



PODROBNÁ PRAVIDLA SÁZEK

OBSAH:

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

SÁZKY

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

ZÁKLADNÍ DRUHY SÁZEK

- § 5 - SÓLO SÁZKA
- § 6 - AKU SÁZKA

ROZPISOVÉ SÁZKY

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

BONUSOVÉ SÁZKY

- § 10 - EXTRATIP

LIVE SÁZKY

- § 11 - PRAVIDLA PRO LIVE SÁZKY

VKLADY

- § 12 - VKLADY NA SÁZKY

§ 1

ÚVODNÍ USTANOVENÍ

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

§ 2

VÝKLAD POJMŮ

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

SÁZKY

§ 3

ZÁKLADNÍ TYPY SÁZKOVÝCH PŘÍLEŽITOSTÍ

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

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

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

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

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

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

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

Vzor zápisu kurzové nabídky:

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

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

a) Tento typ *Sázky* obsahuje:

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

ab) umístění v tabulce mistrovských či jiných soutěží,

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

§ 4

DALŠÍ SÁZKOVÉ PŘÍLEŽITOSTI

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

Např. zadání:

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

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

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

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

Sázky na domácí se vyhodnocují následovně:

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

Sázky na hosty se vyhodnocují následovně:

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

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

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

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

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

- (4) „**Duel**“ je **Sázka na fiktivní utkání** dvou mužstev či závodníků určených **Tipsportem** v rámci jednoho druhu sportu (např. hokej: Sparta - NY Rangers). **Oficiální výsledek** je určen dle počtu vstřelených branek či jiných kritérií u určených mužstev či závodníků v utkáních svých soutěží konaných zpravidla ve stejný den (podle místních časů), a to ve stanovené hrací době. V případě, že v **Nabídce** jsou dvě utkání určeného mužstva či závodníka, považuje se za utkání zařazené do "Duelu" to utkání, které se koná dříve. Tyto **Sázky** budou v kurzové nabídce označeny jako "Duel". Pro posouzení nutnosti zrušení **Sázek** a vrácení **Vkladu** se hodnotí utkání určených mužstev či závodníků samostatně.
- (5) **Sázky na průběh tenisového utkání** - **Sázející** musí správně tipovat průběžný stav tenisového utkání, tj. např. který tenista v rámci utkání na 3 vítězné sety první vyhraje dva sety nebo jaký bude průběžný stav po 2 odehraných setech apod. V případě, že utkání bude ukončeno před dosažením určeného kritéria, **Sázky** se zruší a vrací se **Vklad**.
- (6) **Sázky na počet branek v jednotlivém utkání** - **Sázející** musí správně tipovat přesný počet gólů vstřelených v určitém utkání ve stanovené hrací době.

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

Sázky na více branek se vyhodnocují následovně:

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

Sázky na méně branek se vyhodnocují následovně:

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

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

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

- (7) **Sázky na počet branek v ligovém kole** - při této **Sázce** je třeba správně určit rozmezí nebo jinak stanovené kritérium počtu branek, které padnou ve všech utkáních určitého kola ve stanovené hrací době.
- (8) **Sázky na přesný výsledek utkání** - v předem stanovené hrací době.
- (9) **Sázky na střelce** v jednotlivém utkání - v předem stanovené hrací době včetně prodloužení.
Sázky na střelce a kanadské body v jednotlivém utkání v hokeji a florbalu – v předem stanovené hrací době včetně prodloužení a rozhodujícího samostatného nájezdu.
Sázky na střelce a hráčské statistiky v jednotlivém utkání v basketbalu – v předem stanovené hrací době včetně prodloužení.
- (10) **Sázky na nejlepšího střelce** ve sportovní disciplíně dlouhodobého charakteru - např. MS ve fotbale.
- (11) **Sázka bez remízy** - v této **Sázce** je třeba správně určit vítěze utkání v základní hrací době. V případě remízy se **Sázky** zruší a vrací se **Vklad**.
- (12) **Sázky na e-sporty** – jedná se o **Sázky** na různé virtuální **Události** (např. soutěže v oblasti počítačových her).

ZÁKLADNÍ DRUHY SÁZEK

§ 5

SÓLO SÁZKA

- (1) *Sólo sázka* – jednoduchá *Sázka* - je *Sázka* obsahující jen jednu *Příležitost*.

§ 6

AKU SÁZKA

- (1) *AKU sázka* – akumulovaná *Sázka* - je *Sázka* obsahující 2 a více *Příležitostí*.
- (2) *AKU sázky* umožňují na jednom *Výpisu sázky* (tiketu) kombinaci všech typů *Příležitostí*.
- (3) Kombinovat nelze *Příležitosti*, které se vzájemně podporují a jsou v přímé i nepřímé závislosti, např. vítězství Federera nad Nadalem v utkání a celkové vítězství Federera v turnaji, vítězství AC Milán ve fotbale nad některým mužstvem v pohárovém utkání Ligy mistrů v kombinaci se *Sázkou* na celkové vítězství AC Milán v Lize mistrů, umístění téhož závodníka či mužstva v různých rozmezích výsledkové listiny, vítězství určitého mužstva v hokejovém utkání v kombinaci se *Sázkou* na přesný výsledek utkání v jeho prospěch, několik stejných utkání apod. Povinnost nezařazovat do *AKU sázek Podpůrné příležitosti* leží na *Sázejícím*. V případě použití *Podpůrné sázky Tipsport* v rámci *Vyhodnocení* ponechá v *AKU sázce* jen jednu z těchto *Příležitostí*, a to tu s nejvyšším *Kurzem*.
- Jestliže vyřazením *Podpůrných sázek* nebude *Sázka* splňovat podmínky jakéhokoliv ze zvláštních druhů *Sázek*, bude tato *Sázka* posuzována jako běžná *AKU sázka*.
- (4) Při *AKU sázce* může *Sázející* zkombinovat maximálně 50 *Příležitostí*.
- (5) Nárok na *Výhru* při *AKU sázce* vzniká za předpokladu, že všechny *Příležitosti* byly správně tipovány.

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

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

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

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

ROZPISOVÉ SÁZKY

§ 7

PRAVIDLA SPOLEČNÁ PRO ROZPISOVÉ SÁZKY

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

§ 8

KOMBINÁTOR

- (1) "Kombinátor" je zvláštní druh **Sázky**, umožňující **Sázejícímu** kombinovat na jednom **Výpisu sázky** (tiketu) 2 - 10 libovolných **Příležitostí** formou rozpisu.
- (2) Počítač sám vytvoří generováním vzájemnou kombinaci celkový počet samostatných **Sázek** vsazených **Sázejícím** podle jím zvoleného počtu **Příležitostí**. Tj. při zvolení 10 **Příležitostí** počítač vygeneruje při plném "Kombinátoru" jednu **Sázku** 10 "AKU", 10 **Sázek** 9 "AKU", 45 **Sázek** 8 "AKU", 120 **Sázek** 7 "AKU", 210 **Sázek** 6 "AKU", 252 **Sázek** 5 "AKU", 210 **Sázek** 4 "AKU", 120 **Sázek** 3 "AKU", 45 **Sázek** 2 "AKU" a 10 **Sólo sázek**.
- (3) Počítač nevytvoří takové kombinace **Příležitostí**, které neumožňují specifické podmínky přiřazené jednotlivým sázkovým **Příležitostem** (např. zařazení **Příležitosti** pouze do **Sázek** typu 3 "AKU" - v takovém případě počítač nevytvoří **Sázky** typu 2 "AKU" a **Sázky** jednotlivé obsahující tuto **Příležitost**).
- (4) **Sázející** může vyřadit z "Kombinátoru" některé kombinace **Sázek** určené počtem **Příležitostí** v sázce. Např. při zařazení 5 **Příležitostí** do "Kombinátoru" může určit, že vyřazuje **Sázky** typu 5 "AKU", 2 "AKU" a sólo. Počítač v tomto případě vytvoří 5 **Sázek** typu 4 "AKU" a 10 sázek typu 3 "AKU".
- (5) **Sázející** může zařadit do "Kombinátoru" 1 - 20 **Příležitostí**, které se budou opakovat v každé **Sázce**, tj. budou konstantami. Celkový počet kombinací v "Kombinátoru" se nezmění, pouze se zvýší počet **Příležitostí** v jedné **Sázce**.
- (6) **Sázející** může určit pro jednotlivé typy kombinací různé výše **Vkladu**, např. 6 "AKU" - 1,- Kč, 5 "AKU" - 5,- Kč, 4 "AKU" - 20,- Kč apod. Celkový **Vklad** na "Kombinátor" se zjistí vynásobením počtu vytvořených **Sázek** a **Vklady** na jednu **Sázku**.
- (7) **Tipsport** si vyhrazuje právo omezit možnost zařazení některých **Příležitostí** do **Sázky** tohoto typu.

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

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

§ 9

MAXIKOMBI

- (1) "Maxikombi" je zvláštní druh *Sázky* vycházející z "Kombinátoru", který rozšiřuje možnost *Sázejícího* kombinovat jednotlivé *Příležitosti* zavedením tzv. "Skupin".
- (2) "Skupina" je soubor 2-15 *Příležitostí* libovolně určený *Sázejícím*. Do "Skupiny" nemohou být zařazeny *Podpůrné sázky* (to platí i mezi "Skupinami" navzájem). *Výherní poměr* "Skupiny" se vypočte pronásobením *Kurzů* jednotlivých *Příležitostí* zařazených ve "Skupině". "Skupina" se pro účel *Sázky* "Maxikombi" považuje za jednotlivou *Příležitost* s celkovým propočteným *Kurzem* (*Výherním poměrem*).
- (3) *Sázející*, který sází *Sázku* "Maxikombi", postupuje stejně jako u *Sázky* "Kombinátor", pouze některé či všechny *Příležitosti* může nahradit jím určenými "Skupinami" (1 - 10 "Skupin").
- (4) Limity *Výher* se u jednotlivých *Sázek* v "Maxikombi" posuzují podle celkového počtu *Příležitostí*, tj. včetně všech *Příležitostí* ve "Skupinách".
- (5) Chyba v jednom tipu ve "Skupině" činí chybným tipování celé "Skupiny".
- (6) Jestliže není v předcházejících ustanoveních stanoveno jinak, platí pro *Sázku* "Maxikombi" přiměřeně všechna ustanovení platná pro *Sázku* "Kombinátor" a další obecná ustanovení *HP*.

BONUSOVÉ SÁZKY

§ 10

EXTRATIP

- (1) "Extratip" je zvláštní druh *Sázky*, při kterém získává *Sázející Výhru* i při 1 chybném tipu, pokud nastane v tzv. přídavném tipu.
- (2) *Sázející* může přídavný tip určit v *AKU sázce*, která obsahuje minimálně 10 sázkových *Příležitostí*.
- (3) Pro přídavný tip platí podmínka, že *Kurz* této *Příležitosti* je nižší nebo roven nejnižšímu *Kurzu* z ostatních zařazených *Příležitostí* v *Sázce*.
- (4) Pokud je v *Sázce* 1 *Příležitost* s nejnižším *Kurzem*, je přídavný tip určen automaticky. Pokud je nejnižší *Kurz* shodný u 2 nebo více *Příležitostí*, určí přídavný tip přímo *Sázející*.
- (5) Pokud *Sázející* určí v *Sázce* správně všechny tipy (včetně přídavného tipu), bude *Výhra* propočtena i s *Kurzem* přídavného tipu. V případě chyby v přídavném tipu, bude *Výhra* spočítána ze správně určených tipů bez dalšího krácení. Pokud je chybně tipována jakákoliv jiná *Příležitost*, nežli přídavný tip, je *Sázka* prohrávající.
- (6) Pokud se u některých *Příležitostí* (mimo přídavného tipu) budou rušit *Sázky* a vracet *Vklady*, bude *Sázka* posuzována jako "Extratip" pouze v případě, pokud ostatní *Příležitosti* nadále splňují podmínku minimálního počtu *Příležitostí* v *Sázce* "Extratip". V opačném případě je *Sázka* posuzována jako běžná *AKU sázka*.
- (7) Pokud u *Příležitosti*, označené jako přídavný tip, nastane nutnost rušení *Sázek* a vrácení *Vkladu*, bude "Extratip" posuzován jako běžná *AKU sázka*.
- (8) Pokud u *Příležitosti*, označené jako přídavný tip, dojde k takovému *Vyhodnocení*, že se *Kurz* změní na 0,5 (u sázek na „asijský“ handicap nebo „asijský“ počet gólů), bude "Extratip" posuzován jako běžná *AKU sázka* bez přídavného tipu (resp. přídavný tip bude uvažován v *Kurzu* 1,0).
- (9) *Sázka* bude posuzována jako "Extratip" pouze v případě, pokud ji tak *Sázející* označí při uzavření *Sázky*.

LIVE SÁZKY

§ 11

PRAVIDLA PRO LIVE SÁZKY

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

VKLADY

§ 12

VKLAD NA SÁZKY

(1) *Vklady* na *Sázky* upravuje níže uvedená tabulka, přičemž možnost *Sázejícího* zvyšovat své *Vklady* přírůstkem je uvedena ve třetím sloupci tabulky.

I. Druh sázky	II. Minimální vklad (v Kč)	III. Přírůstek vkladu (v Kč)	IV. Maximální vklad (v Kč)
Sólo, AKU a Extratip	5,- Kč na sázku	1,- Kč	dle limitu čisté výhry
Kombinátor a Maxikombi	1,- Kč na jednotlivou sázku, 5,- Kč na tiket	1,- Kč	dle limitu čisté výhry
Live sázky	5,- Kč na sázku	1,- Kč	dle limitu čisté výhry

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

Tipsport