jestliže Krupiér nemá blackjack, Účastník hazardní hry pojištění prohrává.
- **Přeskočit** - Odmítne nabídku pojistky a pokračuje ve hře.

- **Nabídka** - Tlačítko otevře nabídku Nastavení.
 - Nastavení hry – umožňuje povolit nebo zakázat různé funkce a nápovědy.
 - Nastavení zvuku – umožňuje ztlumit a zrušit zvuky hry a hlas krupiéra a změnit hlasitost zvuku.
 - Nastavení videa – umožňuje změnit kvalitu videopřenosu.
 - Historie hry – umožňuje přístup k úplným informacím o historii předchozích her.
 - Nápověda – otevře soubory nápovědy a pravidel.
- **Zůstatek** - Zobrazuje aktuální stav uživatelského konta.
- **Sázka** - Zobrazuje celkovou sázku do aktuální hry.
- **Pokladna** - Otevře okno Pokladna, kde lze provádět vklady na uživatelské konto a výběry z něj.
- **Limity** - Otevře panel Limity.
- **Spropitné** - Dá krupiérovi spropitné.
- **Lobby** - Načte Lobby, kde se lze připojit k jinému stolu.