

FORTUNA

HERNÍ PLÁN

pro provozování hazardní hry

ŽIVÁ HRA

OBSAH

článek	strana
1. ÚVODNÍ USTANOVENÍ.....	3
2. VYMEZENÍ POJMŮ A JEJICH VÝKLAD.....	3
3. ÚČAST NA ŽIVÉ HŘE.....	6
4. UZAVŘENÍ SMLOUVY A REGISTRACE.....	7
5. DOČASNÉ KONTO A KONTO.....	10
6. UZAVÍRÁNÍ SÁZEK NA ŽIVOU HRU.....	13
7. NÁROK NA VÝHRU A VÝPLATA VÝHRY.....	14
8. REKLAMACE A STÍŽNOSTI.....	14
9. PŘECHODNÁ A ZÁVĚREČNÁ USTANOVENÍ.....	15

1. ÚVODNÍ USTANOVENÍ

- 1.1 Tento Herní plán je určen pro provozování hazardní hry Živá hra Fortunou prostřednictvím Aplikace.
- 1.2 Herní plán je závazný pro právní vztah mezi Účastníkem a Fortunou při účasti Účastníka na Živé hře. Neznalost ustanovení tohoto Herního plánu nebo jejich subjektivní výklad nečiní Uzavřenou sázku neplatnou a při rozhodování případných sporů z Živé hry nemůže být přihlíženo k okolnosti, že Účastník nezná ustanovení tohoto Herního plánu.
- 1.3 Fortuna upozorňuje, že účast na Hazardních hrách může být škodlivá. Účastník by se měl účastnit Hazardních her zodpovědně a pečlivě zvážit využití všech funkcionalit Aplikace, které Fortuna umožňuje (např. správné nastavení sebeomezujících opatření). Na webových stránkách Fortuny www.ifortuna.cz jsou zároveň dostupné identifikační a kontaktní údaje na instituce zabývající se prevencí a léčbou problémů souvisejících s patologickým hráčstvím.

2. VYMEZENÍ POJMŮ A JEJICH VÝKLAD

- 2.1 Výrazy použité v textu tohoto Herního plánu (včetně úvodních ustanovení v článku 1. tohoto Herního plánu) začínající velkými písmeny, mají následující význam, není-li výslovně uvedeno jinak:

„ AML “	znamená zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu, v platném znění;
„ Aplikace “	znamená počítačovou aplikaci přístupnou na webových stránkách Fortuny www.ifortuna.cz (včetně subdomén www.ifortuna.cz), jejímž prostřednictvím Sázející Uzavírá sázky dálkovým přístupem prostřednictvím internetu. Aplikací se rovněž rozumí programová aplikace určená pro mobilní či jiná zařízení, umožňující dálkový přístup k internetu, přičemž některé funkcionality mohou být s ohledem na typ zařízení omezené, v žádném případě se však nebude jednat o funkcionality, které zajišťují dodržování zákonných povinností;
„ Centrální systém “	znamená souhrn technických a programových prostředků pro příjem a zpracování Sázek na Živou hru provozovanou Fortunou;
„ Dočasné Konto “	znamená konto, které Fortuna dočasně zřídí Účastníkovi, který uzavřel Smlouvu prostřednictvím Aplikace, a to do doby dokončení Registrace, nejdéle však na dobu třiceti (30) dnů. Na Dočasném Kontě jsou evidovány peněžní prostředky, Sázky, Výhry a další údaje o Hazardních hrách;
„ Fortuna “	znamená společnost FORTUNA GAME a.s., se sídlem Italská 2584/69, Vinohrady, 120 00 Praha 2, IČ: 430 03 575, zapsanou v obchodním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, oddíl B, vložka 944;
„ Hazardní hry “	znamená hazardní hry provozované Fortunou dle platných právních předpisů na základě jednotlivých základních povolení vydaných MF;
„ Herní plán “	znamená tento herní plán pro provozování hazardní hry živá hra. Tento Herní plán upravuje pravidla pro Živé hry, které jsou uzavírány prostřednictvím Aplikace;

„Infolinka Fortuny“	znamená zákaznické oddělení Fortuny určené Účastníkům k řešení vybraných činností dle tohoto Herního plánu. Aktuální kontaktní údaje jsou k dispozici na webových stránkách www.ifortuna.cz ;
„Konto“	znamená konto, které Fortuna zřídí Účastníkovi po dokončení Registrace. Na Kontě jsou evidovány peněžní prostředky, zejména vklady na Konto, Sázky, Výhry a další údaje o Hazardních hrách. V případě, že Účastník bude zapsán v Rejstříku, Fortuna mu neumožní se do Konta přihlásit, resp. Konto používat v souladu s ustanovením § 17 ZHH;
„MF“	znamená Ministerstvo financí České republiky;
„Osobní údaje“	znamená veškeré identifikační a kontaktní údaje, které identifikují nebo mohou identifikovat Zájemce nebo Účastníka v rozsahu stanoveném v tomto Herním plánu, zejména identifikační a kontaktní údaje v rozsahu stanoveném ZHH a AML a dále rovněž údaje týkající se průkazu totožnosti, na základě kterého Fortuna ověřila totožnost Zájemce, resp. Účastníka;
„Platební metoda“	<p>znamená výhradní bezhotovostní způsob, prostřednictvím kterého bude Účastník převádět peněžní prostředky na Konto a prostřednictvím kterého bude vybírat peněžní prostředky z Konta, a který byl u Fortuny řádně zaregistrován a ověřen. Bezhotovostní převod je možné provádět vždy pouze prostřednictvím aktivní Platební metody. Jako Platební metodu si Účastník může zaregistrovat:</p> <ol style="list-style-type: none">1. platební účet, jehož je majitelem, a který je vedený u osoby, která je oprávněna poskytovat platební služby na území České republiky a/nebo2. platební kartu, jejímž je držitelem, a která je vydána osobou, jež je oprávněna poskytovat platební služby v členském státě Evropské unie nebo ve státě, který je smluvní stranou Dohody o Evropském hospodářském prostoru a/nebo3. jiný platební prostředek vydaný (vedený) osobou, jež je oprávněna poskytovat platební služby v členském státě Evropské unie nebo ve státě, který je smluvní stranou Dohody o Evropském hospodářském prostoru, jehož je držitelem, a u kterého může Účastník tuto skutečnost prokázat způsobem stanoveným Fortunou v souladu s tímto Herním plánem dle povahy takového platebního prostředku;
„Pobočka“	znamená místo na území České republiky, ve kterém Fortuna provozuje vybrané Hazardní hry; aktuální seznam Poboček je k dispozici na webových stránkách www.ifortuna.cz ;
„Pracovník Pobočky“	znamená fyzickou osobu, která je oprávněna přijímat sázky na Hazardní hry v Pobočkách, a které za tímto účelem bylo Fortunou vydáno osvědčení;

„Příloha“	znamená přílohu tohoto Herního plánu, která tvoří jeho nedílnou součást. V Příloze je obsažen seznam všech Živých her a podrobná pravidla jednotlivých Živých her;
„Přístupový prostředek“	znamená (i) uživatelskou kartu, kterou Fortuna vydala Účastníkovi nebo (ii) telefonní číslo Účastníka zaregistrované u Fortuny, které musí být vždy následně potvrzeno PIN kódem Účastníka. Účastník je povinen Přístupové prostředky chránit vždy tak, aby se zabránilo jejich zneužití a zpřístupnění neoprávněným osobám;
„Rejstřík“	znamená rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách ve smyslu ustanovení § 16 ZHH. Správcem Rejstříku je MF;
„Registrace“	znamená proces, po jehož dokončení je Účastníkovi zřízeno Konto. Pro dokončení Registrace je nutné uzavřít Smlouvu a splnit další podmínky stanovené tímto Herní plánem, ZHH a AML. Registrace zahrnuje zejména zjištění a ověření totožnosti a věku Zájemce a ověření, zda Zájemce je nebo není zapsán v Rejstříku;
„Sázející“	znamená fyzickou osobu, která se účastní Živé hry a za tímto účelem uzavřela s Fortunou Smlouvu, dovršila 18 let věku a zaplatila Sázkou;
„Sázka“	znamená Sázejícím dobrovolně určené nevratné peněžní plnění, které bude porovnáno s výsledkem Živé hry, a které Sázející uhradí před Uzavřením sázky;
„Směnný kurz“	znamená kurz uveřejněný na webových stránkách www.oanda.com s tím, že pravidla pro stanovení aktuálního Směnného kurzu zveřejní Fortuna na webových stránkách Fortuny www.ifortuna.cz . Fortuna je oprávněna přistoupit ke změně Směnného kurzu, a to v rozsahu maximálně jedenkrát za 24 hodin;
„Smlouva“	znamená smlouvu, kterou Zájemce uzavřel s Fortunou za účelem umožnění účasti na Hazardních hrách provozovaných Fortunou. Uzavření Smlouvy je nezbytnou podmínkou pro účast Účastníka na Živé hře a pro řádné dokončení Registrace;
„Uzavření sázky“	znamená okamžik, kdy je Živá hra uložena v Centrálním systému Fortuny. Po tomto okamžiku již nelze účast na Živé hře zrušit či odvolat;
„Účastník“	znamená fyzickou osobu, která dokončila Registraci, resp. fyzickou osobu, které bylo zřízeno Dočasné konto;
„Všeobecné podmínky“	znamená Všeobecné podmínky ke smlouvě o účasti na hazardních hrách provozovaných společností FORTUNA GAME a.s., jejichž aktuální znění je dostupné na webových stránkách Fortuny www.ifortuna.cz a v Aplikaci;
„Výherní kombinace“	znamená takový výsledek Živé hry, na jehož základě vzniká Sázejícímu nárok na Výhru dle pravidel příslušné Živé hry, a to při současném splnění všech dalších podmínek stanovených v tomto Herním plánu;

„Výhra“	znamená peněžní částku, kterou Sázející získá v případě dosažení Výherní kombinace a při splnění všech dalších podmínek stanovených tímto Herním plánem;
„Zájemce“	znamená fyzickou osobu, která dovršila 18 let věku, a která má zájem účastnit se Hazardních her a za tímto účelem je rozhodnuta dobrovolně uzavřít s Fortunou Smlouvu, a to prostřednictvím Pobočky dle článku 4.2 tohoto Herního plánu nebo prostřednictvím Aplikace dle článku 4.3 tohoto Herního plánu;
„ZHH“	znamená zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, v platném znění;
„Živá hra“	znamená hazardní hru dle ustanovení § 3 odst. 2 písm. f) ve spojení s ustanovením § 73 odst. 1 ZHH, ve které Sázející hraje proti softwarovému hracímu systému provozovanému Fortunou nebo jeho prostřednictvím proti jiné osobě v závislosti na typu Živé hry. Sázející se Živé hry účastní tím, že zaplatí Sázku, jejíž návratnost se nezaručuje. Seznam jednotlivých Živých her a jejich podrobná pravidla jsou obsažena v Příloze.

- 2.2 Definice uvedené v článku 2.1 tohoto Herního plánu se použijí obdobně pro jednotná i množná čísla definovaných pojmů.
- 2.3 Nadpisy jsou vloženy za účelem usnadnění orientace v textu Herního plánu a nebudou sloužit pro jeho výklad.
- 2.4 Odkazy na články objevující se v textu tohoto Herního plánu jsou odkazy na články tohoto Herního plánu, není-li výslovně uvedeno něco jiného.

3. ÚČAST NA ŽIVÉ HŘE

- 3.1 Živé hry se mohou účastnit pouze fyzické osoby, které (i) jsou starší 18 let, (ii) uzavřely s Fortunou Smlouvu, (iii) dokončily Registraci (nestanoví-li tento Herní plán jinak, zejména v článku 5.1 tohoto Herního plánu), (iv) nejsou zapsány v Rejstříku a (v) kterým v účasti na Živé hře dočasně nebrání nastavená sebeomezující opatření.
- 3.2 Účast na Živé hře je zakázána (i) fyzickým osobám, které nemají bydliště na území České republiky ve smyslu ustanovení § 4 odst. 2 a 3 ZHH a (ii) fyzickým osobám zapsaným v Rejstříku.
- 3.3 Pro účely účasti na Živé hře (resp. Hazardních hrách provozovaných Fortunou) je Účastník povinen se přihlásit do svého Konta prostřednictvím Aplikace, a to za použití uživatelských údajů Účastníka. V případě, že je Účastník zapsán v Rejstříku, nebude mu umožněno Konto používat, resp. nebude se moci do Konta přihlásit. Účastník je oprávněn si kdykoliv změnit své heslo (včetně PIN kódu) pro přístup ke Kontu, a to za Fortunou předem stanovených bezpečnostních podmínek (neplatí pro Účastníka zapsaného v Rejstříku, který nesmí Konto používat, resp. se přihlásit). Účastník je povinen nakládat se svými uživatelskými údaji a Přístupovými prostředky vždy tak, aby se zabránilo jejich zneužití a zpřístupnění neoprávněným osobám. Fortuna nenesе žádnou odpovědnost za zneužití uživatelských údajů, resp. Přístupových údajů, které bude způsobeno Účastníkem, resp. v důsledku porušení povinností ze strany Účastníka.
- 3.4 V případě, že v průběhu hry Živé hry dojde k výpadku internetového spojení, či jiné závadě či skutečnosti (např. zavření okna webového prohlížeče Sázejícím), v důsledku které nebude zobrazena nebo dokončena hra Živé hry rozehrané Živé hry, bude hra Živé hry dokončena,

stornována či vyhodnocena v závislosti na typu příslušné Živé hry způsobem stanoveným v pravidlech jednotlivých Živých her, které jsou popsány v Přílohách.

- 3.5 Účastník je povinen se před Uzavřením sázky seznámit s platným zněním Herního plánu. Uzavřením sázky uznává Účastník ustanovení tohoto Herního plánu za závazná.

4. UZAVŘENÍ SMLOUVY A REGISTRACE

- 4.1 Za účelem umožnění účasti na Živé hře je Zájemce povinen uzavřít s Fortunou Smlouvu a následně dokončit proces Registrace dle pravidel stanovených v tomto Herním plánu. Zájemce může Smlouvu s Fortunou uzavřít způsoby uvedenými v článku 4.2 (uzavření Smlouvy na Pobočce) nebo 4.3 (uzavření Smlouvy prostřednictvím Aplikace) tohoto Herního plánu.

4.2 Uzavření Smlouvy na Pobočce

4.2.1 Zájemce může Smlouvu uzavřít na kterékoliv Pobočce. Za tímto účelem se Zájemce musí osobně dostavit na Pobočku a předložit platný průkaz totožnosti. Identita Zájemce bude ověřena v souladu s pravidly stanovenými v AML a ZHH. Zájemce je povinen na formuláři předepsaném Fortunou vyplnit své Osobní údaje a nastavit si sebeomezující opatření v rozsahu stanoveném ZHH, nebo jejich nastavení jednotlivě odmítnout. Osobní údaje a nastavení sebeomezujících opatření budou následně uloženy do Centrálního systému Fortuny Pracovníkem Pobočky. K uložení Osobních údajů do Centrálního systému nedojde (resp. Registrace nebude dokončena) v případě, že Fortuna obdrží prostřednictvím Centrálního systému informaci, že Zájemce je zapsán v Rejstříku. Pokud Fortuna obdrží informaci, že Zájemce není zapsán v Rejstříku, může být přistoupeno k dokončení procesu uzavření Smlouvy na Pobočce.

4.2.2 Za účelem ověření telefonního čísla, které Zájemce sdělil Fortuně v rámci Registrace, bude na uvedené telefonní číslo Fortunou odeslán ověřovací kód, který Zájemce zadá na výzvu Pracovníka Pobočky prostřednictvím numerické klávesnice. Pro účely dokončení procesu uzavření Smlouvy na Pobočce si Zájemce na výzvu Pracovníka Pobočky rovněž nastaví (resp. zadá) bezpečnostní kód (PIN kód) prostřednictvím numerické klávesnice, přičemž po jeho uložení do Centrálního systému Fortuny dojde k uzavření Smlouvy. Z bezpečnostních důvodů Účastník nesmí Pracovníkovi Pobočky, ani žádné třetí osobě nikdy sdělit bezpečnostní PIN kód, který byl nastaven v rámci procesu Registrace. Po uzavření Smlouvy Pracovník Pobočky vytiskne Účastníkovi potvrzení o uzavření Smlouvy.

4.2.3 Po uzavření Smlouvy na Pobočce dle článku 4.2.1 tohoto Herního plánu, je Účastník oprávněn se účastnit Živé hry až po dokončení Registrace, tj. po splnění dalších podmínek stanovených v článku 4.3.3 až 4.3.7 tohoto Herního plánu. Registrace a ověření Platební metody ve formě platební karty, bude probíhat výhradně prostřednictvím Aplikace, tj. na Pobočce je možné zaregistrovat a ověřit Platební metodu pouze ve formě platebního účtu.

4.3 Uzavření Smlouvy prostřednictvím Aplikace

4.3.1 Zájemce může Smlouvu s Fortunou uzavřít rovněž také dálkovým způsobem prostřednictvím Aplikace, a to vyplněním Osobních údajů na Fortunou předepsaném formuláři a nastavením svých uživatelských a přístupových údajů. Za použití funkčního tlačítka Zájemce odešle Fortuně vyplněný formulář, přičemž (i) jeho akceptaci pomocí konfirmačního e-mailu vygenerovaného Centrálním systémem Fortuny a následně (ii) přihlášením do Aplikace za pomoci zvolených přístupových údajů a správným zadáním a odesláním ověřovacího kódu, který byl Zájemci odeslán

Fortunou na zadané telefonní číslo, dojde k uzavření Smlouvy prostřednictvím Aplikace a Účastníkovi je zřízeno Dočasné Konto.

- 4.3.2 Pro účely Registrace je Účastník povinen poskytnout Fortuně své Osobní údaje a jednotlivě si nastavit sebeomezující opatření, nebo jejich nastavení jednotlivě odmítnout. Sebeomezující opatření budou nastavena v měně CZK (Kč). V případě, že hra Živé hry probíhá v jiné měně, než v jaké jsou nastavena sebeomezující opatření, použije se pro stanovení výše Sázky přepočtení podle Směnného kurzu s tím, že shodná výše (přepočtené) Sázky bude započítána do limitů nastavených sebeomezujícími opatření. Identita Účastníka bude ověřena v souladu s pravidly stanovenými v AML a ZHH.
- 4.3.3 Pro účast na Živé hře prostřednictvím Aplikace je Účastník povinen si zaregistrovat a nechat u Fortuny ověřit také Platební metodu. Za účelem registrace Platební metody je Účastník povinen Fortuně předložit jedinečný identifikátor dané Platební metody, a to:
- 4.3.3.1 pro registraci Platební metody ve formě platebního účtu předloží Účastník Fortuně číslo platebního účtu, jehož je majitelem, vedeného u osoby, která je oprávněna poskytovat platební služby na území České republiky;
 - 4.3.3.2 pro registraci Platební metody ve formě platební karty předloží Účastník Fortuně jedinečný identifikátor příslušné platební karty, jejímž je držitelem, vydané osobou, která je oprávněna poskytovat platební služby v členském státě Evropské unie nebo ve státě, který je smluvní stranou Dohody o Evropském hospodářském prostoru;
 - 4.3.3.3 pro registraci Platební metody ve formě jiného platebního prostředku předloží Účastník dokumenty vyžadované Fortunou, jejichž seznam Fortuna předem zveřejní.
- 4.3.4 Pro účely ověření zaregistrované Platební metody je Účastník povinen předložit Fortuně podklady, na základě kterých bude možné identifikovat Účastníka jako majitele, resp. držitele příslušné Platební metody. Ověření zaregistrovaného platebního účtu nebo jiného platebního prostředku může proběhnout jedním z následujících způsobů:
- 4.3.4.1 on-line transakcí, tj. převedením peněžních prostředků prostřednictvím příslušných funkcionalit v rámci Aplikace;
 - 4.3.4.2 off-line transakcí, tj. převedením peněžních prostředků z platebního účtu Účastníka na platební účet Fortuny;
 - 4.3.4.3 dodáním dokumentace (např. smlouvy o vedení účtu, výpisu z platebního účtu, výpisu z internetového bankovníctví), potvrzující, že Účastník je vlastníkem platebního účtu nebo jiného platebního prostředku ve smyslu ZHH, a to jejím předložením na Pobočce, zasláním prostřednictvím Aplikace, případně jiným způsobem stanoveným Fortunou.
- 4.3.5 Ověření platební karty může proběhnout způsobem stanoveným v článku 4.3.4.1 (pokud daná platební karta podporuje ověření prostřednictvím mezinárodně uznávaného autentizačního prostředku, např. zabezpečení „Verified by Visa“, či „Mastercard Secure Code“) nebo obdobným způsobem stanoveným v článku 4.3.4.3 tohoto Herního plánu. V případě, že dojde k obnovení již ověřené platební karty, není potřeba obnovenou platební kartu opětovně ověřovat, a to za předpokladu,

že u platební karty nedošlo ke změně držitele karty. V souvislosti s dodáním dokumentace k registraci platební karty jako Platební metody je zakázáno, aby Účastník odesílal Fortuně fotografii platební karty, případně jiným způsobem poskytl veškeré podstatné údaje z platební karty. V případě, že Účastník poruší tuto povinnost a předá Fortuně takové dokumenty, Fortuna takové dokumenty nebude žádným způsobem zpracovávat ani ukládat, z Centrálního systému Fortuny je odstraní a Účastník bude povinen provést registraci Platební metody opakovaně, a to v souladu s pravidly stanovenými v tomto Herním plánu.

- 4.3.6 V případě, že Účastník nesplní podmínky stanovené Fortunou pro ověření Platební metody ve lhůtě stanovené Fortunou, Fortuna registraci takové Platební metody zamítne. S výjimkou Dočasného konta platí, že dokud nebude Platební metoda ověřena, nebude z ní možné převádět peněžní prostředky na Konto.
 - 4.3.7 Každý Účastník si může zaregistrovat a nechat ověřit několik různých Platebních metod, nicméně v jeden okamžik bude aktivní vždy pouze jedna Platební metoda.
 - 4.3.8 Po splnění podmínek stanovených v článku 4.3.1 až 4.3.5 a dále v článku 4.5 tohoto Herního plánu, je Účastník oprávněn k plné účasti na Živé hře prostřednictvím Aplikace, čímž zároveň dojde k dokončení Registrace pro účely účasti na Živé hře.
- 4.4 Uzavřením Smlouvy Účastník potvrzuje, že se předem seznámil s platným zněním Herního plánu, s Aplikací, jejímž prostřednictvím může Účastník Uzavírat sázky a Všeobecnými podmínkami. Uzavřením Smlouvy Účastník dále potvrzuje pravdivost a správnost Osobních údajů, které Fortuně sdělil, zejména že je osobou starší 18 let a že souhlasí se zpracováním všech svých Osobních údajů. Účastník je zároveň povinen oznamovat Fortuně veškeré změny Osobních údajů, a to vždy nejpozději do pěti (5) dnů ode dne příslušné změny, a to způsobem stanoveným Fortunou.
- 4.5 Pro účast Účastníka na Živé hře, je pro účely dokončení Registrace nutné, aby Fortuna prostřednictvím MF dálkovým způsobem ověřila (i) totožnost a věk Účastníka a (ii) zda je Účastník zapsán v Rejstříku. Toto ověření Fortuna provede bez zbytečného odkladu poté, co od Účastníka získá všechny Osobní údaje potřebné pro ověření údajů v příslušných registrech, vždy však nejpozději před dokončením Registrace. Pokud bude zjištěno, že Účastník je zapsán v Rejstříku, potom Registrace nemůže být dokončena.
- 4.6 Fortuna neodpovídá za pravost, platnost a věcnou správnost dokumentů, které Zájemce, resp. Účastník Fortuně předloží. V případě pochybností o pravosti, platnosti či věcné správnosti dodaných dokumentů, je Fortuna povinna takový dokument odmítnout, resp. požadovat dodání dalších dokumentů.
- 4.7 Poté, co Zájemce dokončí Registraci a bude mu zřízeno Konto, je oprávněn se rovněž účastnit dalších Hazardních her provozovaných Fortunou dle ZHH, a to za předpokladu, že splnil rovněž všechny podmínky vyžadované pro účast na takové další Hazardní hře. Závazná pravidla dalších Hazardních her jsou stanovena v příslušném herním plánu konkrétní Hazardní hry.
- 4.8 V případě, že Zájemce uzavřel s Fortunou Smlouvu a dokončil proces registrace dle pravidel stanovených pro jiné Hazardní hry provozované Fortunou, je oprávněn účastnit se rovněž také Živé hry, pokud splní podmínky pro účast dle tohoto Herního plánu a ZHH.
- 4.9 Smlouva se uzavírá na dobu neurčitou. Účastník je oprávněn Smlouvu písemně vypovědět, a to výpovědí zaslanou Fortuně, přičemž výpověď je možné podat i bez uvedení důvodu. Výpovědní lhůta činí čtrnáct (14) dnů a její běh počne běžet ode dne následujícího po dni doručení výpovědi Fortuně. Před podáním výpovědi Smlouvy je Účastník povinen vybrat veškeré peněžní prostředky ze svého Konta, a to způsoby stanovenými v tomto Herním plánu a zároveň veškeré

jeho Uzavřené sázky musí být vyhodnoceny v souladu s příslušnými Herními plány; v opačném případě se k podané výpovědi nepřihlíží.

- 4.10 Fortuna je oprávněna Smlouvu písemně vypovědět, a to výpovědí zaslouanou Účastníkovi. Fortuna je oprávněna Smlouvu vypovědět z následujících důvodů: (i) uvedení nesprávných Osobních údajů v rámci Registrace, (ii) ovlivnění výsledku Hazardní hry, resp. pokus o ovlivnění, (iii) podvodné jednání, resp. pokus o něj, (iv) zneužití cizích platebních prostředků, (v) nevrácení peněžních prostředků po neoprávněném připsání Výhry, (vi) vulgární, obtěžující či jinak nevhodné chování při komunikaci s Fortunou nebo s jinými Účastníky Hazardní hry (např. v rámci chatu), (vii) poskytnutí přístupu ke svému Kontu, resp. Dočasnému Kontu, jiné osobě nebo přístup (resp. pokus o něj) ke Kontu, resp. Dočasnému Kontu jiného Účastníka Hazardní hry, (viii) smrt Účastníka, (ix) Fortuna získá důvodné podezření na zneužití nebo neoprávněnou manipulaci s Kontem, resp. Dočasným kontem, ze strany Účastníka nebo jiné osoby, nebo dojde ke zneužití nebo neoprávněné manipulaci s Kontem, resp. Dočasným kontem, (x) Účastník neposkytne Fortuně potřebnou součinnost k plnění povinností dle AML, (xi) zůstatek na Kontě Účastníka je po dobu delší dvanácti (12) měsíců roven nule, (xii) Účastník Fortuně nenahlásí změny v Osobních údajích, (xiii) v důsledku jednání Účastníka byla podstatně narušena vzájemná důvěra mezi Účastníkem a Fortunou, (xiv) Konto bude zablokováno z důvodu stanovených v článku 5.11 tohoto Herního plánu, (xv) po dobu delší než dvanáct (12) měsíců Účastník neuzavře žádnou Sázku, (xvi) podstatné porušení povinností ze strany Účastníka, které jsou stanoveny ve Smlouvě, Všeobecných podmínkách, Herním plánu a/nebo ZHH. Fortuna ve výpovědi vždy uvede výpovědní důvod. Výpověď nabude účinnosti dnem jejího doručení Účastníkovi.
- 4.11 V případě výpovědi Smlouvy ze strany Fortuny, bude zůstatek na Kontě Účastníka zaslán na bankovní účet Účastníka, který má veden jako aktivní Platební metodu, a to do deseti (10) dnů od ukončení Smlouvy. V případě, že nebude možné vrátit zůstatek na Kontě na bankovní účet Účastníka, a to z jakéhokoliv důvodu, bude Účastník vyzván, aby ve lhůtě čtrnácti (14) dnů sdělil Fortuně identifikaci bankovního účtu, u nějž bude zároveň ověřeno, že je jeho majitelem, kam bude zaslán zůstatek z Konta. Pokud Účastník tuto podmínku nesplní, odešle Fortuna po marném uplynutí stanovených lhůt zůstatek Konta Účastníkovi prostřednictvím poštovní poukázky. Náklady účtované přepravcem na odeslání zůstatku prostřednictvím poštovní poukázky nebo na odeslání doporučeného dopisu půjdou k tíži Účastníka a budou strženy ze zůstatku na Kontě. V případě, že by náklady na odeslání zůstatku dle tohoto článku převýšily zůstatek, o čemž bude Účastník Fortunou informován, pak je Účastník povinen vyzvednout si zůstatek v sídle Fortuny, a to po předchozí dohodě, tedy poštovní poukázka nebude v tomto případě odesílána. Při vypořádání zůstatku v hotovosti bude výše zůstatku zaokrouhlena na celé koruny směrem dolů.
- 4.12 Pokud dojde k ukončení Smlouvy z důvodů stanovených v článku 4.10 tohoto Herního plánu, je Fortuna oprávněna opětovnou registraci takového Účastníka odmítnout.

5. DOČASNÉ KONTO A KONTO

- 5.1 V případě, že Závěmce o uzavření Smlouvy prostřednictvím Aplikace nepředloží Fortuně všechny požadované údaje a podklady v souladu s tímto Herním plánem, které jsou nutné pro dokončení Registrace, zřídí Fortuna Účastníkovi Dočasné Konto. Pro vyloučení jakýchkoliv pochybností se stanoví, že pro zřízení Dočasného Konta je Závěmce povinen Fortuně sdělit Osobní údaje. Prostřednictvím Dočasného Konta se Účastník může účastnit Živé hry, nicméně Účastník je oprávněn vložit na Dočasné konto v souhrnu částku ve výši maximálně 3.000 Kč (slovy: tři tisíce korun českých). Peněžní prostředky mohou být na Dočasné Konto složeny pouze bezhotovostně. Z Dočasného Konta nelze vybírat vložené peněžní prostředky nebo vyplacené Výhry. V případě, že Účastník splní všechny podmínky pro Registraci dle článku 4. tohoto Herního plánu, Fortuna převede peněžní prostředky evidované na Dočasném Kontě na jeho Konto. Nedojde-li

k Registraci Účastníka nejpozději do třiceti (30) dnů ode dne zřízení Dočasného Konta, Fortuna Dočasné Konto automaticky zruší a nevyčerpaný vklad z Dočasného Konta vrátí Účastníkovi nejpozději do sedmi (7) dnů od zrušení Dočasného Konta, resp. ve lhůtě a za podmínek stanovených v článku 5.2 tohoto Herního plánu. Po uplynutí maximální doby trvání Dočasného Konta dle tohoto článku již nelze původní Registraci dokončit a Účastník je povinen projít celým procesem Registrace znovu.

- 5.2 V případě, že si Účastník v rámci Dočasného konta nezaregistruje a neověří Platební metodu ve formě bankovního účtu, pak Fortuna bez zbytečného odkladu po zrušení Dočasného Konta dle tohoto Herního plánu vyzve Účastníka ke sdělení údajů o bankovním účtu, jehož je Účastník majitelem, na který bude vrácen nevyčerpaný vklad. V případě, že Účastník Fortuně tyto údaje nesdělí, případně pokud na takto registrovanou Platební metodu nebude z jakéhokoliv důvodu možné nevyčerpaný vklad zaslat, pak Fortuna do sedmi (7) dnů po zrušení Dočasného konta odešle Účastníkovi nevyčerpaný vklad formou poštovní poukázky, přičemž náklady účtované přepravcem na odeslání poštovní poukázky půjdou k tíži Účastníka a budou strženy z nevyčerpaného vkladu. Při vypořádání nevyčerpaného vkladu z Dočasného konta se přiměřeně použije článek 4.11 tohoto Herního plánu.
- 5.3 Po dokončení Registrace, tj. po splnění podmínek stanovených v článku 4.3 tohoto Herního plánu (při uzavření Smlouvy prostřednictvím Aplikace) a v článku 4.2 tohoto Herního plánu (při uzavření Smlouvy na Pobočce) bude Účastníkovi zřízeno Konto. Konto je určeno pro evidenci vkládání peněžních prostředků a pro výplatu Výher (nestanoví-li tento Herní plán jinak). Konto je vedeno v měně CZK (Kč). Účastník, který bude zapsán v Rejstříku, nebude moci Konto používat, resp. se do něj přihlásit po dobu jeho zápisu v Rejstříku. K ověření, zda Účastník je nebo není zapsán v Rejstříku, dochází automaticky při každém přihlášení Účastníka do Konta, přičemž v případě jeho zápisu v Rejstříku mu nebude přihlášení do jeho Konta umožněno. Účastník se na Konto přihlašuje svými uživatelskými (přístupovými) údaji, a to prostřednictvím Aplikace. Peněžní prostředky na Kontě Účastníka nejsou úročeny. V případě ukončení Smlouvy budou peněžní prostředky za podmínek stanovených tímto Herním plánem vráceny Účastníkovi. Každý Účastník je oprávněn mít u Fortuny pouze jedno Konto.
- 5.4 Účastník Hazardní hry je oprávněn vkládat peněžní prostředky na své Konto pouze následujícími způsoby (nestanoví-li tento Herní plán výslovně jinak):
- 5.4.1 složením peněžních prostředků v hotovosti v maximální výši 5.000 Kč (slovy: pět tisíc korun českých) za 24 hodin, a to na kterékoliv Pobočce;
 - 5.4.2 bezhotovostním převodem peněžních prostředků za použití aktivní Platební metody.
- 5.5 Limity vkladů a výběrů pro jednotlivé Platební metody a hotovostní transakce z Konta a na Konto Účastníka stanovené Fortunou jsou následující:

PLATEBNÍ METODA	VKLADY		VÝBĚRY	
	min.	max.	min.	max.
Platební karta	100 Kč	300.000 Kč	500 Kč	5.000 Kč
Online platba (internetové bankovníctví)	100 Kč	300.000 Kč	x	x
Bankovní převod	100 Kč	300.000 Kč	10 Kč	bez omezení
Hotovostní transakce na Pobočce	1 Kč	5.000 Kč	1 Kč	5.000 Kč
Apple Pay	100 Kč	300.000 Kč	500 Kč	5.000 Kč
PayPal	100 Kč	300.000 Kč	500 Kč	5.000 Kč*
Paysafecard	100 Kč	20.000 Kč	100 Kč	5.000 Kč
Jiný platební prostředek	100 Kč	300.000 Kč	500 Kč	5.000 Kč

* Limit je stanovený kumulativně za období posledních třiceti (30) dnů.

- 5.6 Limity stanovené v článku **Chyba! Nenalezen zdroj odkazů.** tohoto Herního plánu jsou limity maximální a nejpřísnější, přičemž Fortuna je oprávněna stanovit limity pro Účastníka příznivější, a to s výjimkou případů limitů stanovených pro „jiný platební prostředek“, které mohou být nastaveny odlišně, a to s ohledem na povahu daného platebního prostředku případně požadavky provozovatele či poskytovatele takové platební metody. V případě jiných platebních prostředků budou informace o těchto jiných platebních prostředcích k dispozici na webových stránkách Fortuny www.ifortuna.cz. Fortuna může rozhodnout, že některé Platební metody nebudou aktivní (dostupné). Aktuální výše poplatků za vklady, resp. výběry z Konta, jakož i přehled aktivních Platebních metod, bude dostupný na webových stránkách Fortuny.
- 5.7 Každý Účastník je při vkladu peněžních prostředků v hotovosti na Konto a/nebo při výběru peněžních prostředků v hotovosti z Konta povinen na vyžádání předložit Fortuně platný průkaz totožnosti. Při nepředložení platného průkazu totožnosti je Fortuna oprávněna vklad či výběr hotovosti odmítnout do doby splnění této povinnosti. Fortuna si vyhrazuje právo stanovit i další bezpečnostní opatření vztahující se k vkladům a výběrům peněžních prostředků a Účastník je povinen taková bezpečnostní opatření respektovat.
- 5.8 Účastník není oprávněn využívat peněžní prostředky evidované na Kontě jiným způsobem (peněžní transakce apod.), než výhradně k úhradě Sázky na Hazardní hry. V případě, že Účastník poruší opakovaně tuto svou povinnost, má Fortuna právo na náhradu všech nákladů vzniklých při těchto transakcích, a to v paušální výši 5 % z příslušného vkladu a 5 % z příslušného výběru. K náhradě nákladů je Fortuna oprávněna použít peněžní prostředky na Kontě Účastníka, který tuto svou povinnost porušil. V případě, že stav Konta bude vykazovat záporný zůstatek, je Účastník povinen vzniklý dluh uhradit, a to nejpozději ve lhůtě deseti (10) dnů, ode dne výzvy Fortuny k úhradě vzniklého dluhu.
- 5.9 Výběry peněžních prostředků z Konta Účastníka mohou být realizovány pouze následujícími způsoby:
- 5.9.1 výběr peněžních prostředků v hotovosti na kterékoliv Pobočce, přičemž Fortuna je oprávněna stanovit maximální limity pro výběr peněžních prostředků v hotovosti, a to v rámci limitů stanovených ZHH. V případě, že na příslušné Pobočce nebude požadovaná výše hotovosti do stanoveného limitu k dispozici, domluví se Účastník s Pracovníkem Pobočky na jiném termínu výběru hotovosti, o čemž Pracovník Pobočky vystaví na žádost Účastníka potvrzení;
 - 5.9.2 výběr vyšší, než je maximální limit stanovený Fortunou v souladu s článkem 5.9.1 tohoto Herního plánu, v případě požadavku Účastníka i nižší, bude vyplácen Účastníkovi bezhotovostním převodem prostřednictvím aktivní Platební metody. S ohledem na technická omezení při výběrů z Konta je nutné, aby Účastník měl v okamžiku žádosti o bezhotovostní výběr peněžních prostředků z Konta jako Platební metodu aktivován platební účet a zároveň, aby ověření všech Platebních metod bylo dokončené, tj. žádná z Platebních metod nebyla ve fázi zaregistrovaná, neověřená, resp. zamítnutá. Bezhotovostní platby budou Fortunou poukázány nejpozději do čtrnácti (14) dnů;
 - 5.9.3 v případě, že je Účastník zapsán v Rejstříku, může o výběr z Konta požádat výhradně (i) přes Infolinku Fortuny, resp. přes kontaktní formulář umístěný na webových stránkách www.ifortuna.cz nebo v mobilních aplikacích Fortuny nebo (ii) písemnou žádostí sepsanou na předepsaném formuláři Fortuny, který je k dispozici v Pobočkách.

- 5.10 Pokud Účastník nemůže používat své Konto z důvodu zápisu v Rejstříku, může požádat o další informace týkající se Konta prostřednictvím Infolinky Fortuny. Účastník může prostřednictvím Infolinky Fortuny získat informace a činit veškeré další úkony, které je možné činit dle tohoto Herního plánu pouze po přihlášení do Konta. Účastník je tak zejména oprávněn požádat o (i) informace o dosud Uzavřených sázkách a jejich následném vyhodnocení poté, co došlo k nemožnosti používat Konto z důvodu zápisu v Rejstříku, (ii) informace týkající se vyhodnocení Uzavřených sázek a/nebo (iii) informace nutné pro řádné podání reklamace či stížnosti dle tohoto Herního plánu.
- 5.11 V případě, že na Kontě nedojde k jakémukoliv pohybu po dobu delší než dvanáct (12) měsíců, je Fortuna oprávněna takové Konto zablokovat. O takové skutečnosti je Fortuna povinna Účastníka prokazatelně informovat. Za pohyb na Kontě se mimo jiné nepovažuje změna ve vyhodnocení Sázek, stržení jakýchkoliv poplatků nebo jiné další transakce provedené Fortunou, které nebyly provedeny na žádost Účastníka. Konto nebude vyhodnoceno jako neaktivní v případě, že na Kontě Účastníka jsou evidovány nevyhodnocené Sázky.
- 5.12 Pokud je Konto vyhodnoceno jako neaktivní, je Fortuna oprávněna za účelem pokrytí nákladů souvisejících se správou Konta strhávat z neaktivního Konta poplatek ve výši 10 Kč (slovy: deset korun českých) měsíčně, a to až do okamžiku opětovné aktivace Konta, nejdéle však do nulového zůstatku Konta. Provedením pohybu na Kontě na základě pokynu či z vůle Účastníka, zejm. Uzavřením sázky či provedením dotace Konta, se neaktivní Konto stává opět aktivním a předmětný poplatek přestane být Fortunou strháván.

6. UZAVÍRÁNÍ SÁZEK NA ŽIVOU HRU

- 6.1 Uzavírání sázek na Živou hru je možné provádět prostřednictvím Aplikace. Fortuna umožní Účastníkovi účast na Živých hrách, které jsou specifikovány v Příloze a zároveň jsou v aktuální nabídce Fortuny.
- 6.2 Podmínkou pro Uzavření sázky na Živou hru je správné přihlášení do Aplikace, a to vyplněním uživatelských údajů Účastníka. Po úspěšném přihlášení Účastníka do Aplikace lze přistoupit k výběru Živé hry, které má Účastník zájem se účastnit. Pravidla jednotlivých Živých her a způsob hry jsou pro každou jednotlivou Živou hru popsány v Příloze.
- 6.3 Každému Sázejícímu je veden přehled o jeho účasti na Živých hrách, a to v příslušné sekci Aplikace. V přehledu jsou uvedeny všechny Uzavřené sázky na Živé hry.
- 6.4 Sázka na Živou hru je Sázejícím uhrazena převodem příslušné peněžní částky z Konta, která je odečtena z jeho Konta nejpozději okamžikem zahájení Živé hry. Pokud je herní měna příslušné Živé hry odlišná od měny, ve které je vedeno Konto, je částka vždy převedena dle Směnného kurzu a ve stejném Směnném kurzu je i vyplacena případná Výhra. Peněžní prostředky na Konto lze převádět pouze způsoby stanovenými tímto Herním plánem. Fortuna má právo příjem Sázek na jakoukoliv z Živých her kdykoliv pozastavit, a to i bez uvedení důvodu. Herní měnou stanovenou Fortunou pro Živé hry je CZK (Kč) s výjimkou Pokeru, kde vedle CZK (Kč) může být herní měnou stanovenou Fortunou rovněž EUR (€), USD (\$) nebo GBP (£).
- 6.5 V rámci Aplikace je pro každou Živou hru speciální sekce, ve které je pro Účastníka dostupná nápověda, která usnadňuje ovládání a pochopení pravidel příslušné Živé hry. V případě rozporu mezi konkrétní nápovědou a pravidly příslušné Živé hry upravenými v tomto Herním plánu, mají přednost ustanovení tohoto Herního plánu. Terminologie použitá v nápovědě, tímto Herním plánem, resp. v konkrétní Živé hře, může vykazovat drobné odlišnosti, nicméně její význam je vždy zachován a je zřejmý. V případě jakýchkoliv pochybností Účastníka o významu či smyslu nápovědy, či terminologie použité v konkrétní Živé hře, je Účastník povinen předem kontaktovat Fortunu a požadovat upřesnění.

7. NÁROK NA VÝHRU A VÝPLATA VÝHRY

- 7.1 Sázejícímu vzniká nárok na Výhru v případě, že Sázející získal, resp. dosáhl, Výherní kombinace, která je nutná dle pravidel příslušné Živé hry k dosažení Výhry a zároveň nebyl porušen žádným způsobem tento Herní plán. Výhry mohou být ve formě a jejich výše se určuje dle:
- 7.1.1 vyhraného Potu (či jeho části při dělení Potu dle pravidel Pokeru) po odečtení Provize pro Fortunu v případě Pokeru hraného jako cash game;
 - 7.1.2 Výhry za umístění Sázejícího v turnaji Pokeru; nebo
 - 7.1.3 Výhry rovnající se násobku výše jednotlivé Sázky a výherního poměru v souladu s pravidly příslušné Živé hry.
- 7.2 Výhry budou připsovány na Konto Sázejícího bezprostředně poté, co budou splněny podmínky nároku na Výhru v příslušné Živé hře, nejpozději však do šedesáti (60) dnů po splnění stanovených podmínek. Výplatou Výhry se rozumí připsání příslušné peněžní částky odpovídající Výhře na Konto Sázejícího.
- 7.3 V případě, že na Konto bude neoprávněně připsána Výhra, je Fortuna oprávněná takto nesprávně připsanou Výhru odečíst z Konta Sázejícího, i bez jeho souhlasu, a to v případě, že se Sázející mohl prokazatelně seznámit s tím, že Výhra byla na Konto připsána neoprávněně, přičemž o takovém odečtení Výhry z Konta bude Sázející prokazatelně vyrozuměn. Pokud se tímto postupem Konto dostane do záporného zůstatku, je Sázející povinen vzniklý dluh uhradit, a to nejpozději do deseti (10) dnů od výzvy Fortuny. Fortuna je oprávněna nerealizovat operace požadované Sázejícím až do doby, kdy bude dluh uhrazen. V případě, že Sázející nesplní svou povinnost ve stanovené lhůtě, vyhrazuje si Fortuna právo Smlouvu vypovědět a uplatňovat veškeré dostupné právní prostředky k vymožení dlužné částky.
- 7.4 Fortuna je oprávněna pozastavit výplatu Výher v případě, že budou existovat důvodné pochybnosti o regulérnosti Živé hry, a to maximálně po dobu stanovenou v článku 7.2 tohoto Herního plánu. Fortuna je rovněž oprávněna pozastavit výplatu Výher v případě, že by účast na Živé hře byla vyhodnocena jako podezřelý obchod ve smyslu AML, a to maximálně po dobu stanovenou AML.

8. REKLAMACE A STÍŽNOSTI

- 8.1 Účastníci jsou oprávněni podávat odůvodněné reklamace a/nebo stížnosti vždy nejpozději do šesti (6) měsíců (nestanoví-li tento Herní plán výslovně lhůtu jinou) od vzniku rozhodné skutečnosti, která je důvodem reklamace či stížnosti, přičemž každá řádná reklamace musí být Fortuně doručena nejpozději poslední den lhůty pro její podání dle tohoto článku – tímto článkem není dotčeno ustanovení § 10 odst. 6 ZHH, pokud nedošlo k připsání Výhry automaticky. Reklamace musí vždy obsahovat úplné jméno a příjmení, korespondenční adresu Účastníka a uvedení přesného popisu reklamovaných skutečností a okolností (zejména název Živé hry, které se reklamace týká, a čas Uzavření sázky), za kterých k nim došlo. Fortuna odůvodněnou reklamaci či stížnost prošetří a do třiceti (30) dnů oznámí Účastníkovi výsledek. V případě, že Účastník neuplatní reklamaci týkající se Výher nebo reklamaci na jiné pohyby na Kontě či na zůstatek Konta ve výše uvedené lhůtě šesti (6) měsíců, má se zato, že Účastník s vyhodnocením Sázky, a tedy i s uvedeným zůstatkem na Kontě souhlasí a Účastník ztrácí nárok na opravu vyhodnocení Sázky.
- 8.2 Reklamace či stížnosti týkající se nepochopení pravidel Živé hry, použité terminologie v rámci Živé hry nebo reklamace podané po lhůtě uvedené v článku 8.1 tohoto Herního plánu, nebudou kladně vyřízeny.

- 8.3 Odůvodnění reklamace a/nebo stížnosti dle článku 8.1 tohoto Herního plánu je Účastník povinen doručit Fortuně e-mailem na adresu helpdesk-casino@ifortuna.cz a/nebo písemně na adresu Fortuny uvedenou na webových stránkách www.ifortuna.cz. Přijetí reklamace prostřednictvím e-mailu Fortuna Účastníkovi potvrdí, a to formou automatické odpovědi. K reklamacím podaným jiným způsobem, než způsobem stanoveným v tomto článku, se nepřihlíží, o čemž bude Účastník vyzrozuměn.
- 8.4 Pro vyhodnocování reklamací a/nebo stížností jsou určující údaje uložené v Centrálním systému Fortuny.
- 8.5 V případě, že Účastník nesouhlasí s vyřízením reklamace Fortunou, má v souladu s platnou legislativou v oblasti ochrany spotřebitele (zejména zákonem č. 634/1992 Sb., o ochraně spotřebitele, v platném znění), rovněž právo na mimosoudní řešení sporu. Mimosoudní řešení sporu se zahajuje na návrh Účastníka podaný u České obchodní inspekce – podrobnější informace jsou uvedeny na webových stránkách www.coi.cz.

9. ZÁVĚREČNÁ USTANOVENÍ

- 9.1 Účastník je povinen dodržovat vedle ustanovení tohoto Herního plánu rovněž veškeré obecně závazné předpisy, které se na jeho účast na Živé hře vztahují.
- 9.2 Fortuna zaručuje všem Účastníkům rovné podmínky a rovnou možnost Výhry, a to ve smyslu ustanovení § 7 odst. 2 písm. c) ZHH.
- 9.3 V případech, na které není v tomto Herním plánu pamatováno nebo v případech sporů způsobených rozdílným výkladem tohoto Herního plánu, se musí Účastník podrobit rozhodnutí Fortuny a takové rozhodnutí je pro Účastníka závazné. Pokud se spor mezi Účastníkem a Fortunou nepodaří vyřešit smírnou cestou, jsou pro řešení sporů příslušné věcně a místně příslušné soudy České republiky a rozhodným právem je právo České republiky.
- 9.4 Účastník bere na vědomí, že Fortuna je v případech stanovených AML, resp. ZHH, povinna zjišťovat a evidovat jeho Osobní údaje.
- 9.5 Fortuna se zavazuje zachovávat veškeré údaje o Hazardních hrách, které uzavřel Účastník a Účastnicích v tajnosti, s výjimkou případů stanovených ZHH a s výjimkou případů, kdy Účastníci se zveřejněním údajů písemně souhlasí. Účastník nemůže Fortunu zprostit povinnosti mlčenlivosti dříve, než je známo, zda Účastník získal Výhru.
- 9.6 Ustanovení tohoto Herního plánu mají přednost před dalšími dokumenty vydanými Fortunou, které souvisí s účastí na Hazardních hrách.
- 9.7 Tento Herní plán byl schválen MF. Fortuna si vyhrazuje právo provést na základě schválení MF změny tohoto Herního plánu. Veškeré takové změny, jakož i případný výklad jednotlivých ustanovení Herního plánu, budou Fortunou zveřejněny a jsou závazné ode dne jejich účinnosti.
- 9.8 Herní plán nabývá účinnosti dnem právní moci rozhodnutí MF, kterým byl tento Herní plán schválen.

Tento Herní plán byl schválen Ministerstvem financí České republiky rozhodnutím ze dne 22.01.2024, vydaným pod číslem jednací MF-21362/2022/73-46 a nahrazuje ke dni jeho účinnosti, tj. ke dni 30.01.2024 herní plán schválený Ministerstvem financí České republiky pod číslem jednací MF-21362/2022/73-19 ze dne 12.12.2022.

**PŘÍLOHA HERNÍHO PLÁNU
ŽIVÉ HRY
HRY PRO VÍCE HRÁČŮ**

Tento Herní plán se vztahuje na následující Živé hry nabízené Fortunou prostřednictvím Aplikace (hry určené pro více hráčů):

- **RULETA PRO VÍCE HRÁČŮ**
 - *Evropská ruleta*
 - *Francouzská ruleta*
- **BLACKJACK PRO VÍCE HRÁČŮ**
 - *Blackjack*
 - *Blackjack Surrender*
- **PLÁTÝNKO – MULTIPLAYER**
- **POKER**
 - *Texas Hold'em*
 - *Six Plus Hold'em*
 - *Omaha*
 - *Omaha Hi-Lo*

1. RULETA PRO VÍCE HRÁČŮ

- 1.1 U stolu určeného pro ruletu pro více hráčů mohou být diváci a až čtyři (4) hráči. Když si účastník přisedne ke stolu určenému pro ruletu pro více hráčů, nejprve bude divákem, kde uvidí příslušnou Živou hru a konverzaci ostatních hráčů. Jako divák však účastník nemůže Uzavřít sázku ani se zapojit do konverzace příslušné Živé hry.
- 1.2 Pokud jsou u stolu určeného pro ruletu pro více hráčů volná místa, kliknutím na tlačítko **Připojit** si může účastník přisednout ke stolu příslušné Živé hry a začít hrát.
- 1.3 Fortuna nabízí následující varianty rulety pro více hráčů:
 - (a) **Evropská ruleta**
 - (b) **Francouzská ruleta**

EVROPSKÁ RULETA

Na kole Evropské rulety najde účastník 37 jamek očíslovaných od 0 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, kterou jsou uvedeny níže.

Oblast vnitřních sázek nabízí sázky na jednotlivá čísla, která jsou uspořádána na stole těsně vedle sebe, nebo na skupiny až šesti (6) čísel.

Oblast vnějších sázek obsahuje dvojice sázek na červenou a černou, vysokou a nízkou a lichou nebo sudou (každá z nich zahrnuje 18 čísel). Účastník může také vsadit šest různých 12číselných sázek (každé tři (3) z nich jsou známé jako sázka na „sloupec“ a „tucet“).

Navíc jsou zde skupiny sázek, které pokrývají 7 až 17 čísel rozmístěných v různých částech kola. Tyto sázky může účastník umístit jediným snadným kliknutím na tzv. „Racetrack“, tu část stolu rulety připomínající kolo, včetně pořadí, ve kterém jsou čísla zobrazena na kole, na rozdíl od zobrazení popořadě v hlavní části pro sázky.

Po připojení ke stolu („přisednutí“) si musí každý účastník vybrat barvu žetonu, kterou bude používat v průběhu své účasti na Živé hře. Poté si účastník může jednoduše zvolit hodnotu žetonů, které bude používat při umísťování svých sázek, a měnit počet žetonů, které najednou umístí na určitou oblast sázek.

S pomocí vnitřních a vnějších sázek může účastník vsadit na jakékoli číslo nebo kombinaci čísel.

U vítězných sázek je na Konto účastníka připsána Výhra, kterou tvoří částka ve výši původní sázky společně s výplatou, jejíž výše je dána násobkem výše sázky a výherního poměru uvedeného níže pro každý typ sázky. Výhra se tedy skládá z částky odpovídající sázce a dále výplaty nad rámec sázky účastníka. Pokud účastník prohraje, přichází o celou výši sázky.

Provozovatel automaticky zaznamenává vsazené částky a nepovolí umístění sázek menších, než je minimum stolu. Pokud si účastník zvolí nižší hodnotu než povolené minimum, upozorní ho zpráva o nižší hodnotě sázky, než je povolené minimum.

Všechny umístěné sázky (prostřednictvím žetonů na příslušná pole stolu) je nutné potvrdit kliknutím na tlačítko **Potvrdit sázky**. Pokud účastník sázky nepotvrdí před vypršením času pro umístění sázek, jsou takové nepotvrzené sázky ze stolu odstraněny.

Všechny sázky budou zpracovány a vyhodnoceny jako vyhrávající či prohrávající, jakmile vyprší čas pro umístění sázek a bude ukončeno roztočení kola.

VÝHERNÍ POMĚRY VNITŘNÍCH SÁZEK – RULETA			
NÁZEV STRÁNKY	POČET ČÍSEL	POKRYTÝCH	VÝHERNÍ POMĚR
Jedno číslo	1		35:1
Dvě čísla	2		17:1
Tři čísla	3		11:1
Čtyři čísla	4		8:1
Šest čísel	6		5:1
VÝHERNÍ POMĚRY VNĚJŠÍCH SÁZEK – RULETA			
NÁZEV STRÁNKY	POČET ČÍSEL	POKRYTÝCH	VÝHERNÍ POMĚR
Červená	18		1:1
Černá	18		1:1
Lichá	18		1:1
Sudá	18		1:1
Nízká (1-18)	18		1:1
Vysoká (19-36)	18		1:1
1., 2. nebo 3. tucet*	12		2:1
1., 2. nebo 3. sloupec**	12		2:1

- * 1. tucet – čísla od 1 do 12;
 2. tucet – čísla od 13 do 24;
 3. tucet – čísla od 25 do 36

- ** 1. sloupec – čísla 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34
 2. sloupec – čísla 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35
 3. sloupec – čísla 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36

Sousední sázky a sázky na náhled rulety (Racetrack)

Kromě oblastí vnitřních a vnějších sázek může účastník sázet také na oblast stolu zvanou „racetrack“. Tato oblast stolu rulety svým vzhledem představuje skutečné pořadí, ve kterém se čísla objevují na samotném kole. Kliknutím na některé z čísel umístí účastník žetony na toto číslo i na přílehlá čísla (známá jako sousední čísla), která se nachází po obou stranách tohoto čísla. Takto lze vsadit až 5 přílehlých čísel po obou stranách vsazeného čísla. Počet sousedních čísel se zvolí v panelu sousední čísla pod samotným „racetrackem“.

Racetrack může účastník využít pro vsazení tří (3) speciálních sázek, z nichž každá umístí na stůl automaticky několik žetonů, jak ukazuje následující tabulka.

NÁZEV SÁZKY	CENA ŽETONECH	V	POČET ČÍSEL	ZAHRNUTÝCH	ROZDĚLENÍ
Voisins du Zero	Devět žetonů		17		0/2/3 (dva žetony), 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 25/26/28/29 (dva žetony), 32/35

NÁZEV SÁZKY	CENA ŽETONECH	V	POČET ZAHRNUTÝCH ČÍSEL	ROZDĚLENÍ
Tiers	Šest žetonů		12	5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36
Orphelins	Osm žetonů		8	1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34

Limity sázek

Minimální sázka u Evropské rulety pro více hráčů činí 0,1 Kč.

Horní limity sázky u stolů se liší podle toho, zda zahrnují vnitřní nebo vnější sázky. Maximální sázka a maximální Výhra u Evropské rulety pro více hráčů na jednotlivé sázky je následující (výše maximální sázky je závislá na volbě příslušného stolu, u kterého maximální sázku předem stanovuje Fortuna):

SÁZKA	MAXIMÁLNÍ SÁZKA (v Kč)	MAXIMÁLNÍ VÝHRA (v Kč) ¹
Jedno číslo	1.000.000	35.000.000
Dvě čísla	1.000.000	17.000.000
Tři čísla	1.000.000	11.000.000
Čtyři čísla	1.000.000	8.000.000
Šest čísel	1.000.000	5.000.000
Sloupec / Tucet	1.000.000	2.000.000
1-18 / 19-36, Červené / Černé, Sudé / Liché	1.000.000	1.000.000

Maximální vnější sázka zobrazená v uživatelském rozhraní u každého stolu ukazuje nejvyšší částku, kterou může účastník vsadit na každou jednotlivou pozici pro vnější sázky. Tato částka se u jednotlivých stolů rulety liší, nicméně nikdy nepřesahuje částku 1.000.000 Kč. Úhrnné maximum pro učiněné vnější sázky není Fortunou stanoveno.

V uživatelském rozhraní zobrazené maximum vnitřní sázky stolu se vztahuje na částku, kterou je možné umístit jako sázku na každé jednotlivé číslo (sázka typu „jedno číslo“). Tato částka se podobně jako u vnějších sázek u jednotlivých stolů rulety liší, nicméně nikdy nepřesahuje částku 1.000.000 Kč.

Ostatní typy vnitřních sázek (např. Dvě čísla, Tři čísla, Šest čísel) mají vlastní maximální výši sázky odvozené od maximální výše sázky pro Jedno číslo u daného stolu. Tabulka níže zobrazuje obecný vztah či poměr mezi maximálními výšemi sázek na pozicích, následovaný příkladem na konkrétních číslech.

NÁZEV	POČET ZAHRNUTÝCH ČÍSEL	MAXIMÁLNÍ SÁZKA
Jedno číslo	1	1 Kč
Dvě čísla	2	2 Kč
Tři čísla	3	3 Kč
Čtyři čísla	4	4 Kč
Šest čísel	6	6 Kč

¹ částky uvedené v tabulce představují čistou výhru účastníka nad rámec částky odpovídající původní sázce. V případě výhry účastník získává výhru, která bude představovat součet (i) částky odpovídající původní sázce a (ii) násobku výše sázky a příslušného výherního poměru

Například u stolu s maximálním limitem pro sázku typu Jedno číslo ve výši 25 Kč a při hodnotě žetonu 25 Kč je možné umístit okolo a přímo na jedno číslo ve středním sloupci na stole (např. číslo 17) až 40 žetonů následujícím způsobem:

- Jednu sázku typu Jedno číslo umístěnou na číslo 17 (1 žeton)
- Čtyři sázky typu Dvě čísla umístěné vždy na číslo 17 a dále buď na číslo 14, 16, 18, nebo 20 (celkem 8 žetonů)
- Jednu sázku typu Tři čísla umístěnou na čísla 16, 17 a 18 (3 žetony)
- Čtyři sázky typu Čtyři čísla umístěné na čísla (i) 13, 14, 16 a 17, (ii) 14, 15, 17 a 18, (iii) 16, 17, 19 a 20, a (iv) 17, 18, 20 a 21 (celkem 16 žetonů) a
- Dvě sázky typu Šest čísel umístěných na čísla (i) 13, 14, 15, 16, 17, 18 a (ii) 16, 17, 18, 19, 20, 21 (celkem 12 žetonů)
- Tedy žetony v celkové hodnotě 1.000 Kč.

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 výherní poměry je maximální Výhra z jednotlivé sázky v této variantě 150.000 Kč (vnější sázka 50.000 Kč při výherním poměru 2:1).

Teoretické procento návratnosti (RTP) Evropské rulety je ve výši 97,30 % (tato dlouhodobá průměrná procentuální návratnost závisí na hře konkrétního účastníka).

Na rozdíl od klasického stolu pro jednoho hráče nabízí stůl pro více hráčů časovač pro akci každého účastníka, čímž je zaručeno, že se hra posouvá vpřed.

V případě, že je účastník připojen do Živé hry, ale nehraje (aktivně nesází), je po pěti kolech neaktivity z příslušné Živé hry automaticky odhlášen.

Odpojení hráče (výpadek)

Pokud nastane výpadek (či jiná obdobná okolnost) poté, co hráč potvrdil sázky příslušné hry Evropské rulety, které byly zaznamenány v centrálním systému Fortuny, není již v takovém případě potřebná součinnost ze strany hráče, budou takové sázky vyhodnoceny i přes výpadek na straně hráče (resp. odpojení hráče od stolu). Výsledek takovýchto sázek bude hráči zobrazen po opětovném připojení v přehledu uzavřených sázek v rámci Aplikace Fortuny. V případě rulety Fortuna nezřizuje tzv. dočasné stoly.

FRANCOUZSKÁ RULETA

Francouzská ruleta se hraje stejně jako výše popsaná Evropská ruleta. Účastníci si mohou i v případě Francouzské rulety před začátkem zvolit mezi různými výšemi minimální a maximální sázky v dané hře.

Základní pravidla a sázení

Francouzská ruleta je varianta rulety, ve které se používá jedno standardní evropské kolo rulety. Rozdíl oproti Evropské ruletě je v tom, že se ve hře používá pravidlo **La Partage**, a že umožňuje několik dalších možností sázek.

Pravidlo La Partage

Podle tohoto pravidla účastník vyhrává částku odpovídající polovině sázky v případě, že je výsledkem po roztočení nula (0).

Vnitřní i vnější sázky jsou stejné jako u Evropské rulety (viz výše). Stejně tak jsou stejné výherní poměry.

Francouzská ruleta umožňuje navíc oproti Evropské ruletě několik dalších možností si vsadit. Jedná se o **Ohlášené sázky**. Všechny Ohlášené sázky účastník nalezne kliknutím na tlačítko **Oznámit sázky** vpravo dole. Jejich seznam je uveden v následující tabulce:

NÁZEV SÁZKY	CENA ŽETONECH	POČET ČÍSEL	ZAHRNUTÝCH	ROZDĚLENÍ
Voisins du Zero	Sedm žetonů	17		0/2/3, 25/26/28/29, 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35
Tiers du Cylindre	Šest žetonů	12		5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36
Orphelins en Plein	Osm žetonů	8		1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34
Orphelins a Cheval	Pět žetonů	9		1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34
Jeu 7/9	Šest žetonů	10		7/8, 8/9, 17/18, 19, 27, 28/29
Jeu 0	Čtyři žetony	7		0/3, 12/15, 26, 32/35
Finales en Plein 0	Čtyři žetony	4		0, 10, 20, 30
Finales en Plein 2	Čtyři žetony	4		1, 11, 21, 31
Finales en Plein 1	Čtyři žetony	4		2, 12, 22, 32
Finales en Plein 3	Čtyři žetony	4		3, 13, 23, 33
Finales en Plein 4	Čtyři žetony	4		4, 14, 24, 34
Finales en Plein 5	Čtyři žetony	4		5, 15, 25, 35
Finales en Plein 6	Čtyři žetony	4		6, 16, 26, 36
Finales en Plein 7	Tři žetony	3		7, 17, 27
Finales en Plein 8	Tři žetony	3		8, 18, 28
Finales en Plein 9	Tři žetony	3		9, 19, 29
Finales a Cheval 0/1	Pět žetonů	8		0/1, 10/11, 20/21, 30, 31
Finales a Cheval 1/2	Pět žetonů	8		1/2, 11/12, 21, 22, 31/32
Finales a Cheval 2/3	Pět žetonů	8		2/3, 12, 13, 22/23, 32/33
Finales a Cheval 3/4	Šest žetonů	8		3, 4, 13/14, 23/24, 33, 34
Finales a Cheval 4/5	Pět žetonů	8		4/5, 14/15, 24, 25, 34/35
Finales a Cheval 5/6	Pět žetonů	8		5/6, 15, 16, 25/26, 35/36
Finales a Cheval 6/7	Pět žetonů	7		6, 7, 16/17, 26/27, 36
Finales a Cheval 7/8	Čtyři žetony	6		7/8, 17/18, 27, 28

NÁZEV SÁZKY	CENA ŽETONECH	POČET ČÍSEL	ZAHRNUTÝCH	ROZDĚLENÍ
Finales a Cheval 8/9	Čtyři žetony	6		8/9, 18, 19, 28/29
Finales a Cheval 9/10	Čtyři žetony	6		9, 10, 19/20, 29/30
Finales a Cheval 0/3	Čtyři žetony	8		0/3, 10/13, 20/23, 30/33
Finales a Cheval 1/4	Čtyři žetony	8		1/4, 11/14, 21/24, 31/34
Finales a Cheval 2/5	Čtyři žetony	8		2/5, 12/15, 22/25, 32/35
Finales a Cheval 3/6	Čtyři žetony	8		3/6, 13/16, 23/26, 33/36
Finales a Cheval 4/7	Tři žetony	6		4/7, 14/17, 24/27
Finales a Cheval 5/8	Tři žetony	6		5/8, 15/18, 25/28
Finales a Cheval 6/9	Tři žetony	6		6/9, 16/19, 26/29
Finales a Cheval 7/10	Tři žetony	6		7/10, 17/20, 27/30
Finales a Cheval 8/11	Tři žetony	6		8/11, 18/21, 28/31
Finales a Cheval 9/12	Tři žetony	6		9/12, 19/22, 29/32

Výhry u speciálních sázek

ŽETON POKRÝVÁ	VYPLÁCÍ	POPIS NÁVRATNOSTI
1 číslo	35:1	Výhra také závisí na počtu vsazených žetonů. Například při Finales a Cheval 9/10 se čtyřmi žetony pokryje 9, 10, 19/20, 29/30. Padne-li 9 nebo 10, návratnost je $35 + 1 - 4 = 32$ žetonů. Padne-li 19, 20, 29 nebo 30, návratnost je $17 + 1 - 4 = 14$ žetonů.
2 čísla	17:1	
3 čísla	11:1	
4 čísla	8:1	

Sousední sázky se nachází vpravo dole pod tlačítkem Sázky na sousedící čísla. Umožňují vsadit číslo na ruletovém kole a odpovídající počet sousedních čísel (1, 2, 3 nebo 4) vybráním čísla pod ruletovým kolem.

Výhry u sázek na sousedící čísla

Vyhrávající číslo se vždy vyplácí v poměru 35:1. Návratnost však závisí na počtu vsazených žetonů. Pokud je například podána sázka na pět po sobě jdoucích čísel 11-30-8-23-10, je vsazeno pět žetonů. Padne-li jedno z těchto čísel, návratnost je $35 + 1 - 5 = 31$ žetonů.

Limity sázek

Limity sázek (včetně maximální sázky a maximální Výhry) pro Francouzskou ruletu jsou stejné jako u Evropské rulety (viz výše).

Teoretické procento návratnosti (RTP) Francouzské rulety je ve výši 98,65 % na sázky 1:1 a ve výši 97,30 % na všechny ostatní sázky (tato dlouhodobá průměrná procentuální návratnost závisí na hře konkrétního účastníka).

Na rozdíl od klasického stolu pro jednoho hráče nabízí stůl pro více hráčů časovač pro akci každého účastníka, čímž je zaručeno, že se hra posouvá vpřed.

V případě, že je účastník připojen do Živé hry, ale nehraje (aktivně nesází), je po pěti (5) kolech neaktivity z příslušné Živé hry automaticky odhlášen.

Odpojení hráče (výpadek)

Pokud nastane výpadek (či jiná obdobná okolnost) poté, co hráč potvrdil sázky příslušné hry Francouzské rulety, které byly zaznamenány v centrálním systému Fortuny, není již v takovém případě potřebná součinnost ze strany hráče, budou takové sázky vyhodnoceny i přes výpadek na straně hráče (resp. odpojení hráče od stolu). Výsledek takovýchto sázek bude hráči zobrazen po opětovném připojení v přehledu uzavřených sázek v rámci Aplikace Fortuny. V případě rulety Fortuna nezřizuje tzv. dočasné stoly.

2. BLACKJACK PRO VÍCE HRÁČŮ

- 2.1 U stolu určeného pro Blackjack pro více hráčů mohou být diváci a až pět (5) hráčů. Když si účastník přisedne ke stolu určenému pro Blackjack pro více hráčů, nejprve bude divákem, kde uvidí příslušnou Živou hru a konverzaci ostatních hráčů. Jako divák však nemůže Uzavřít sázku ani se zapojit do konverzace příslušné Živé hry.
- 2.2 Pokud jsou u stolu určeného pro Blackjack pro více hráčů volná místa, kliknutím na tlačítko **Připojit** si může účastník přisednout ke stolu příslušné Živé hry a začít hrát.
- 2.3 Fortuna nabízí následující varianty blackjacku pro více hráčů:
- (a) **Blackjack**
 - (b) **Blackjack Surrender**

BLACKJACK PRO VÍCE HRÁČŮ – OBECNÁ PRAVIDLA

Na rozdíl od klasického Blackjacku pro jednoho hráče nabízí varianty Blackjacku pro více hráčů časovač pro akci každého účastníka, čímž je zaručeno, že se hra posouvá vpřed. Aby bylo zaručeno, že účastníci nezmeškají svůj tah, budou ve chvíli, kdy jsou na řadě, na tuto skutečnost upozorněni.

Účastníci usazení u stolu začínají každé kolo Blackjacku umístěním sázek na své příslušné pozice pro sázky, známé taky jako „boxy“. Na každém stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální sázky, které účastník může vsadit, a výši sázky si zvolí kliknutím na ikonu žetonu, který vyjadřuje správnou hodnotu požadované sázky. Všechny umístěné sázky je nutné potvrdit kliknutím na tlačítko **Potvrdit sázky**. Pokud účastník sázky nepotvrdí před vypršením času pro umístění sázek, jsou takové nepotvrzené sázky z boxů odstraněny. Po umístění a potvrzení všech sázek dostanou účastníci před své boxy dvě karty lícem nahoru a krupiér jednu kartu lícem nahoru a jednu kartu lícem dolů.

Cílem hry v blackjacku je porazit krupiéra². Aby se to účastníkovi podařilo, musí mít tzv. „handu“³, jejíž celková hodnota nepřekročí 21, a zároveň má vyšší hodnotu než handa krupiéra. Vyhrát však může i tehdy, pokud dosáhne hodnoty nižší než 22 a hodnota krupiérovy handy přesáhne 21. Pokud je celková hodnota účastníkovy handy 22 a více, tato situace se běžně označuje jako „dostat se přes“ a automaticky prohrává a ztrácí možnost získat Výhru.

Jakmile je účastník vyzván, může ke své handě tahat další karty s cílem navýšit jeho hodnotu – na svou volbu má účastník čas do vypršení času dle časovače. Jakmile skončí s taháním karet (resp. uplynutím stanoveného času), krupiér dokončí svou handu. Krupiér tak učiní podle pravidel, která se liší v závislosti na variantě Blackjacku, kterou hraje (viz pravidla níže).

Nejlepší handa v Blackjacku se nazývá „Blackjack“. Výhra za tuto nejlepší handu ve hře je vyšší než za všechny jiné kombinace, sázka se totiž vyplácí ve výherním poměru 3:2 (ovšem nikoliv v případě, že účastník získá „Blackjack“ pomocí tzv. rozdělení – k tomu viz pravidla níže, v takovém případě je výherní poměr stejný jako u jiných vítězných hand, tedy 1:1). „Blackjack“ tvoří eso a jakákoli další karta

² Krupiérem se rozumí fiktivní hráč představovaný softwarem uživatelského rozhraní, proti kterému účastníci živé hry hrají.

³ Handa znamená kombinace předem určeného počtu karet, dle pravidel příslušné živé hry, jejíž hodnota v případě vyložení karet jednotlivých účastníků živé hry na stůl určuje, který účastník živé hry vyhrává. V závislosti na pravidlech živé hry může být handa složena buď jen z vlastních karet jednotlivého účastníka hazardní hry či krupiéra nebo z jeho vlastních karet a z karet, které jsou v průběhu hry rozdány.

s hodnotou deset – včetně každého kluka (karta J), královny (karta Q), krále (karta K) a desítky. „Blackjack“ je neporazitelný, ale musí ho tvořit první dvě (2) karty, které účastník dostane. Ovšem pokud má krupiér rovněž „Blackjack“, může dojít k remíze a účastník obdrží jako Výhru pouze částku ve výši odpovídající sázce.

V Blackjacku mají všechny desítky, kluci, královny a králové hodnotu deset (10). Esa mohou mít dvě (2) různé hodnoty, jedna (1) nebo jedenáct (11) (záleží na příslušné kombinaci karet). Pokud například zkombinuje eso a pětku, handa účastníka bude mít hodnotu šest (6) nebo šestnáct (16). Kdykoli je eso ceněno na jedenáct (11), je vyšší součet obvykle označován jako „soft“. V uvedeném příkladu by šestnáct bylo „soft 16“. Se soft handou si mohou účastníci vyžádat kartu navíc nebo zahrát dvojnásobek, aniž by riskovali, že se dostanou „přes“. Avšak nikdo účastníkovi nezaručí, že se soft handa s další kartou zlepší.

Pokud není v pravidlech jednotlivých variant Blackjacku níže uvedeno jinak, vítězné handy v Blackjacku se vyplácí v poměru jedna ku jedné (1:1). Například vsadí-li účastník 100 Kč a vyhraje, pokud není níže uvedeno jinak, obdrží kromě částky odpovídající původní sázce ještě částku 100 Kč, tj. celkem Výhru ve výši 200 Kč. Jestliže získá „Blackjack“⁴ při hraní varianty hry, která vyplácí v poměru 3:2, a pokud nebude mít „Blackjack“ také krupiér, obdrží kromě částky odpovídající původní sázce ještě částku ve výši 150 Kč, tj. Výhru ve výši 250 Kč.

Kdykoli má účastník stejnou handu jako krupiér, jedná se o „remízu“. V takové situaci vyhraje účastník pouze částku ve výši odpovídající své původní sázce. Pokud handu prohraje, neobdrží nic a sázka připadá Fortuně. Z těchto všeobecných pravidel existují výjimky, které jsou uvedeny níže.

Jakmile krupiér dokončí svou handu, obdrží účastník svoji Výhru (v případě, že jeho kombinace je výherní), která bude připsána na Konto účastníka.

Jak rozdělit a zdvojnásobit

V Blackjacku nemusí účastník pouze tahat karty nebo se držet těch, které dostal na začátku. Za určitých okolností má účastník několik dalších možností. Tyto možnosti závisí na prvních dvou kartách, které mu budou rozdány. Tyto možnosti zahrnují:

1. Rozdělení

Rozdělení promění jednu handu na dvě, čímž získá účastník více příležitostí vyhrát. Kdykoli účastník rozdělí handu, musí umístit další sázku ve stejné výši jako svou původní sázku na nově vytvořenou druhou handu. Rozdělovat se může, pokud jsou účastníkovi rozdány dvě (2) karty stejné hodnoty (král-deset, sedm-sedm apod.). Obě handy pak účastník hraje nezávisle a každá z nich skončí vlastní výhrou, prohrou nebo remízou.

Pokud jsou účastníkovi rozdána esa, rozdělení navíc podléhá určitým omezením. Nabízené varianty Blackjacku povolují při rozdělení dvou es, aby si účastník na každou novou handu táhl jen jedinou kartu. Omezují tak šance účastníka na zlepšení handy dalšími kartami, rozdělením nebo zdvojnásobením.

⁴ „Blackjack“ tvoří eso a jakákoli další karta s hodnotou deset – včetně každého kluka (karta J), královny (karta Q), krále (karta K) a desítky.

2. Dvojnásobek

Možnost **Dvojnásobek** dovoluje účastníkovi zdvojnásobit původní sázku, ale pouze za určitých okolností:

- (a) Při rozdělení prvních dvou karet může účastník přidat další sázku (shodnou s počáteční sázkou), a poté dostat jednu další kartu k zlepšení handy.
- (b) Ve všech variantách hry Blackjack může účastník vsadit dvojnásobek na jakékoli dvě první karty.

Možnosti při hře Blackjack

V každém kole Blackjacku bude účastník vystaven mnoha rozhodnutím (svá rozhodnutí musí účastník učinit v rámci časového intervalu). V závislosti na rozdaných kartách a variantě hry, kterou hraje, se mu otevrou možnosti rozhodování. Zde jsou možnosti, které se tradičně nabízí v Blackjacku:

- (a) Vzít kartu

Účastník si může vyžádat další karty a vylepšit tak svou handu. Karty si může tahat postupně až do dosažení celkové hodnoty handy 21 nebo více.

- (b) Stát

Když je celková hodnota handy 21 a méně, může účastník zůstat stát a neriskovat, že celková hodnota handy překročí 21.

Možnosti dalších sázek při hře Blackjack

- (a) Rozdělit

Pokud mají první dvě (2) karty účastníka stejnou hodnotu (sedm – sedm, král – deset apod.), může účastník vsadit další sázky (ve stejné výši jako počáteční sázka) a vytvořit tak druhou handu, se kterou si zahraje proti krupiérovi.

- (b) Dvojnásobek

Účastník může vložit další sázku ve stejné výši jako počáteční sázka, ale výměnou dostanete na svou handu už jen jedinou další kartu a pak zůstane automaticky stát.

- (c) Pojištění

Pokud je první kartou krupiéra eso, může účastník vsadit polovinu částky své původní sázky a obdrží Výhru 2:1 (tj. Výhru odpovídající trojnásobku pojištění), pokud krupiér bude mít „Blackjack“. Jestliže krupiér nemá „Blackjack“, účastník prohrává.

Pravidla pro hru krupiéra

Jakmile účastník dokončí svou handu (tedy buď dosáhne hodnoty 21 či vyšší nebo se rozhodne stát), přichází na řadu krupiér. Krupiérovi jsou rozdány taktéž dvě karty, ovšem jeho možnosti jsou omezeny na možnost vzít kartu a na možnost stát (tedy nemůže zahrát „rozdělit“, „dvojnásobek“, „pojištění“), přičemž jsou dána pravidla, kdy krupiér musí vzít další kartu a kdy naopak další kartu nebere. Pokud je

součet karet krupiéra 16 nebo nižší, krupiér povinně bere další kartu. Pokud je tento součet 17 (včetně tzv. „soft 17“ – vysvětlení „soft“ viz výše) a vyšší, krupiér další kartu nebere.

Ochrana uživatelského rozhraní

Při hraní Blackjacku je zásadní, aby nebyl účastník omezován při přijímání rozhodnutí v průběhu hry. Někdy může hru ovlivňovat celá řada faktorů – od problému s připojením k internetu až po nechtěné kliknutí. Ačkoli nelze předvídat každý problém, který může ovlivnit účastníka, software provozovaný Fortunou zahrnuje celou řadu ochranných prvků s cílem pomoci těm účastníkům, kteří mohli bezděčně nebo náhodou učinit rozhodnutí za hranicemi běžné hry.

V případě, že se účastník pokusí učinit některé z následujících rozhodnutí, software provozovaný Fortunou takové účastníky varuje a požádá o opětovné ověření akce, kterou chystali zvolit:

- Vztít kartu, pokud má „hard 17“ nebo více,
- Stát na 11 nebo méně.

Tato opatření jsou zavedena s cílem zajistit, aby účastníci neprohrávali sázky v důsledku nechtěných kliknutí nebo chyb. Tato varování sice lze vypnout, nicméně to není doporučováno. Vypnout je lze ve chvíli, kdy software provozovaný Fortunou zobrazí varování.

Odhlášení ze hry

V případě, že je účastník připojen do hry, ale nehraje (aktivně nesází), je po pěti kolech neaktivity ze hry odhlášen.

Dočasné stoly

Aby Fortuna zachovala spravedlnost a poskytla účastníkům jistou úroveň ochrany v případě, že nastane výpadek (či jiná obdobná okolnost), zaručuje Fortuna, že účastníci nepřijdou o žádné své sázky provedené během toho, co byli odpojeni kvůli výpadku internetového připojení (či v důsledku jiné obdobné okolnosti). V těchto případech si Fortuna uloží veškeré informace o příslušné hře, a jakmile se účastník opět připojí, dokončí výpadkem přerušenu hru blackjacku na dočasném stole. Zde budou účastníkovi rozdány stejné karty a provedeny stejné sázky jako před výpadkem (odpojením). Na dočasných stolech se vymění karty krupiéra, aby se zamezilo případné tajné dohodě a podvodnému chování mezi různými hráči. Účastník musí dokončit hru na takto vytvořeném dočasném stole.

BLACKJACK

Blackjack je jednou ze dvou variant Živé hry Blackjack nabízených Fortunou.

Pravidla hry

V Blackjacku se používá šest balíčků s 52 kartami. Před rozdáním každé handy se balíčky smíchají dohromady. Krupiér musí vzít další kartu, pokud je součet karet 16 nebo nižší. V případě, že účastník bude mít „Blackjack“, obdrží Výhru v poměru 3:2 k výši jeho sázky (ovšem pouze pokud „Blackjack“ budou tvořit dvě karty, které účastník v dané hře drží. V případě, že hodnotu „Blackjack“ získá pomocí rozdělení dvou karet stejné hodnoty, je výherní poměr 1:1 jako u ostatních vítězných sázek).

Jestliže účastník prohraje proti „Blackjacku“, pak ztratí pouze svou počáteční sázku, kterou účastník zahajuje hru, a všechny ostatní volitelné sázky (tj. sázky na rozdělení a dvojnásobky – viz písm. a) a b) v části „Možnosti dalších sázek při hře Blackjack“ výše), které se nedostaly „přes“ (tedy pokud hodnota handy, již se tato volitelná sázka týká, nepřesáhla 21), skončí remízou a účastník získává Výhru ve výši takových ostatních volitelných sázek.

Možnosti sázení účastníka

Minimální sázka v Blackjacku je 0,1 Kč, ale s postupem hand se otevírají další možnosti sázek. Účastníci mohou zahrát dvojnásobek (1 karta) s jakoukoli handou o dvou kartách. Znamená to, že účastník může zdvojnásobit svoji počáteční sázku, ale musí zůstat „stát“ poté, co je mu rozdána jedna další karta. Maximální sázka je potom 1.000.000 Kč (v závislosti na volbě stolu pro Blackjack). Vzhledem k tomu, že nejvyšší výherní poměr v Blackjacku je 3:2 (viz výše), je maximální Výhra z jednotlivé sázky v této variantě 2.500.000 Kč.

Účastník může také dvě karty rozdělit, pokud se jedná o pár nebo mají stejnou hodnotu. Pokud je tedy účastníkovi rozdána například kombinace deset-deset, osm-osm nebo kluk-deset, může za další sázku ve stejné výši vytvořit dvě handy. Pravidla pro dělení jsou následující:

- Pokud účastníkům není rozdán pár es, mohou karty rozdělit jednou a získají tak celkem dvě handy.
- Dvě esa lze rozdělit jen jednou, a poté účastníci obdrží na každou rozdělenou handu jen jedinou kartu.
- Účastníci mohou zahrát dvojnásobek s jakoukoli handou o dvou kartách, včetně rozdělení párů bez esa.

Pojištění

Pokud si účastník myslí, že krupiér bude mít „Blackjack“, může účastník dále vsadit polovinu částky své původní sázky, tzv. „pojištění“, a to pro případ, že by krupiér měl „Blackjack“. Pokud krupiér skutečně bude mít „Blackjack“, Fortuna vyplatí účastníkovi jeho sázku „pojištění“ ve výherním poměru 2:1.

10 Card Charlie

Teoreticky je možné, aby hráč táhnul 10 karet, aniž by překročil 21. V takovém případě list hráče automaticky vyhrává, pokud krupiér nemá „Blackjack“. 10 Card Charlie lze rovněž použít při rozdělení na dvě handy.

Teoretické procento návratnosti (RTP) v Blackjacku je ve výši 99,53 % (tato dlouhodobá průměrná procentuální návratnost závisí na hře konkrétního účastníka).

BLACKJACK SURRENDER

Blackjack Surrender se stejně jako Blackjack hraje se šesti (6) balíčky s 52 kartami, které se na začátku každé handy všechny smíchají dohromady.

Možnosti sázení účastníka

Minimální sázka v Blackjack Surrender je 0,1 Kč, ale s postupem hand se otevírají další možnosti sázek. Účastníci mohou zahrát dvojnásobek (1 karta) s jakoukoli handou o dvou kartách. Znamená to, že účastník může zdvojnásobit svoji počáteční sázku, ale musí zůstat „stát“ poté, co je mu rozdána jedna další karta. Maximální sázka je potom 1.000.000 Kč (výše maximální sázky je závislá na volbě stolu účastníkem). Vzhledem k tomu, že nejvyšší výherní poměr v Blackjack Surrender je 3:2 (viz výše), je maximální Výhra z jednotlivé sázky v této variantě 2.500.000 Kč.

Odstoupit

Hlavním rozdílem mezi variantami Blackjack a Blackjack Surrender je, že v Blackjack Surrender existuje možnost Odstoupit.

Pokud si poté, co krupiér zkontroluje „Blackjack“, účastník myslí, že mu účastníkovi první karty neumožní porazit krupiérovu sestavu, můžete si zvolit odstoupení karet. Pokud účastník odstoupí, automaticky o karty přichází, ale vyhrává Výhru odpovídající polovině své původní sázky.

7 Card Charlie

Teoreticky je možné, aby hráč táhnul 7 karet, aniž by překročil 21. V takovém případě hráčova sestava automaticky vyhrává. 7 Card Charlie lze rovněž použít při rozdělení na více hand.

Teoretické procento návratnosti (RTP) v Blackjack Surrender je ve výši 99,62 % (tato dlouhodobá průměrná procentuální návratnost závisí na hře konkrétního účastníka).

3. PLÁTÝNKO – MULTIPLAYER

Základní parametry živé hry:

Maximální sázka:	100.000 Kč
Maximální výhra:	1.000.000 Kč
Teoretické procento návratnosti (RTP):	93,75 %

Popis hry

1. Hráč si vybere variantu hry dle rychlosti, počtu hráčů a minimální sázky. Následně bude automaticky přiřazen k jednomu z otevřených hracích stolů pro danou živou hru. Následně si hráč vybere barevné označení pro svoje žetony. Varianty výběru dle rychlosti jsou 15 sekund, nebo 30 sekund na uzavření sázky. Varianty pro výběr minimální sázky jsou 5 Kč, 100 Kč a 1.000 Kč. Fortuna může otevřít stůl s libovolnou kombinací těchto parametrů. U hracího stolu jsou maximálně 4 místa. Provozovatel může hráče vyzvat k výběru přezdívky a vizualizace jeho postavy.
2. Hráči se po přiřazení ke stolu zobrazí vizualizace hracího stolu s hracím plátnem obsahující hrací pozice v podobě 32 mariášových hracích karet pro volbu sázky a nabídku žetonů různých hodnot.
3. Cílem této živé hry je vyhrát sázku vložení žetonů na libovolnou hrací kartu či karty a uhodnout 1 z 8 karet tažených krupiérem, kterého představuje softwarové hrací zařízení (dále též jako „krupier“).
4. Všechny sázky se uzavírají na hracím plátně představující 32 mariášových hracích karet rozložených do mřížky, seřazených podle hodnot a barev. Od shora dolů podle barev (srdce, kule, listy, žaludy). Zleva doprava podle hodnot (VII (sedmička) až E (eso)).
5. Hráči mohou uzavírat sázky na libovolnou kombinaci karet zobrazených na hracím plátně dle maximální výše sázky pro stanovený hrací stůl.
6. Aby sázka hráče byla výherní, musí hráč správně tipnout hrací kartu z tažených 8 karet krupiérem. Pokud hráč nemá vybranou kartu mezi 8 taženými, tak automaticky prohrává a ztrácí možnost získat výhru pro dané herní kolo.
7. Barvy a hodnoty karet mají význam pouze pro uzavření konkrétní sázky učiněné hráčem a její následné vyhodnocení. Vyšší hodnota nebo určitá barva uhodnuté karty nemají vliv na výši výhry.
8. Po umístění žetonů má hráč následující možnosti, které zvolí příslušným funkčním tlačítkem:

Tlačítko „Potvrdit sázky“	po potvrzení sázek a uplynutí časového limitu pro sázky je zahájena živá hra a krupiérem je taženo 8 karet
Tlačítko „Zpět“	před potvrzením sázek hráče má hráč možnost vrátit naposled vložený žeton a převést zpět jím reprezentované peněžní prostředky z herního stolu do svého zůstatku
Tlačítko „Smazat sázky“	před potvrzením sázek má hráč možnost vrátit najednou všechny vložené žetony a převést jimi reprezentované peněžní prostředky z herního stolu do svého zůstatku

9. Po uplynutí času pro příjem sázek (resp. po umístění sázek na hrací pozice a jejich potvrzení) začne krupier rozdávat karty. Minimální vsazená částka se u jednotlivých hracích stolů může

lišit, přičemž tato částka je zobrazena v nabídce hracích stolů. Krupiér tahá postupně 8 hracích karet.

10. Vítězné sázky jsou v živé hře vypláceny v různých kurzech, a to v závislosti na pořadí tažených karet:

KURZ	POŘADÍ TAŽENÉ KARTY KRUPIÉREM
2:1	pro první tři tažené karty krupiérem
3:1	pro čtvrtou a pátou taženou kartu krupiérem
4:1	pro šestou a sedmou taženou kartu krupiérem
10:1	pro osmou taženou kartu krupiérem

11. Hráč může rovněž zrychleně uzavřít sázky na celou řadu karet na hracím plátně, a to podle barvy nebo podle hodnoty karet. Hráč může zrychleně uzavřít sázky na celou řadu karet na hracím plátně, a to podle barvy nebo podle hodnoty karet.

Sázka na řadu podle barvy	Hráč může volbou nabízených řad uzavřít sázku na jednu ze čtyř barev a to srdce, kule, listy nebo žaludy. Žetony se poté automaticky umístí ve zvolené výši na každou kartu v dané barvě.
Sázka na řadu podle hodnoty	Hráč může volbou nabízených sloupců podle hodnoty označených od VII (sedmička) až po E (eso) uzavřít sázky na všechny karty zvolené hodnoty. Žetony se poté automaticky umístí ve zvolené výši na každou kartu v daném vybraném sloupci.

12. Po každé hře může hráč umístit žetony stejným způsobem jako v předchozí hře, a to kliknutím na tlačítko „Vsadit znovu“. Hráč také může zvolit variantu sázky ve výši dvojnásobku sázky z předchozí hry na každou libovolnou hrací kartu.

Odpojení hráče (výpadek)

Pokud nastane výpadek (či jiná obdobná okolnost) poté, co hráč potvrdil sázky příslušné hry, které byly zaznamenány v centrálním systému Fortuny, není již v takovém případě potřebná součinnost ze strany hráče, budou takové sázky vyhodnoceny i přes výpadek na straně hráče (resp. odpojení hráče od hracího stolu). Výsledek takovýchto sázek bude hráči zobrazen po opětovném připojení v přehledu uzavřených sázek v rámci aplikace Fortuny. V případě této živé hry se nezřizují tzv. dočasné stoly.

4. POKER

4.1. Výrazy použité v článku 4. tohoto Herního plánu začínající velkými písmeny, mají následující význam, není-li výslovně uvedeno jinak:

„Ante“	znamená povinnou Sázku u Pokeru, kterou zaplatí každý Sázející před začátkem každé jednotlivé hry Pokeru. Tyto Sázky se po zaplacení Sázejícím stávají součástí Potu;
„Big Blind“	znamená povinnou Sázku u Pokeru, kterou zaplatí Sázející před začátkem každé jednotlivé hry Pokeru. Tuto povinnou Sázku platí Sázející sedící po směru hodinových ručiček na druhé pozici od značky Button;
„Blinds“	znamená společně Small Blind a Big Blind;
„Button“	znamená značku určující formálního dealera konkrétní jedné hry Pokeru, od které se odvíjí pořadí jednotlivých Sázejících v dané hře Pokeru;
„Buy-in“	znamená částku, kterou Sázející musí uhradit, aby se mohl účastnit turnaje Pokeru (turnajové hry). Buy-in se skládá ze dvou částí, a to částky, která se po uhrazení Buy-inu stane součástí Prize poolu daného turnaje a Provize;
„Poker“	znamená karetní hry, v nichž Sázející sází na základě síly svých karet, přičemž jednotlivé varianty Pokeru a jejich pravidla jsou popsány v Příloze č. 4 tohoto Herního plánu;
„Pot“	znamená součet všech žetonů představujících všechny Sázky Sázejících, kteří jsou usazeni u konkrétního stolu v příslušné hře Pokeru;
„Prize pool“	znamená celkovou částku určenou na Výhry v rámci příslušného turnaje Pokeru, přičemž tato částka bude rozdělena mezi stanovený počet nejlépe umístěných Sázejících v rámci daného turnaje Pokeru;
„Provize“ nebo „Rake“	znamená část sázek učiněných Sázejícími hrajícími Poker, kterou si Fortuna ponechává bez ohledu na výsledek hry; v případě cash game se jedná o tzv. „Rake“, tedy podíl z každého Potu, o který Fortuna po ukončení dané jednotlivé hry snižuje množství žetonů, které náleží Výherci (či Výhercům) dané hry;
„Small Blind“	znamená povinnou Sázku u Pokeru, kterou zaplatí Sázející před začátkem každé jednotlivé hry Pokeru. Tuto povinnou Sázku platí Sázející sedící po směru hodinových ručiček bezprostředně na první pozici od značky Button.

4.2. Hra Poker probíhá na virtuálním hracím stole na Poker s počtem až deset (10) hracích míst a karty rozdává krupiér (softwarové zařízení Fortuny). Značka „Button“ označuje toho Sázejícího, který je formálním dealerem aktuální hry Pokeru, a určuje pořadí hry jednotlivých Sázejících. V Pokeru se hraje o společný Pot, který získává buď Sázející, který má při vyložení všech karet nejvyšší kombinaci nebo Sázející, který učiní Sázku ve výši, kterou jeho protivníci nejsou ochotni vsadit, a tedy složí. Ve hře Poker hrají Sázející navzájem proti sobě s tím, že počet Sázejících v jedné hře Pokeru není předem stanoven, avšak každé hry Pokeru se musí účastnit vždy alespoň dva (2) Sázející.

- 4.3. Každá hra Pokeru je zahájena povinnými Sázkami (Small blind, Big blind a někdy také Ante), kterými si Sázející konkurují.
- 4.4. V každé základní hře Pokeru mají Sázející několik možností jak hrát. Tyto možnosti jsou následující:
- 4.4.1. **Bet (sázka)** – Pokud v aktuálním kole dosud nepadla žádná Sázka, může Sázející učinit Sázku. Pokud Sázející učíní Sázku, pak následující Sázející sedící po směru hodinových ručiček (a všichni další Sázející) mohou hrát tak, že složí karty (Fold), navýší předchozí Sázku (Raise) anebo Sázku dorovnaj (Call).
- 4.4.2. **Call (Dorovnat)** – Pokud Sázející v aktuálním kole učinil Sázku, pak ji další Sázející může dorovnat (Call). Sázející tak musí dorovnat Sázku učiněnou jiným Sázejícím (jeho soupeřem, případně soupeři), a to na stejnou úroveň.
- 4.4.3. **Fold (Složit)** – Sázející, který složí karty již nemůže v dané hře učinit jakoukoliv další Sázku a ani tuto hru vyhrát. Složením karet Sázející ve hře končí a ztrácí nárok na získání Potu.
- 4.4.4. **Check (Vyčkat)** – Pokud v aktuálním kole dosud nepadla žádná Sázka, může Sázející zvolit tzv. Check (tj. nesázet). Zvolením této možnosti se dostává na řadu další Sázející hrající ve směru hodinových ručiček. Využitím této možnosti Sázející neztrácí nárok na výhru Potu, pouze přichází o možnost učinit Sázku v daném kole. Pokud všichni aktivní Sázející v aktuálním kole zvolí Check, je kolo považováno za dohrané a ukončené.
- 4.4.5. **Raise (Navýšit)** - Pokud Sázející během aktuálního kola učinil Sázku, pak další Sázející může zvolit tzv. Raise (tj. navýšit). Takový Sázející tak musí dorovnat Sázku a poté ji ještě navýšit. Všichni další Sázející pak tuto jeho Sázku musí buď dorovnávat anebo navýšit předchozí navýšení Sázky (tzv. „re-raise“), aby si udrželi možnost vyhrát Pot. Minimální výše navýšení je stanovena dle následujícího pravidla:

$$C = B - A + B$$

Vysvětlení: Sázející A hraje Raise na 50 Kč, Sázející B hraje Raise na 150 Kč. Sázející C může v takovém případě hrát Raise na minimálně 250 Kč ($C = 150 - 50 + 150$).

- 4.5. Každé kolo příslušné hry Pokeru probíhá do doby, než všichni odehrají, tj. uzavřou Sázku, dorovnaj Sázku, navýší Sázku, složí karty či vyčkají, a to dle aktuální možnosti. Jakmile se dokončí příslušné kolo, začne další kolo Sázek / rozdávání anebo je hra Pokeru ukončena.
- 4.6. Když je dorovnána poslední Sázka nebo její navýšení, Sázející vyloží svoje karty na stůl, což je označováno jako tzv. „showdown“. V rámci showdownu Sázející jeden po druhém odkryjí své karetní kombinace. Tento okamžik hry rozhoduje, kdo vyhrává Pot, není-li výslovně stanoveno jinak. Může se stát, že showdown nenastane, a to v případě, že jeden ze Sázejících učiní Sázku nebo její navýšení a nikdo další Sázku nedorovná (tj. pokud všichni ostatní Sázející složí karty). V takovém případě vyhrává celý Pot Sázející, který v daném kole jako jediný učinil Sázku nebo její navýšení.
- 4.7. Ve všech hrách Pokeru provozovaných Fortunou platí zásada „table stakes“, což znamená, že Sázející může sázet a navyšovat pouze hodnotové nebo hrací žetony, které má k dispozici při zahájení příslušné hry Pokeru. V průběhu hry Pokeru lze využít pravidlo „all-in“, dle kterého nemůže být Sázející donucen vzdát hru z důvodu nedostatku hodnotových nebo hracích žetonů na dorovnáání Sázky. Takovýto Sázející je pak v takové situaci ve stavu „all-in“. Tento Sázející má poté v případě výhry nárok na podíl na Potu odpovídající výši z té fáze hry, kdy učinil svoji poslední Sázku. Zbývá Sázející pak hrají na tzv. vedlejší Pot („Side Pot“), který nemohou vyhrát

Sázející ve stavu all-inu. Pokud vyhlásí stav all-in více Sázejících během jedné hry Pokeru, sestaví se více Side Potů.

- 4.8. V případě mimořádných okolností, kdy je kvalita našich služeb vážně zhoršena (např. v případě vis maior, hackerského útoku, teroristického útoku, požáru) si Fortuna vyhrazuje právo hru Pokeru zrušit a vrátit všem Sázejícím jimi uhrazené Vklady do hry.
- 4.9. V případě, že Fortuna bude mít důvodné podezření na podvodné chování či činnost Sázejícího v souvislosti s jeho účastí ve hře Poker, je oprávněna dle svého uvážení dočasně pozastavit jeho účast ve všech hrách Pokeru, případně na všech Živých hrách provozovaných Fortunou, a to až do prošetření pochybností. Za podvodné chování či činnost může být považováno např. jakékoliv propojení či koordinace s jiným Sázejícím a/nebo využívání botů, softwarů či jiných nástrojů, které ulehčují účast ve hře Poker, poskytují Sázejícímu neoprávněnou výhodu či mají za cíl dopomoci k lepším výsledkům ve hře Poker.
- 4.10. Mezi zakázané nástroje ve smyslu článku 4.9 této Přílohy patří zejména ty, které shromažďují nebo Sázejícímu zpřístupňují informace o jiných Sázejících (kromě těch informací, které daný Sázející osobně získal v průběhu vlastní účasti na Hazardní hře), a dále též ty, které Sázejícímu poskytují doporučení či jinou pomoc s vlastní hrou v reálném čase přesahující úroveň základů hry.
- 4.11. V souvislosti s účastí ve hře Poker je zároveň zakázáno, aby Sázející v rámci chatu, prostřednictvím kterého spolu mohou Sázející komunikovat, jakkoliv komunikovali s ostatními Sázejícími ohledně vývoje probíhajícího handu, zejména co se týče vlastních karet kterýchkoliv Sázejících, ať tito již složili, či jsou stále ve hře, a možných karetních kombinací vlastních či společných karet
- 4.12. Fortuna nabízí Sázejícím následující varianty Pokeru:
 - 4.12.1. Texas Hold'em
 - 4.12.2. Six Plus Hold'em
 - 4.12.3. Omaha
 - 4.12.4. Omaha Hi-Lo

TEXAS HOLD'EM

- 4.13. V Texas Hold'emu jsou každému Sázejícímu rozdány jeho dvě (2) karty lícem dolů (tzv. „vlastní karty“), které patří pouze jemu. Dalších pět (5) společných karet se rozdává na stůl lícem nahoru, aby sestavily tzv. „board“. Všichni aktivní Sázející příslušné hry poté hrají s těmito společnými kartami a s vlastními dvěma (2) kartami, a každý z nich se snaží vytvořit co nejlepší kombinaci pěti (5) karet. V Texas Hold'emu může Sázející použít těchto sedm (7) karet, aby sestavil svou nejlepší možnou pokerovou kombinaci pěti (5) karet s použitím žádné, jedné nebo dvou vlastních karet.
- 4.14. V Texas Hold'emu označuje značka „Button“ toho Sázejícího, který je formálním dealerem aktuální hry. Před začátkem hry vloží Sázející sedící bezprostředně po směru hodinových ručiček od této značky povinnou Sázku, tzv. Small blind. Sázející sedící bezprostředně po směru hodinových ručiček od tohoto Sázejícího vloží další povinnou Sázku tzv. „Big blind“ (ta představuje zpravidla dvojnásobek hodnoty Small blind). V závislosti na přesné struktuře hry může být každý Sázející požádán také o vložení Ante; o čemž je informován před vstupem do příslušné hry. Poté každý ze Sázejících obdrží své dvě (2) vlastní karty.
- 4.15. V Texas Hold'emu, stejně jako v jiných variantách Pokeru, existují následující možnosti sázení, a to Fold, Check, Bet, Call nebo Raise. Jejich dostupnost vždy záleží na dané situaci a akcích

ostatních Sázejících. Každý Sázející má vždy možnost složit karty a vzdát se podílu na Potu. Pokud ještě nikdo nevsadil, může Sázející buď zahrát Check anebo vsadit sám. Pokud Sázející vsadil, tak následující Sázející mohou zahrát Fold, Call či Raise. K dorovnání stačí vložit stejnou částku, kterou vsadil předchozí Sázející. Navýšení znamená nejen dorovnat předchozí Sázku, ale také tuto Sázku navýšit, a to nejméně o částku ve výši Big blind.

4.16. Struktura a pravidla toho, jakou maximální výši Sázek mohou Sázející v daném okamžiku učinit, se odvíjí od toho, zda jde o režim hry Limit Hold'em, No Limit Hold'em nebo Pot Limit Hold'em (což je vždy u dané hry předem uvedeno). Pravidla jednotlivých režimů hry jsou následující:

- *Limit Hold'em*

Sázející může vsadit či zvýšit pouze o předem stanovenou částku, která odpovídá (i) v prvních dvou kolech sázení (tedy před Flopem a po Flopu) výši Big blind a (ii) v druhých dvou kolech sázení (tedy po Turnu a po Riveru) dvojnásobku výše Big Blind. Počet Sázek během jedné hry je omezen na čtyři (4), a to sázka (Bet) a následně tři (3) navýšení (Raise).

- *No Limit Hold'em*

Minimální Sázka ve variantě No Limit Hold'em odpovídá výši Big blindu, avšak pokud Sázející chtějí, mohou vždy vsadit víc, a to až maximum jejich žetonů. Minimální navýšení musí být alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například pokud první Sázející vsadí 5 €, pak druhý Sázející musí Sázku předcházejícího navýšit o 5 € a jeho celková Sázka bude tedy 10 €.

- *Pot Limit Hold'em*

Maximální výše Sázky je omezena pouze aktuálním počtem žetonů v Potu (případně, pokud v daném kole již byla učiněna Sázka některým z ostatních Sázejících, navýšeným o výši této Sázky, kterou musí Sázející nejprve dorovnat), Sázející tedy může učinit Sázku až do aktuální výše Potu.

4.17. V rámci Texas Hold'emu jsou dána následující kola sázení:

- *Před flopem*

Poté, co si každý Sázející prohlédne své dvě (2) vlastní karty, má možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Jako první hraje Sázející sedící bezprostředně po směru hodinových ručiček od Big blindu. Daný Sázející má možnost složit (Fold), dorovnat (Call) nebo navýšit (Raise). Dorovnání (Call) musí být ve stejné výši jako Big blind, zatímco navýšení (Raise) musí být alespoň dvakrát vyšší než Big blind. Pokud je Big blind např. 1,00 USD, bude dorovnání stát 1,00 USD a navýšení nejméně 2,00 USD. Poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

- *Flop*

V této fázi jsou rozdány doprostřed hracího stolu tři (3) karty lícem nahoru. To se nazývá „flop“. V Texas Hold'emu jsou tyto tři (3) karty na flopu společné karty a jsou k dispozici všem aktivním Sázejícím. Sázení na flopu začíná u prvního aktivního Sázejícího po směru hodinových ručiček od značky Button. Možnosti sázení se neliší od možností před flopem, takže pokud nikdo nevsadí, mohou Sázející zvolit variantu Check a převést tak akci na dalšího

aktivního Sázejícího po směru hodinových ručiček.



- *Turn*

Poté, co Sázející ukončí sázení na flopu, se rozdá lícem nahoru další karta - „turn“. Turn je čtvrtou společnou kartou v Texas Hold'em. Následuje další kolo a začíná ho první aktivní Sázející sedící po směru hodinových ručiček od značky Button.



- *River*

Po ukončení sázení v rámci předchozího kola se rozdá lícem nahoru další karta - „river“. River je pátou a poslední společnou kartou v rámci hry Texas Hold'em. Sázky začínají od prvního aktivního Sázejícího po směru hodinových ručiček od značky Button a platí zde stejná pravidla pro sázení jako na flopu a turnu popsaná výše.



- *Showdown*

Pokud po skončení posledního kola zbývá ve hře více než jeden Sázející, ukazuje karty ten, který jako poslední sázel (provedl Bet) nebo navyšoval (provedl Raise). Pokud v posledním kole neproběhla žádná Sázka, pak jako první ukazuje karty Sázející sedící bezprostředně po směru hodinových ručiček od značky Button. Sázející s nejlepší pokerovou kombinací pěti karet vyhrává Pot. V případě rovnosti kombinací karet si Pot rovným dílem rozdělí mezi sebe Sázející s nejlepší kombinací. Při hře Texas Hold'em jsou si všechny barvy rovny.

Poté, co je pot vyplacen Výherci, je možno rozehrát novou hru Texas Hold'em. Button se posunuje po směru hodinových ručiček k dalšímu Sázejícímu, znovu se vloží Blinds a Ante a Sázejícím jsou rozdány nové karty. Výjimkou z tohoto pravidla je Speed Poker - cash game (tato vlastnost je vždy uvedena před vstupem do hry), kde jsou Sázející přesunuti k novému hracímu stolu s novými soupeři po každé odehrané hře, jakmile je hand dokončen (či okamžitě poté, co daný Sázející složil, což může učinit i předtím, než je na řadě).

4.18. Výherní kombinace

Texas Hold'em používá tzv. tradiční hodnoty karetních kombinací v Pokeru (vysoké karty),

a to následovně s tím, že níže jsou uvedeny rovněž také příklady možných výherních kombinací:

- *Royal flush*



Royal flush je postupka s pěti kartami téže barvy, která sahá až k esu. Například A-K-Q-J-10 všechno káry. V případě rovnosti kombinací, se Pot dělí rovnoměrně mezi všechny Sázející (tzv. split), kteří dosáhli této výherní kombinace.

- *Straight flush*



Straight flush je postupka s pěti kartami téže barvy. Například, 7-6-5-4-3 všechno píky. V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející, jehož postupka je zakončená kartou s nejvyšší hodnotou.

- *Čtveřice (Four of a kind)*



Poker neboli Čtveřice zahrnuje čtyři karty stejné hodnoty, například čtyři kluci (jacky). V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející s vyšší hodnotou čtveřice karet. Ve hrách s otevřenými kartami v případě rovnosti hodnot čtveřic rozhoduje o výherci vyšší pátá, doplňková karta.

- *Trojice a pár (Full house)*



Full house obsahuje tři karty stejné hodnoty a pár karet se stejnou hodnotou, ale jinou než trojice, například Q-Q-Q-2-2. V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející s nejvyšší

hodnotou trojice karet. Ve hrách s otevřenými kartami v případě shodné trojice karet vyhrává Sázející s vyšší hodnotou dvojice karet.

- *Jedna barva (Flush)*



Flush se skládá z pěti karet téže barvy (není rozhodné, o jakou barvu se jedná) a symbolu s libovolnou hodnotou bez postupné hodnoty. Například K-Q-9-6-3, všechno káry. V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející, který má nejvyšší hodnotu karty v rámci této kombinace. Je-li potřeba, rozhoduje vyšší hodnota druhé, třetí, čtvrté, případně páté nejvyšší karty. Pokud má všech pět karet stejnou hodnotu, Pot se dělí rovnoměrně mezi všechny Sázející (tzv. split), kteří dosáhli této výherní kombinace.

- *Postupka (Straight)*



Straight neboli postupka se skládá z pěti karet libovolné barvy s hodnotami jdoucími hned za sebou, tj. bez mezer, avšak ne ve stejné barvě. Každá možná postupka obsahuje buď kartu v hodnotě 5, nebo 10. Například, 7-6-5-4-3 jiných barev. V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející s postupkou, která je zakončená vyšší kartou. Jako jedinou ze všech karet, lze kartu Eso použít na začátku nebo na konci postupy. A, K, Q, J, T (10) je nejvyšší možná postupka (eso nejvyšší), zatímco kombinace 5, 4, 3, 2, A je nejnižší možná varianta (pětka nejvyšší).

- *Trojice (Three of a kind)*



Tři karty stejné hodnoty, a to například tři esa. V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející, který má v rámci této kombinace vyšší trojice. Ve hrách s otevřenými kartami v případě shodné trojice karet vyhrává nejvyšší doplňková karta a v případě shody druhá nejvyšší doplňková karta.

- *Dva páry (Two pairs)*



Skládá se ze dvou karet jedné hodnoty, ze dvou dalších karet jedné a zároveň jiné hodnoty než předchozí a z páté karty třetí hodnoty. Například dva kluci (jacky) a dvě osmičky a jedna

čtyřka. V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející, který má v rámci této kombinace vyšší pár z obou dvojic. Mají-li Sázející shodnou kombinaci páru, vyhrává druhý nejvyšší pár. V případě rovnosti obou dvou párů vyhrává vyšší doplňková karta.

- *Pár (Pair)*



Jeden pár označuje dvě karty o stejné hodnotě. Například dvě královny. V případě rovnosti kombinací vyhrává Sázející, který má v rámci této kombinace nejvyšší pár. Mají-li Sázející stejný pár, vyhrává nejvyšší první, případně druhá nebo třetí doplňková karta.

- *Vysoká karta (High card)*



Vyhrává karetní kombinace s nejvyšší kartou. Pokud dva nebo více Sázejících drží nejvyšší kartu, potom rozhodne tzv. kicker (viz níže).

Remízy a kickery

Pokud dojde k nerozhodnému stavu, kdy mají dva nebo více Sázejících čtveřici, trojici, dva páry, jeden pár nebo vysokou kartu, rozhoduje o výherci Potu vedlejší karta, tzv. „kicker“.

Například:

Nejlepších pět karet Sázejícího A



Nejlepších pět karet Sázejícího B



Sázející A vyhrává hru díky kickeru Q.

U remízy trojic, páru nebo vysokých karet, rozhoduje o výherci Potu druhý, třetí, nebo dokonce čtvrtý kicker. Pokud kicker neurčí jediného celkového výherce, bude Pot rovnoměrně rozdělen mezi Sázející, kterých se to týká.

SIX PLUS HOLD'EM

- 4.19. Jedná se o modifikaci hry Texas Hold'em, která se však namísto padesáti dvou (52) karet v balíčku hraje s balíčkem třiceti šesti (36) karet. Odstraněny jsou karty s hodnotou dva (2) až pět (5).
- 4.20. Používají se tradiční hodnoty karetních kombinací v Pokeru (vysoké karty), tedy stejné výherní kombinace jako u Texas Hold'em (viz výše). Rozdíl je v pořadí výherních kombinací, kdy barva (flush) poráží full house. Postupka (straight) je složená z karet „A,6,7,8,9“ na rozdíl od obvyklých „A,2,3,4,5“.

4.21. Veškerá další pravidla, herní mechanismy a možnosti sázení jsou totožná se hrou Texas Hold'em.

OMAHA

4.22. Pokerová hra Omaha se hraje stejně jako Texas Hold'em, se Small blindem a Big blindem, „boardem“ o pěti (5) společných kartách a čtyřmi (4) koly sázení, která mohou být ve formátu Limit, Pot Limit, No Limit, jejichž popis je uveden v rámci pravidel varianty Texas Hold'em výše.

4.23. V případě Omahy jsou však každému Sázejícímu rozdány čtyři (4) karty lícem dolů (tzv. „vlastní karty“), které patří pouze jemu. Všichni Sázející použijí přesně tři (3) z pěti (5) společných karet v kombinaci s přesně dvěma (2) vlastními kartami, aby vytvořili co nejlepší kombinaci pěti (5) karet.

4.24. Sázející s nejlepší kombinací pěti (5) karet vyhrává Pot. V Omaze musí Sázející použít pouze dvě (2) ze svých čtyř (4) vlastních karet do kombinace s přesně třemi (3) kartami na hracím stole. V případě shody kombinací karet bude Pot rovnoměrně rozdělen mezi Sázející s nejlepší kombinací.

4.25. Omaha používá tzv. tradiční hodnoty karetních kombinací v pokeru (vysoké karty), jejichž popis je uveden v rámci pravidel varianty Texas Hold'em výše.

OMAHA HI-LO

4.26. Pokerová hra Omaha Hi-Lo se hraje stejně jako Texas Hold'em, se Small blindem a Big blindem, „boardem“ o pěti (5) společných kartách a čtyřmi (4) koly sázení, která mohou být ve formátu Limit, Pot Limit, No Limit, jejichž popis je uveden v rámci pravidel varianty Texas Hold'emu výše.

4.27. V případě Omahy Hi-Lo jsou však každému Sázejícímu rozdány čtyři (4) karty. Všichni Sázející použijí přesně dvě (2) ze svých čtyř (4) vlastních karet do kombinace s přesně třemi (3) kartami na hracím stole, aby vytvořili, co nejlepší kombinaci pěti (5) karet. Pot se dělí mezi nejlepší vysoký hand („high“) a nejlepší nízký hand („low“). Sázející mohou použít k sestavení svého vysokého a nízkého handu různé kombinace dvou (2) karet ze svého handu, ale v každé z nich musí použít přesně dvě (2) ze svého handu a tři (3) z boardu.

4.28. Omaha Hi-Lo se hraje s omezením „8-or-better“, což znamená, že nízký hand musí tvořit nejméně pět (5) různých karet v hodnotě osm (8) a nižší.

4.29. Sázející s nejlepší kombinací pěti (5) vysokých karet získává půl Potu, Sázející s nejlepší kombinací pěti (5) nízkých karet druhou polovinu Potu. V případě shody kombinací se podíl na Potu za vysoký hand a podíl na Potu za nízký hand rovnoměrně rozdělí mezi Sázející s nejlepšími kombinacemi. Pokud má více Sázejících handy stejné hodnoty, nastává remíza, při které si rozdělí mezi sebe Pot rovným dílem. Například, pokud nastane situace, kdy má nárok na Pot jeden (1) Sázející s vysokým handem a dva (2) Sázející se shodným nízkým handem, vyhrává vítězný Sázející s vysokým handem polovinu Potu, zatímco Sázející s nízkým handem získají každý jednu čtvrtinu Potu. Pokud žádná kombinace nespĺňuje podmínky pro nízký hand, vyhrává celý Pot nejlepší vysoká kombinace handu.

4.30. Omaha Hi-Lo používá pro sestavení nejlepší kombinace vysokých karet tzv. tradiční hodnoty karetních kombinací v Pokeru (vysoké karty), jejichž popis je uveden v rámci pravidel varianty Texas Hold'em výše a pro sestavení nejlepší kombinace nízkých karet používá hodnoty karetních kombinací zvané „Ace to Five“ (nízké karty), jejichž popis následuje:

Hodnoty kombinací Ace to Five (nízké karty)

V případě Ace to Five (nízké karty) není barva rozhodující. Jiné kombinace, než níže uvedené (např. flush, postupka, dvojice, trojice atd., které jsou užívány např. v tradičních hodnotách karetních kombinací v Pokeru (vysoké karty)), zde nemají žádnou hodnotu. Esa jsou v low

kombinacích vždy počítána jako nejnižší karty. Hodnota karet v low kombinaci o pěti (5) kartách začíná vždy nejvyšší kartou a dále se postupuje směrem dolů.

Za nízké („low“) karty se považují eso, dvojka, trojka, čtyřka, pětka, šestka, sedmička a osmička; za vysoké („high“) karty se potom považují osmička, devítka, desítka, kluk (karta J), královna (karta Q), král (karta K) a eso. Osmička a eso tedy mohou mít jak povahu nízké karty, tak povahu vysoké karty.

- *Five Low neboli Wheel*



Pět (5) libovolných nízkých karet v hodnotě pětka, čtyřka, trojka, dvojka a eso. V případě rovnosti kombinací si dělí Pot všichni Sázející, co drží Five-high kombinaci.

- *Six Low*



Pět (5) libovolných nízkých karet se šestkou jako nejvyšší kartou s tím, že výše uvedená kombinace poráží kombinaci 6, 5, 4, 2, A. V daném případě tak při shodě první karty v kombinaci (zde šestky) rozhodují další karty v kombinaci v pořadí zleva doprava od nejvyšší po nejnižší s tím, že Pot získá kombinace, která má na shodném pořadí kartu nižší hodnoty.

- *Seven Low*



Pět (5) libovolných nízkých karet se sedmičkou jako nejvyšší kartou. V případě rovnosti kombinací: Druhá nejnižší karta vyhrává Pot. Je-li to nutné, rozhodují další nejnižší karty v kombinaci – třetí nejvyšší, čtvrtá nejvyšší a pátá nejvyšší.

- *Eight Low*



Pět (5) libovolných karet s osmičkou jako nejvyšší kartou. V případě rovnosti kombinací: Druhá nejnižší karta vyhrává Pot. Je-li to nutné, rozhodují další nejnižší karty v kombinaci – třetí

nejvyšší, čtvrtá nejvyšší a pátá nejvyšší. Eight Low je nejslabší kombinací kvalifikující se pro variantu Omaha Hi-Lo.

4.31. Fortuna nabízí Účastníkům tyto možnosti hraní Pokeru:

4.31.1. CASH GAME

4.31.2. TURNAJE

Cash Game

- 4.32. Při Cash Game jsou Sázející usazeni u virtuálního hracího stolu dle jejich volby a utkávají se s jinými Sázejícími. Cash game představuje hru s hodnotovými žetony, které přímo reprezentují peněžní prostředky, o které se hraje. Pokud tedy Sázející vstoupí do Cash Game, potom hodnotové žetony, se kterými se hraje, představují peněžní prostředky, které může prohrát či vyhrát. Po skončení hry a před vyplacením výher je z Potu uhrazen Fortuně poplatek (Rake). Rake může být pro jednotlivé hrací stoly stanoven odlišně. Při ukončení účasti na dané hře a opuštění hracího stolu bude následně na Konto Sázejícího připsáno takové množství peněžních prostředků, které odpovídá aktuálnímu množství hodnotových žetonů, jimiž Sázející při ukončení účasti na této hře disponuje.
- 4.33. Zahájit účast na této hře u daného hracího stolu může Sázející, pokud je u něj volné místo; ukončit účast na této hře může kdykoliv. Sázející má navíc možnost si kdykoliv během hry dokoupit hodnotové žetony až do maximální výše hodnotových žetonů, která je u každého hracího stolu předem stanovena a zobrazena. Dokoupení hodnotových žetonů je Sázejícímu taktéž umožněno v případě, že prohraje všechny své hodnotové žetony. Každý hrací stůl má též předem stanovené výše Small blindu, Big Blindu a Ante, které se během hry nemění.
- 4.34. Fortuna je oprávněna stanovit minimální výši Sázky typu Small blind a Big blind, přičemž aktuální přehled těchto limitů bude dostupný v Aplikaci.

Turnaje

- 4.35. Turnaje mají stanovený začátek a konec tak, že turnaj začíná, jakmile jsou usazeni všichni Sázející, nebo v určenou dobu (viz pravidla jednotlivých turnajů níže). Turnaj probíhá až do okamžiku, kdy má vítěze, případně pokud se na tom dohodnou všichni Sázející, pokud je tato funkcionální v rámci daného turnaje dostupná. Na rozdíl od Cash Game je Sázející při turnajové hře usazen u hracího stolu a hraje, dokud nepřijde o všechny své hrací žetony (a je tedy vyřazen z turnaje), nebo dokud nevyhraje (tedy dokud nejsou vyřazeni ostatní Sázející). Během turnaje může docházet k přesazování Sázejících mezi jednotlivými hracími stoly daného turnaje, a to v závislosti na typu turnaje dle níže uvedených pravidel. V případě turnajů hraných na více hracích stolech může být součástí hry i fáze označovaná „hand for hand“, která začíná ve chvíli, kdy zbývá v turnaji určitý počet Sázejících, a to předtím, než se dosáhne tzv. bubble, tj. nejvyšší místo v turnaji, které není finančně ohodnoceno. Hraje se tím stylem, že pokud se na jednom hracím stole dohraje handa, čeká se i na ostatní hrací stoly, aby dohrály svou handu. Takto se to dělá do té doby, než se dosáhne tzv. bubble a následně se začne hrát opět běžným způsobem. Důvodem k této fázi je záruka, že na každém hracím stole bude odehrán stejný počet hand.
- 4.36. Podobně jako u Cash Game i v turnajové hře může být Sázejícím umožněno dokupovat si hrací žetony, přičemž, pokud je to umožněno, pravidla pro dokupování (tzv. rebuy) jsou pro každý takový turnaj předem uvedena. Sázející platí pouze Buy-in a případně rebuy. Nárok na Výhru (a její eventuální výše) pro Sázejícího závisí na umístění daného Sázejícího v turnaji. Umístění v turnaji se stanovuje podle toho, v jakém pořadí byl Sázející z turnaje vyřazen (případně podle toho, že zbyl jako jediný, poslední Sázející v turnaji). Z tohoto důvodu u většiny turnajů výše Blinds během turnaje narůstá. Na rozdíl od Cash Game nelze hrací žetony, které Sázející vyhrál

v turnaji, vyměnit za peněžní prostředky, které by mu byly vyplaceny na jeho Konto ani jinak; hrací žetony tedy slouží pouze k určení umístění Sázejícího.

4.36.1. Multi-Table turnaje

V Multi-Table turnajích začínají Sázející se stejným, daným počtem hracích žetonů. Na mnoha hracích stolech vzájemně soupeří o své hrací žetony, zatímco Blinds a/nebo Ante postupně stoupají. Jakmile Sázející přijde o své hrací žetony, je vyřazen z turnaje. Jak jsou Sázející postupně vyřazováni, hrací stoly se ruší a zbývající Sázející jsou přesazeni k jiným hracím stolům tak, aby byl zachován plný počet Sázejících u všech hracích stolů a hra byla „vyrovnaná“. Nakonec se poslední zbývající Sázející se všemi hracími žetony sejdou u finálového hracího stolu, kde se konečným vítězem stane ten Sázející, kterému se podaří shromáždit všechny hrací žetony svých soupeřů. Nárok na Výhru má předem daný počet nejlépe umístěných (tedy nejpozději vyřazených) Sázejících; tento počet Sázejících, kteří obdrží Výhru, závisí na celkovém počtu Sázejících daného turnaje; výše jednotlivých Výher je předem určena a závisí na počtu Sázejících a na výši Buy-in (sníženého o Provizi Fortuny) hrazeného za účast na daném turnaji.

4.36.2. Sit & Go

Sit & Go je turnaj, který nemá předem stanovený čas zahájení – jednoduše začne, jakmile jsou zaplněna všechna místa. Počet Sázejících tohoto typu turnaje je předem stanovený a pohybuje se v rozmezí od dvou (2) do tři sta šedesát (360) Sázejících.

4.36.3. Shootouts

Shootouts je speciální typ turnaje na více hracích stolech. V případě, že Sázející hrají v Multi-Table turnaji, jsou přesunováni od hracího stolu k hracímu stolu, aby se počet Sázejících u hracích stolů vyrovnal. Nakonec všichni nevyřazení Sázející skončí u finálového hracího stolu. V turnaji Shootouts se toto vyvažování nedělá. Dokud u hracího stolu nesedí poslední Sázející, zůstává Sázející u svého původního hracího stolu. V případě, že na tomto hracím stole vyhraje, pokračuje k dalšímu hracímu stolu a celý proces se znovu opakuje s ostatními Sázejícími, kteří vyhráli na svých původních hracích stolech. Sázející, který u svého hracího stolu zůstal jako poslední (tzn. „vyhrál svůj stůl“), může v Shootouts turnajích typu „Arena“ získat dílčí Výhru. Další Výhry jsou udělovány za umístění na placených (výherních) pozicích v rámci daného turnaje, které mají podíl na Prize poolu. Přesné rozdělení Výher, a to zda jsou udělovány také Výhry za „výhru stolu“, je specifické pro každý jednotlivý Shootouts turnaj.

Ve dvojitém Shootoutu musí Sázející vyhrát u dvou hracích stolů, aby se stal celkovým vítězem (ačkoliv většinou nějakou Výhru obdrží všichni Sázející, kteří se dostanou k finálovému hracímu stolu). Tato informace je vždy zobrazena před vstupem do turnaje. Každý zahajující hrací stůl se hraje až do svého uzavření (tedy dokud u něj nezbývá pouze jeden Sázející). Finálový hrací stůl je utvořen z vítězů prvních kol zápasů. Například turnaj typu Double Shootout může začít s osmi (8) plnými hracími stoly, dohromady tedy s šedesáti čtyřmi (64) Sázejícími v prvním kole. Každý z těchto hracích stolů bude hrát až do určení jednoho vítěze a osm (8) vítězů se přesune k finálovému hracímu stolu, kde se bude hrát až do určení jednoho konečného vítěze.

V trojitém Shootoutu musí Sázející zvítězit u třech hracích stolů, aby vyhrál celý turnaj. Například u standardního trojitého Shootoutu (9 Sázejících u stolu) bude v prvním kole usazeno sedm set dvacet devět (729) Sázejících, a to devět (9) u každého stolu, to znamená celkově osmdesát jedna (81) hracích stolů. U hracích stolů se bude hrát do

té doby, než u každého z nich zůstane jeden Sázející se všemi hracími žetony. Osmdesát jedna (81) zbývajících Sázejících bude přesunuto k devíti (9) hracím stolům druhého kola. Stejně jako v prvním kole se u hracích stolů bude hrát, dokud u každého z nich nezůstane jeden Sázející se všemi hracími žetony ze svého hracího stolu. Nakonec devět (9) zbývajících Sázejících postoupí k finálovému hracímu stolu, kde bude určen konečný vítěz.

Celý proces může být rozšířen na čtyři i vícenásobný Shootout. Také není nezbytné, aby se začalo v devíti (9) Sázejících u každého hracího stolu. Pokud nebude Shootout plně obsazen, některé hrací stoly v prvním kole mohou mít více Sázejících než jiné.

4.36.4. Satelity

Satelit je typ turnaje, ve kterém Výhru představuje částka ve výši Buy-inu do předem stanoveného většího turnaje. Sázející může Výhru použít dle jeho uvážení, není vázána pouze na vstup do dalšího turnaje. Fortuna pořádá satelity Sit & Go na jednom i více stolech. Satelity na více hracích stolech (Multi-Table satelity) jsou plánovány jako pravidelné turnaje a přihlašování do nich i jejich průběh jsou identické s ostatními turnaji na více stolech. Mají pouze jedinou odlišnost – hraje se do té doby, než u hracího stolu zůstane tolik Sázejících, kolik je určených výherních míst pro peněžní částky odpovídající Buy-inům do většího turnaje.

4.36.5. Re-entry

Re-Entry je typ turnaje, který umožňuje Sázejícímu vyřazenému z tohoto turnaje se do něj v předem stanoveném období (re-entry období) opakovaně zapsat, a to po zaplacení nového Buy-inu. Fortuna je oprávněna omezit počet opakovaných vstupů do turnaje, o čemž bude Sázející informovat.

4.36.6. Rebuy turnaje

Turnaje, kde si v jejich průběhu lze dokupovat hrací žetony, se nazývají rebuy turnaje. Ve standardních turnajích Sázející vypadává ze hry, a tedy prohrává, jakmile mu dojdou hrací žetony. V případě rebuy turnajů je však Sázejícímu umožněno si v průběhu turnaje za předem daných pravidel hrací žetony dokoupit.

Na začátku turnaje je tzv. „období pro rebuy“. Typickým obdobím pro rebuy je první hodina turnaje (do začátku první přestávky). Jakmile toto období vyprší, není již možné dokupovat hrací žetony. Během období pro rebuy může být k dispozici pevný nebo neomezený počet možností dokoupit hrací žetony. Pokud Sázejícímu hrací žetony dojdou úplně, bude mu rebuy nabídnut automaticky (pokud je v danou chvíli k dispozici). Sázející může provést rebuy kdykoli, kdy má na rebuy nárok. Sázející nemá nárok na rebuy, pokud již vyčerpал maximální počet rebuys. Rebuy může mít jakoukoliv cenu, ale většinou stojí stejně tolik, kolik původní Buy-in, a Sázející za něj získá stejný počet hracích žetonů, jako za původní Buy-in. Během handu nelze provést rebuy – pokud je proveden rebuy během handu, hrací žetony nebudou „ve hře“ (tedy Sázející je nebude mít k dispozici pro sázení), dokud nezačne další hand.

Na konci období pro rebuy může být k dispozici „add-on“. Obvykle to je během první přestávky. Add-on představuje jeden rebuy navíc. Add-ony jsou dobrovolné a Sázející se může ve chvíli, kdy mu je nabídnut, rozhodnout, zda tuto možnost využije či nikoliv. Add-on může představovat jakoukoliv částku, ale obvykle stojí stejně jako původní Buy-in, přičemž Sázející za něj získá stejný nebo vyšší počet hracích žetonů jako za původní Buy-in.

Období pro rebuy, množství hracích žetonů, které si Sázející může pomocí rebuy dokoupit, počet rebuys, který je v daném turnaji umožněn, a množství a cena hracích žetonů, které lze dokoupit v rámci add-onů, se může lišit pro každý turnaj, nicméně tyto informace jsou Sázejícím vždy oznámeny před tím, než vstoupí do turnaje a uhradí Buy-in za účast na něm.

4.36.7. Deep Stack

Turnaj označený jako „Deep Stack“ znamená, že každý Sázející začíná hru s vyšším počtem hracích žetonů při zachování počáteční výše Blinds; jinými slovy, poměr počáteční výše Small blindu a Big blindu k množství hracích žetonů, se kterými Sázející vstupuje do turnaje, je nižší. Každý Sázející má tudíž během turnaje Deep Stacks větší prostor pro hru. Kromě toho se turnaje Deep Stack, oproti ostatním turnajům, vyznačují delšími obdobími, ve kterých je výše Blinds neměnná, tedy nenarůstá. Prodloužení intervalů mezi navýšeními Blinds opět znamená více prostoru ke hře, zejména v počátečních fázích turnaje.

4.36.8. Short Stack

Turnaj označený jako „Short Stack“ znamená, že každý Sázející začíná hru s nižším počtem hracích žetonů při zachování počáteční výše Blinds; jinými slovy, poměr počáteční výše Small blindu a Big blindu k množství hracích žetonů, se kterými Sázející vstupuje do turnaje, je vyšší. Díky tomu trvá dokončení turnaje Sázejícímu kratší dobu. Kromě toho se turnaje Short Stack, oproti ostatním turnajům, vyznačují kratšími obdobími, ve kterých je výše Blinds neměnná, tedy nenarůstá. Zkrácení intervalů mezi navýšeními Blinds opět znamená rychlejší odehrání turnaje.

4.36.9. Turbo, Hyper Turbo

Turbo a Hyper Turbo je turnaj, ve kterém úrovně Blinds stoupají mnohem rychleji, než ve standardní hře.

4.36.10. Variable Length

V turnaji označeném jako Variable Length jsou různě dlouhá jednotlivá období, během kterých se nezvyšují úrovně blinds.

4.36.11. Flight

Flight turnaj je rozdělen na několik fází, které jsou označeny jako Day1. Všichni Sázející, kteří během Day1 fáze nevypadli jsou poté spojeni do další fáze turnaje, označené jako Day2. Samotná hra probíhá podle standardních pravidel pokeru, označení Flight upozorňuje Sázejícího jen na odlišnou organizaci průběhu turnaje.

4.36.12. Best Stack Forward

Turnaje označené jako Best Stack Forward probíhají stejným způsobem jako turnaje typu Flight. Sázejícím je ale umožněno zaregistrovat se postupně do několika Day1 fází a do Day2 fáze pak Sázející postupuje s takovým počtem hracích žetonů, který odpovídá jeho nejlepšímu výsledku ze všech Day1 fází.

4.36.13. Stack Builder

Turnaje Stack Builder probíhají stejným způsobem jako turnaje typu Flight. Sázejícím je ale umožněno zaregistrovat se postupně do několika Day1 fází a do Day2 fáze pak Sázející postupuje s takovým počtem hracích žetonů, který odpovídá součtu jeho výsledků ze všech Day1 fází.

4.36.14. Garantované turnaje

V rámci Garantovaného turnaje Fortuna předem stanoví minimální výši Výhry, která bude vyplacena i v případě, že úhrn vkladů Sázejících do takového turnaje nedosáhne této výše. Pokud bude konečný úhrn vkladů Sázejících nižší, než je předem stanovená minimální výše Výhry, Fortuna tento rozdíl dorovná ze svých peněžních prostředků. Pokud úhrn vkladů Sázejících převyší předem stanovenou minimální výši Výhry, pak se Výhry z tohoto turnaje budou skládat z úhrnu vkladů Sázejících očištěných o případná doprovodná plnění (např. Provizi Fortuně za účast v turnaji).

4.36.15. Knock Out, Progressive Knock Out (PKO) a Mystery Bounty

Knock Out turnaj je speciální varianta Multi-Table turnaje a Sit & Go turnaje, ve kterém je Buy-in (po odečtení Provize) rozdělen na dvě části, přičemž jedna část jde do Prize poolu daného turnaje (a je rozdělena standardním způsobem mezi nejlépe umístěné Sázející) a druhá část je rozdělena Sázejícím, kteří z turnaje vyřadili jiné Sázející (tzv. „bounty“). Výše bounty za vyřazení každého jednoho Sázejícího je stejná a vypočítá se jako podíl mezi celkovou částkou připadající na bounty a počtem Sázejících v rámci turnaje). V pokerových variantách s děleným Potem (např. Omaha Hi-Lo) získává bounty za vyřazení Sázejícího vždy Sázející s nejlepším high handem. Vítěz turnaje získává též Výhru odpovídající jeho vlastní bounty.

V konkrétním Knock Out turnaji může být část Buy-inu (po odečtení Provize) připadající na bounty mezi 10 % až 100 % s tím, že zbylá část je alokována na standardní Prize pool. To znamená, že v některých turnajích Sázející získávají Výhru z takového turnaje čistě v podobě bounty (za vyřazení ostatních Sázejících z turnaje). Ve většině turnajů je však poměr mezi souhrnem hodnoty bounty všech Sázejících turnaje a výši standardního Prize poolu 1:1.

Na rozdíl od běžných Multi-Table turnajů a Sit & Go turnajů se Sázející nemusí v turnaji umístit na místě zaručujícím podíl na Prize poolu, a přesto mohou získat Výhru v podobě bounty (tedy za vyřazení jiných Sázejících).

Progressive Knock Out turnaj je speciální varianta Knock Out turnaje. Stejně jako v Knock Out turnajích Sázející získávají výhru v podobě bounty, ovšem na rozdíl od standardních Knock Out turnajů v případě vyřazení jiného Sázejícího získávají pouze určitou část této bounty, přičemž o její zbytek se zvyšuje bounty za vyřazení tohoto Sázejícího. Jak Sázející postupně vyřazuje ostatní Sázející, narůstá tak budoucí potenciální Výhra (v podobě bounty) jiného Sázejícího v případě, že první zmíněný Sázející bude vyřazen, čímž se stávají atraktivnějším cílem pro vyřazení. I v Progressive Knock Out turnaji jeho vítěz získává též Výhru odpovídající jeho vlastní bounty.

V konkrétním Progressive Knock Out turnaji může být část Buy-inu (po odečtení Provize) připadající na bounty mezi 30% až 100 % s tím, že zbylá část je alokována na standardní Prize pool. To znamená, že v některých turnajích Sázející získávají Výhru z takového turnaje čistě v podobě bounty (za vyřazení ostatních Sázejících z turnaje). Ve většině turnajů je však poměr mezi souhrnem hodnoty bounty všech Sázejících turnaje a výši standardního Prize poolu 1:1.

Obdobně, v konkrétním Progressive Knock Out turnaji může být část bounty, kterou obdrží Sázející v podobě výhry, v rozmezí 25 % až 75 % s tím, že o zbylou část bounty vyřazeného Sázejícího je navýšena vlastní bounty Sázejícího, který ho vyřadil. Ve většině turnajů je však tento podíl 50 %.

Mystery Bounty turnaj je speciální varianta Knock Out turnaje. Stejně jako v Knock Out turnajích Sázející získávají Výhru v podobě bounty, ovšem na rozdíl od standardních Knock Out turnajů je výše (hodnota) bounty za vyřazení jiného Sázejícího náhodně určená z předem stanoveného počtu a hodnot bounty. Sázející jsou o celkovém počtu a hodnot bounty, včetně nejvyšší dostupné Výhry a všech ostatních dostupných Výhrách vždy informováni, a to jak předem, tak i v průběhu turnaje.

4.36.16. Double Or Nothing

V turnaji typu Double or Nothing vyhrává polovina Sázejících dvojnásobek Buy-inu. Turnaj končí v okamžiku, kdy je vyřazena polovina jeho Sázejících; druhá polovina má potom nárok na Výhru.

4.37. Předčasně ukončené turnaje

Pokud je z jakýchkoli důvodů (zejména technických) turnaj zrušen a není možné tudíž určit konečné pořadí, proběhne výplata Výher mezi Sázející, kteří nebyli do té doby z turnaje vyřazeni („zbývající účastníci“), dle následujících pravidel:

4.37.1. Turnaj se dvěma účastníky (tzv. „heads-up“)

Každý z obou Sázejících dostane zpět zaplacený Buy-in.

4.37.2. Multi-Table turnaje

- V případě zrušení turnaje ve chvíli, kdy v něm zbývá více Sázejících, než je pozic zaručujících výhru, bude každému zbývajícím účastníkovi vrácen Buy-in a zbývající Prize pool se mezi tyto Sázející rozdělí podle následujícího klíče:
 - (i) 50 % zbývajících Prize poolu se rozdělí rovnoměrně mezi všechny zbývající účastníky; a
 - (ii) 50 % zbývajících Prize poolu se rozdělí poměrně mezi všechny zbývající účastníky podle počtu hracích žetonů, které jednotliví Sázející měli v momentě zrušení turnaje.
- V případě zrušení turnaje ve chvíli, kdy každý zbývající účastník má již zajištěnu určitou výši výhry za své umístění, bude každému zbývajícím účastníkovi vrácen Buy-in a dále každý zbývající účastník obdrží výhru za umístění v turnaji na takové pozici, jaký je počet nevyřazených Sázejících turnaje v momentě zrušení turnaje; a dále
 - (i) 50 % zbývajících Prize poolu se rozdělí rovnoměrně mezi všechny zbývající účastníky; a
 - (ii) 50 % zbývajících Prize poolu se rozdělí poměrně mezi všechny zbývající účastníky podle počtu hracích žetonů, které jednotliví Sázející měli v momentě zrušení turnaje.

Pokud se jedná o garantovaný (Guaranteed) turnaj, který je stále ve fázi pozdní registrace nebo rebuy, výše Prize poolu k rozdělení mezi jeho Sázející při zrušení turnaje se určí podle skutečně vybraných vkladů, tedy nikoliv podle předem garantované výše Výher. Po skončení této fáze je výše Prize poolu k rozdělení mezi Sázející při zrušení turnaje podle předem garantované výše Výher.

4.37.3. Sit & Go turnaje

- (i) každý ze zbývajících Sázejících dostane zpět Buy-in; a

- (ii) mezi zbývající Sázející se rozdělí rovným dílem část Prize poolu zaplacená všemi již vyřazenými Sázejícími.