

Herní plán pro provozování internetové živé hry

HERNÍ PLÁN

OBECNÁ ČÁST

1. Provozovatel

GAPA GROUP a.s., IČO: 27536611, se sídlem Ovocný trh 572/11, 110 00 Praha 1

2. Druh hazardní hry

Živá hra

3. Způsob provozování

Internet – prostřednictvím internetových stránek herna.gapagroup.cz

4. Zákonné 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;
- 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 je přílohou základního povolení vydávaného dle ZHH a jeho znění bylo schváleno Ministerstvem financí ČR.

Ustanovení právních předpisů mají přednost před ustanovením 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.

Provozovatel umožňuje nastavení hodnot sebeomezujících opatření společně pro následující druhy hazardních her:

- živou hru
- technickou hru
- loterie

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 druzích provozovatelem provozovaných hazardních her.

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

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

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 živé hře. Hra je provozována na hracích stolech živé hry a je přímo obsluhována krupiérem. V živé hře, kde sázející hrají proti krupiérovi, je výhra určena konkrétním pevně daným výplatním poměrem pro každý typ sázky, kterým bude v případě dosažení výherní kombinace násobena výše sázky sázejícího.

8. Výše výhry nebo způsob jejího určení

Výše výhry je upravena ve zvláštní části herního plánu ve vztahu ke každé jednotlivé 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.

10. Další informace

Herní měnou je Česká koruna (CZK).

V Praze dne 16.06.2026

ROULETTE

Jedná se o Přenášenou Živou hru, ve které Účastník hazardní hry uzavírá Sázky na sázkové pozice detailně popsané níže.

Na kole rulety najde Účastník hazardní hry 37 jamek očíslovaných od nuly do 36. „Oblast vnitřních Sázek“ a „oblast vnějších Sázek“ jsou dvě hlavní oblasti stolu, na které se umísťují sázky. Každá z nich nabízí mnoho různých způsobů, jak vsadit, a odlišné limity Sázek, které jsou uvedeny níže.

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 vrhne do kola.
- Poté je Krupiérem oznámen konec Sázek a čeká se na vyhlášení hry
- Kulička se zastaví v číselné jamce v kole a oznámí se výsledek.
- Okamžitě se vyhodnotí vítězné sázky a pokračuje se další hrou.

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 herního žetonu a položením/kliknutím na hrací box.
- 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“.
- Po slovním oznámení krupiérem a vizuálním signálu **Konec Sázek** 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.

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

- 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

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 rozděljuje. 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, např. **Sudá, Lichá, Červená, Černá** atd.

- **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, vyplácí se vám výhra v poměru 2:1. Tato možnost Sázky má minimální a maximální limity, které nejsou odvozeny od **Sázky na číslo**, a najdete je 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**, 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 rulety).
- 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.
- Náhled rulety 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 nebo v češtině „Malá série“ 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, viz následující tabulka.
- 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 splits 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 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.
- Počet sousedních čísel v následující Sázce si lze nastavit tlačítky plus (+) a mínus (-) nacházející se vedle Racetracku.

Ačkoli jsou výplatní poměry pevně stanoveny, návratnost závisí na počtu žetonů, které jsou součástí Sázky. 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 sázkovou pozici umístí žeton.

Maximální sázky, maximální výhry

- Rozsahy minimální a maximální Sázky zobrazené vedle názvu stolu v **Lobby** a v uživatelském rozhraní herního stolu odpovídají limitům vnějších Sázek, které mají výplatní poměr 1:1. Na panelu **Limity** na herním stole navíc najdete 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 se 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 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.

Konfigurátor Sázek

- Sázky lze vytvářet jak na plátna 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 na začátku hry, kdy jsou přijímány nové sázky.

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. V takovém případě obdrží Účastníci žetony ve výši jejich 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 jeho původní sázky, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti Účastníka.

Hodnoty žetonů:



Prvky uživatelského rozhraní

 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 zvuku – umožňuje ztlumit a zrušit zvuk hry 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 hráčského 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.
 Lobby	Načte Lobby, kde se lze připojit k jinému stolu.

ALL BETS BLACKJACK

Jedná se o Přenášenou Živou hru s krupiérem, osmi balíčky karet a All Bets Blackjack stolem ve tvaru půlkruhu. Tato hra je určena pro neomezený počet hráčů.

Pravidla hry

- Cílem je, aby se součet hodnot karet přiblížil hodnotě 21 a zároveň hodnotu 21 nepřekročil. Esa se počítají jako 1 nebo 11, karty J, Q, K (spodek, královna, král) mají hodnotu 10 lícové karty a karty s čísly za svou nominální hodnotu. Jakákoliv kombinace desítky 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 Sázka se vrací.
- 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 uzavření a potvrzení hlavní Sázky jsou přijímány vedlejší Sázky.
- Po uplynutí času určeného pro sázení a obdržení prvních dvou karet se Účastníkům zobrazí 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 Účastník zvolí možnost **Zdvojnásobit**, bude ze zůstatku účtu Účastníkovi odečtena částka odpovídající hlavní Sázce a hlavní Sázka se zdvojnásobí, poté dostane Účastník pouze jednu kartu.
- Poté, co všichni účastníci odehrají, 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“.
- Po slovním oznámení krupiérem a vizuálním signálu **Konec Sázek** v horní části obrazovky krupiér začne 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.

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 poté krupiér automaticky rozdá po jedné kartě a až poté se Účastník rozhoduje dále. 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 má Účastník možnost zdvojnásobit Sázku, avšak dostane pouze jednu kartu bez možnosti dostat další.
- Pokud má první karta Krupiéra hodnotu 10 a dostane eso (tzn. má Blackjack) obdrží Účastník žetony ve výši jeho Sázky „double“.
- Zdvojnásobit lze i po splitu.

Pojistka/Insurance

- Pokud je první kartou Krupiéra eso, 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.

List o 10 kartách

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

Karty a míchání karet

- All Bets Blackjack se hraje s osmi balíčky standartních pokerových karet, každý z balíčků má 52 karet označených čtyřmi druhy symbolů, tzv. „barvy“: piky (Spades ) , srdce (Hearts ) , káry (Diamonds ) , kříže (Clubs ) - v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

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.

Vedlejší Sázky

- Jedná se o Sázky, které lze uzavřít nad rámec hlavní herní Sázky. Nelze je uzavřít bez Hlavní Sázky.

21+3

Jedná se o vedlejší Sázku, 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

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 vedlejší Sázku, 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

Příklad: 4  5  6 

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

Příklad: 4  4  4 

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 symbolech a barvách (červená, černá)
Příklad: 4  4 
- **Pár v barvě:** První dvě karty tvoří pár v různých symbolech, ale stejných barvách (červená, černá)
Příklad: 4  4 
- **Dokonalé páry:** První dvě karty jsou totožné (stejná hodnota, stejný symbol)
Příklad: 4  4 

Lucky Lucky

Jedná se o vedlejší Sázku, která umožňuje Účastníkům hazardní hry vsadit na to, že jejich první dvě rozdané karty v kombinaci s první kartou rozdanou Krupiéroví 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 Krupier výsledný součet svých karet vyšší než 21, tzn. že přetáhne. Výplata vedlejší Sázky je dána počtem karet, které Krupier 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 a Dealer)	
Typ Páru	Výplatní poměr
Dokonalé páry	25:1
Pár v barvě	12:1
Červeno-černý pár	6:1

Sázka Lucky Lucky	
Karetní kombinace	Výplatní poměr
777 v barvě	200:1
678 v barvě	100:1
777	50:1
678	25:1
21 v barvě	15:1
21	3:1
Jakákoliv 20	2:1
Jakákoliv 19	2:1

Sázka 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 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

Maximální sázky, maximální výhry

- Rozsahy minimální a maximální Sázky 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 **Pár krupiéra**, Sázka na **Pár hráče**, 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
Hráčův pár	1 000 CZK	25 000 CZK
Dealerův pár	1 000 CZK	25 000 CZK

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

Maximální čistá výhra včetně vedlejších Sázek je 2 180 000 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. V takovém případě obdrží Účastníci žetony ve výši jejich původní sázky.
- 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 jeho původní sázky, pokud bude Účastník odpojen ze hry Živé hry po ukončení příjmu sázek, zůstanou všechny podané sázky platné a vypořádají se v nepřítomnosti Účastníka.
- 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**.

Hodnoty žetonů:



Prvky uživatelského rozhraní

 Vsadit 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 hráčského 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.
 Lobby	Načte Lobby, kde se lze připojit k jinému stolu.