

# Chance

## PODROBNÁ PRAVIDLA SÁZEK

### **OBSAH:**

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

### **SÁZKY**

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

### **ZÁKLADNÍ DRUHY SÁZEK**

- § 5 - SÓLO SÁZKA
- § 6 - AKU SÁZKA

### **ROZPISOVÉ SÁZKY**

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

### **BONUSOVÉ SÁZKY**

- § 10 - EXTRATIP

### **LIVE SÁZKY**

- § 11 - PRAVIDLA PRO LIVE SÁZKY

### **VKLADY**

- § 12 - VKLADY NA SÁZKY

§ 1

ÚVODNÍ USTANOVENÍ

- (1) Těmito podrobnými pravidly sázek (dále jen **Pravidla**) společnost CHANCE a.s. (dále jen **Chance**) stanovuje podmínky pro příjem **Internetových kurzových sázek**.
- (2) Pojmy používané v těchto **Pravidlech** jsou shodné s pojmy používanými v herním plánu (dále jen **HP**).
- (3) **Sázející** je povinen se před uzavřením **Sázky** seznámit s platným zněním těchto **Pravidel**. Uzavřením **Sázky** uznává **Sázející** ustanovení **Pravidel** za závazná. Neznalost **Pravidel** či jejich subjektivní výklad nečiní uzavřenou **Sázku** neplatnou a na případné reklamace z důvodu neznalosti těchto **Pravidel** nebude brán zřetel.
- (4) **Sázející** mohou podávat odůvodněné stížnosti či reklamace **Chanci** i v případě porušení (podezření na porušení) ustanovení těchto **Pravidel**. V tomto případě postupují dle příslušných ustanovení **HP**.

## § 2

## VÝKLAD POJMŮ

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

# SÁZKY

## § 3

### ZÁKLADNÍ TYPY SÁZKOVÝCH PŘÍLEŽITOSTÍ

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

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

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

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

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

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

**Sázky** se uzavírají dle pravidel jednotlivých soutěží na stanovenou hrací dobu, jestliže není v kurzové nabídce uvedeno jinak.

Vzor zápisu kurzové nabídky:

| Čas konání | Datum | Událost              | Příležitost (tip) |      |      |      |      |
|------------|-------|----------------------|-------------------|------|------|------|------|
|            |       |                      | 1                 | 10   | 0    | 02   | 2    |
| 17:00      | 23.2. | Baník Ostrava – Zlín | 1,58              | 1,09 | 3,50 | 2,09 | 5,20 |

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

a) Tento typ **Sázky** obsahuje:

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

ab) umístění v tabulce mistrovských či jiných soutěží,

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

## § 4

## DALŠÍ SÁZKOVÉ PŘÍLEŽITOSTI

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

Např. zadání:

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

**Oficiální výsledek** pro "HcS" se stanovuje tak, že se náskok uvedený v zadání připočítává k výsledku dosaženému na hřišti v předem stanovené hrací době. Např. při vítězství Sparty 2:0 se za správný výsledek považuje 2:1, tzn. tipy 1, 10 jsou vyhrávající.

Zvláštní formou této **Sázky** je tzv. „asijský“ handicap. Při **Vyhodnocení Sázek** na „asijské“ handicap se ke skutečnému rozdílu branek z pohledu domácích (např. výsledek 3:1 je započítán jako +2 a výsledek 0:3 je započítán jako -3) připočítá hodnota zadané hranice „H“, která je průměrem z hodnot uvedených v zadání **Příležitosti**.

Např. v zadání **Příležitosti** je uvedeno 0,5 a 1,0; takže  $H = 0,75$ . Hranice  $H$  se vypisuje včetně znaménka, např.: v zadání -0,5 a -1,0 znamená, že je hranice  $H = -0,75$ . V případě, že je v zadání uvedeno pouze jedno číslo, pak je toto číslo stanovená hranice  $H$ .

**Sázky** na domácí se vyhodnocují následovně:

- skutečný rozdíl branek +  $H \geq 0,5$ . **Sázka** je vyhrávající.
- skutečný rozdíl branek +  $H = 0,25$ . **Sázka** je vyhrávající, ale **Kurz Příležitosti** se změní na  $(1 + \text{původní Kurz})/2$ .
- skutečný rozdíl branek +  $H = 0$ . **Kurz** je 1:1, takže se **Sázka** ruší a vrací se **Vklad**.
- skutečný rozdíl branek +  $H = -0,25$ . **Kurz Příležitosti** je změněn na hodnotu 0,5.
- skutečný rozdíl branek +  $H \leq -0,5$ . **Sázka** je prohrávající.

**Sázky** na hosty se vyhodnocují následovně:

- skutečný rozdíl branek + H  $\geq$  0,5. **Sázka** je prohrávající.
- skutečný rozdíl branek + H = 0,25. **Kurz Příležitosti** je změněn na hodnotu 0,5.
- skutečný rozdíl branek + H = 0. **Kurz** je 1:1, takže se **Sázka** ruší a vrací se **Vklad**.
- skutečný rozdíl branek + H = -0,25. **Sázka** je vyhrávající, ale **Kurz Příležitosti** se změni na  $(1 + \text{původní Kurz})/2$ .
- skutečný rozdíl branek + H  $\leq$  -0,5. **Sázka** je vyhrávající.

Příklad 1: zadání Sparta – Slavia s asijským handicapem +1,0 a +0,5 s **Kurzem** 1,3 na domácí a **Kurzem** 3,2 na hosty. V tomto případě je hranice H = + 0,75 a výsledek **Sázky** při **Vkladu** 100 Kč bude určen dle pravidel pro **Vyhodnocení Sázek** následovně:

| <i>Skutečný<br/>výsledek utkání</i> | <i>Výsledek po<br/>započítání hranice H</i> | <i>Výhra při sázce na<br/>domácí</i> | <i>Výhra při sázce na<br/>hosty</i> |
|-------------------------------------|---------------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|
| 1:0                                 | 1,75                                        | 130 Kč                               | Sázka je prohrávající               |
| 0:1                                 | -0,25                                       | 50 Kč                                | 210 Kč                              |
| 0:0                                 | 0,75                                        | 130 Kč                               | Sázka je prohrávající               |
| 2:0                                 | 2,75                                        | 130 Kč                               | Sázka je prohrávající               |
| 0:2                                 | -1,25                                       | Sázka je prohrávající                | 320 Kč                              |

Příklad 2: zadání Bayern-Leverkusen s asijským handicapem -1,0 a -1,5 s **Kurzem** 1,5 na domácí a **Kurzem** 2,4 na hosty. V tomto případě je hranice H = -1,25 a výsledek **Sázky** při **Vkladu** 100 Kč bude určen dle pravidel pro **Vyhodnocení Sázek** následovně:

| <i>Skutečný<br/>výsledek utkání</i> | <i>Výsledek po<br/>započítání hranice H</i> | <i>Výhra při sázce na<br/>domácí</i> | <i>Výhra při sázce na<br/>hosty</i> |
|-------------------------------------|---------------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|
| 1:0                                 | -0,25                                       | 50 Kč                                | 170 Kč                              |
| 0:1                                 | -2,25                                       | Sázka je prohrávající                | 240 Kč                              |
| 0:0                                 | -1,25                                       | Sázka je prohrávající                | 240 Kč                              |
| 2:0                                 | 0,75                                        | 150 Kč                               | Sázka je prohrávající               |
| 0:2                                 | -3,25                                       | Sázka je prohrávající                | 240 Kč                              |

- (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 v kurzové nabídce 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.

Zvláštní formou této **Sázky** je tzv. „asijský“ počet branek. Při **Vyhodnocení Sázek** na „asijské“ počty branek se od skutečného počtu branek odečítá hodnota zadané hranice „H“, která je průměrem z hodnot uvedených v zadání **Příležitosti**. Např. v zadání **Příležitosti** je uvedeno 2,5 a 3,0; takže hranice  $H = 2,75$ . V případě, že je v zadání uvedeno pouze jedno číslo, pak je toto číslo stanovená hranice  $H$ .

**Sázky** na více branek se vyhodnocují následovně:

- skutečný počet branek -  $H \geq 0,5$ . **Sázka** je vyhrávající.
- skutečný počet branek -  $H = 0,25$ . **Sázka** je vyhrávající, ale **Kurz Příležitosti** se změní na  $(1 + \text{původní Kurz})/2$ .
- skutečný počet branek -  $H = 0$ . **Kurz** je 1:1, takže se **Sázka** ruší a vrací se **Vklad**.
- skutečný počet branek -  $H = -0,25$ . **Kurz Příležitosti** je změněn na hodnotu 0,5.
- skutečný počet branek -  $H \leq -0,5$ . **Sázka** je prohrávající.

**Sázky** na méně branek se vyhodnocují následovně:

- skutečný počet branek -  $H \geq 0,5$ . **Sázka** je prohrávající.
- skutečný počet branek -  $H = 0,25$ . **Kurz Příležitosti** je změněn na hodnotu 0,5.
- skutečný počet branek -  $H = 0$ . **Kurz** je 1:1, takže se **Sázka** ruší a vrací se **Vklad**.
- skutečný počet branek -  $H = -0,25$ . **Sázka** je vyhrávající, ale **Kurz Příležitosti** se změní na  $(1 + \text{původní Kurz})/2$ .
- skutečný počet branek -  $H \leq -0,5$ . **Sázka** je vyhrávající.

Příklad: utkání Sparta – Plzeň na asijský počet branek 3,5 a 4,0 s **Kurzem** 1,25 na padne méně branek a **Kurzem** 3,6 na padne více branek. V tomto případě je hranice  $H = +3,75$  a výsledek **Sázky** při **Vkladu** 100 Kč bude určen dle pravidel pro **Vyhodnocení Sázek** následovně:

| <i>Skutečný výsledek utkání</i> | <i>Výsledek po započítání hranice H</i> | <i>Výhra při sázce na méně branek</i> | <i>Výhra při sázce na více branek</i> |
|---------------------------------|-----------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 1:0                             | -2,75                                   | 125 Kč                                | Sázka je prohrávající                 |
| 2:0                             | -1,75                                   | 125 Kč                                | Sázka je prohrávající                 |
| 0:0                             | -3,75                                   | 125 Kč                                | Sázka je prohrávající                 |
| 3:0                             | -0,75                                   | 125 Kč                                | Sázka je prohrávající                 |
| 4:0                             | 0,25                                    | 50 Kč                                 | 230 Kč                                |
| 2:3                             | 1,25                                    | Sázka je prohrávající                 | 360 Kč                                |

- (7) **Sázky na počet branek v ligovém kole** - při této **Sázce** je třeba správně určit rozmezí nebo jinak stanovené kritérium počtu branek, které padnou ve všech utkáních určitého kola ve stanovené hrací době.
- (8) **Sázky na přesný výsledek utkání** - v předem stanovené hrací době.
- (9) **Sázky na střelce** v jednotlivém utkání - v předem stanovené hrací době včetně prodloužení.
- Sázky na střelce a kanadské body** v jednotlivém utkání v hokeji a florbalu – v předem stanovené hrací době včetně prodloužení a rozhodujícího samostatného nájezdu.
- Sázky na střelce a hráčské statistiky** v jednotlivém utkání v basketbalu – v předem stanovené hrací době včetně prodloužení.
- (10) **Sázky na nejlepšího střelce** ve sportovní disciplíně dlouhodobého charakteru - např. MS ve fotbale.
- (11) **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**.
- (12) **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 *Výpisu sázky* (tiketu) kombinaci všech typů *Příležitostí*.
- (3) Kombinovat nelze *Příležitosti*, které se vzájemně podporují a jsou v přímé i nepřímé závislosti, např. vítězství Federera nad Nadalem v utkání a celkové vítězství Federera v turnaji, vítězství AC Milán ve fotbale nad některým mužstvem v pohárovém utkání Ligy mistrů v kombinaci se *Sázkou* na celkové vítězství AC Milán v Lize mistrů, umístění téhož závodníka či mužstva v různých rozmezích výsledkové listiny, vítězství určitého mužstva v hokejovém utkání v kombinaci se *Sázkou* na přesný výsledek utkání v jeho prospěch, několik stejných utkání apod. Povinnost nezařazovat do *AKU sázek Podpůrné příležitosti* leží na *Sázejícím*. V případě použití *Podpůrné sázky Chance* v rámci *Vyhodnocení* ponechá v *AKU sázce* jen jednu z těchto *Příležitostí*, a to tu s nejvyšším *Kurzem*.
- Jestliže vyřazením *Podpůrných sázek* nebude *Sázka* splňovat podmínky jakéhokoliv ze zvláštních druhů *Sázek*, bude tato *Sázka* posuzována jako běžná *AKU sázka*.
- (4) Při *AKU sázce* může *Sázející* zkombinovat maximálně 50 *Příležitostí*.
- (5) Nárok na *Výhru* při *AKU sázce* vzniká za předpokladu, že všechny *Příležitosti* byly správně tipovány.

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

Například: *Kurzy* 2 : 1 a 3 : 1 za 100 Kč znamenají:

$$2 \times 3 \times 100 \text{ Kč} = 600 \text{ Kč k výplatě.}$$

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

## ROZPISOVÉ SÁZKY

### § 7

#### PRAVIDLA SPOLEČNÁ PRO ROZPISOVÉ SÁZKY

- (1) Pro jednotlivé vytvořené **Sázky** v rozpisových **Sázkách** platí veškerá pravidla **HP** týkající se běžných druhů **Sázek** (včetně maximálního limitu **Výhry**).
- (2) Při uzavírání **Sázek** jsou všechny rozpisové **Sázky** označeny v menu jako KOMBI.
- (3) Připsání **Výher** na **Herní účet** v rozpisových **Sázkách** bude provedeno až po **Vyhodnocení** všech **Příležitostí**, které rozpisová **Sázka** obsahuje.

### § 8

#### KOMBINÁTOR

- (1) "Kombinátor" je zvláštní druh **Sázky**, umožňující **Sázejícímu** kombinovat na jednom **Výpisu sázky** (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 **Příležitostí** pouze do **Sázek** typu 3 "AKU" - v takovém případě počítač nevytvoří **Sázku** typu 2 "AKU" a **Sázky** jednotlivé obsahující tuto **Příležitost**).
- (4) **Sázející** může vyřadit z "Kombinátoru" některé kombinace **Sázek** určené počtem **Příležitostí** v sázce. Např. při zařazení 5 **Příležitostí** do "Kombinátoru" může určit, že vyřazuje **Sázky** typu 5 "AKU", 2 "AKU" a sólo. Počítač v tomto případě vytvoří 5 **Sázek** typu 4 "AKU" a 10 sázek typu 3 "AKU".
- (5) **Sázející** může zařadit do "Kombinátoru" 1 - 20 **Příležitostí**, které se budou opakovat v každé **Sázce**, tj. budou konstantami. Celkový počet kombinací v "Kombinátoru" se nezmění, pouze se zvýší počet **Příležitostí** v jedné **Sázce**.
- (6) **Sázející** může určit pro jednotlivé typy kombinací různé výše **Vkladu**, např. 6 "AKU" - 1,- Kč, 5 "AKU" - 5,- Kč, 4 "AKU" - 20,- Kč apod. Celkový **Vklad** na "Kombinátor" se zjistí vynásobením počtu vytvořených **Sázek** a **Vklady** na jednu **Sázku**.
- (7) **Chance** si vyhrazuje právo omezit možnost zařazení některých **Příležitostí** do **Sázky** tohoto typu.

(8) Počet možných kombinací v *Sázce* „Kombinátor“:

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

## § 9

### MAXIKOMBI

- (1) "Maxikombi" je zvláštní druh *Sázky* vycházející z "Kombinátoru", který rozšiřuje možnost *Sázejícího* kombinovat jednotlivé *Příležitosti* zavedením tzv. "Skupin".
- (2) "Skupina" je soubor 2-15 *Příležitostí* libovolně určený *Sázejícím*. Do "Skupiny" nemohou být zařazeny *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" (1 - 10 "Skupin").
- (4) Limity *Výher* se u jednotlivých *Sázek* v "Maxikombi" posuzují podle celkového počtu *Příležitostí*, tj. včetně všech *Příležitostí* ve "Skupinách".
- (5) Chyba v jednom tipu ve "Skupině" činí chybným tipování celé "Skupiny".
- (6) Jestliže není v předcházejících ustanoveních stanoveno jinak, platí pro *Sázku* "Maxikombi" přiměřeně všechna ustanovení platná pro *Sázku* "Kombinátor" a další obecná ustanovení *HP*.

## BONUSOVÉ SÁZKY

### § 10

#### EXTRATIP

- (1) "Extratip" je zvláštní druh **Sázky**, při kterém získává **Sázející Výhru** i při 1 chybném tipu, pokud nastane v tzv. přídatném tipu.
- (2) **Sázející** může přídatný tip určit v **AKU sázce**, která obsahuje minimálně 10 sázkových **Příležitostí**.
- (3) Pro přídatný 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 přídatný tip určen automaticky. Pokud je nejnižší **Kurz** shodný u 2 nebo více **Příležitostí**, určí přídatný tip přímo **Sázející**.
- (5) Pokud **Sázející** určí v **Sázce** správně všechny tipy (včetně přídatného tipu), bude **Výhra** propočtena i s **Kurzem** přídatného tipu. V případě chyby v přídatném tipu, bude **Výhra** spočítána ze správně určených tipů bez dalšího krácení. Pokud je chybně tipována jakákoliv jiná **Příležitost**, nežli přídatný tip, je **Sázka** prohraná.
- (6) Pokud se u některých **Příležitostí** (mimo přídatného 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 přídatný tip, nastane nutnost rušení **Sázek** a vrácení **Vkladu**, bude "Extratip" posuzován jako běžná **AKU sázka**.
- (8) Pokud u **Příležitosti**, označené jako přídatný tip, dojde k takovému **Vyhodnocení**, že se **Kurz** změní na 0,5 (u sázek na „asijský“ handicap nebo „asijský“ počet gólů), bude "Extratip" posuzován jako běžná **AKU sázka** bez přídatného tipu (resp. přídatný tip bude uvažován v **Kurzu** 1,0).
- (9) **Sázka** bude posuzována jako "Extratip" pouze v případě, pokud ji tak **Sázející** označí při uzavření **Sázky**.

## LIVE SÁZKY

### § 11

#### PRAVIDLA PRO LIVE SÁZKY

- (1) **LIVE sázky** jsou speciální typ **Sázky**, kdy **Sázející** uzavírá **Sázky** na průběžně aktualizované **Příležitosti** v utkání, které právě probíhá.
- (2) V **LIVE sázkách** mohou být vedle běžných druhů **Příležitostí** vypisovány i další specifické sázkové **Příležitosti**. Jejich bližší vysvětlení je uvedeno v **Internetové aplikaci** v sekci **LIVE sázek**.
- (3) Potvrzení o přijetí **LIVE sázky** je **Sázejícímu** zobrazeno textem: „Tiket byl uložen“.
- (4) V případě, kdy z důvodu technické chyby dojde k uzavření **LIVE sázky** na sázkovou **Příležitost**, která byla v době uzavření této **LIVE sázky** již prokazatelně rozhodnutá či je jinak nesmyslná, se **Sázky** ruší a vrací se **Vklad**.

## VKLADY

## § 12

## VKLADY NA SÁZKY

(1) **Vklady** na **Sázky** 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 sázku                                 | 1,- Kč                       | dle limitu čisté výhry     |
| Kombinátor a Maxikombi | 1,- Kč na jednotlivou sázku,<br>5,- Kč na tiket | 1,- Kč                       | dle limitu čisté výhry     |
| Live sázky             | 5,- Kč na sázku                                 | 1,- Kč                       | dle limitu čisté výhry     |

Tato **Pravidla** jsou platná od 12. 10. 2016.

**Chance**