

GELP s.r.o.

HERNÍ PLÁN

**pro provozování hazardních her dle § 3 odst. 2 písm. e) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve
znění pozdějších předpisů**

OBSAH

I. OBECNÁ ČÁST

- 1) **ÚVODNÍ USTANOVENÍ**
- 2) **VÝKLAD POJMŮ**
- 3) **KONCOVÉ ZAŘÍZENÍ**
- 4) **REGISTRACE FYZICKÉ OSOBY, UŽIVATELSKÉ KONTO, SEBEOMEZUJÍCÍ OPATŘENÍ**
- 5) **PLATNOST HERNÍHO PLÁNU**
- 6) **VSTUP DO HERNÍHO PROSTORU**
- 7) **POPIS KONCOVÉHO ZAŘÍZENÍ**
- 8) **UZAVÍRÁNÍ SÁZEK**
- 9) **HODNOCENÍ SÁZEK A UKONČENÍ HRY**
- 10) **VÝPLATA PENĚŽNÍCH PROSTŘEDKŮ**
- 11) **REKLAMACE**
- 12) **ZÁVĚREČNÁ USTANOVENÍ**

II. ZVLÁŠTNÍ ČÁST *(Pravidla jednotlivých Technických her)*

I. OBECNÁ ČÁST

1. ÚVODNÍ USTANOVENÍ

- 1.1 Na základě tohoto Herního plánu (dále také „**HP**“ nebo „**Herní plán**“) provozuje společnost GELP s.r.o., se sídlem Revoluční 1082/8, 110 00 Praha 1, Nové Město, IČ 053 49 958 (dále jen „**Provozovatel**“) Technickou hru ve smyslu ustanovení § 3 odst. 2 písm. e) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších právních předpisů. Při provozování Technické hry se Provozovatel řídí vedle tohoto Herního plánu právním řádem České republiky, zejména pak zákonem č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších právních předpisů, podmínkami obsaženými v základním povolení vydaným Ministerstvem financí České republiky a v povolení k umístění Herního prostoru vydaným místně příslušným obecním úřadem.
- 1.2 Veškerá ustanovení tohoto herního plánu jsou vykládána v souladu s ustanovením § 7 odst. 2 písm. c) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.
- 1.3 Tento herní plán je tvořen dvěma částmi, a to:
- a. „Obecnou částí“, která upravuje podmínky, jež jsou společné pro Technickou hru provozovanou prostřednictvím Technického zařízení přímo obsluhovaného Sázejícím umístěného v Herním prostoru podle § 3 odst. 2 písm. e) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů; a
 - b. „Zvláštní částí“, která obsahuje jednotlivé typy Technických her provozovaných prostřednictvím Technického zařízení přímo obsluhovaného Sázejícím umístěného v Herním prostoru.

Není-li ve Zvláštní části uvedeno jinak, použijí se ustanovení Obecné části.

2. VÝKLAD POJMŮ

Všechny pojmy a zkratky definované v tomto článku mají stejný význam, ať již jsou v textu uvedeny s velkým počátečním písmenem, nebo s malým počátečním písmenem a ať již jsou uvedeny v textu v jakémkoli pádě a čísle.

- 2.1 **Provozovatel** - provozovatelem Technické hry dle tohoto HP je společnost GELP s.r.o., se sídlem Revoluční 1082/8, 110 00 Praha 1, Nové Město, IČ 053 49 958, jež je držitelem povolení k provozu této hazardní hry vydané Ministerstvem financí České republiky (dále také jen „**GELP**“).
- 2.2 **ZHH** - Zákon č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách v platném znění.
- 2.3 **Technická hra** - Hazardní hra podle § 3 odst. 2 písm. e) ZHH provozovaná prostřednictvím Koncového zařízení přímo obsluhovaného Sázejícím.
- 2.4 **Hráč** - Účastník Technické hry, tj. fyzická osoba, která se k účasti na Technické hře registrovala.
- 2.5 **Sázející** - Hráč, který zaplatil Sázkou.

- 2.6 **Registrace** - Proces, který zahrnuje zjištění a ověření totožnosti a věku osoby žádající o registraci, přidělení přístupových údajů nebo jiných přístupových prostředků a aktivaci Uživatelského konta, na němž jsou evidovány peněžní prostředky, zejména vklady, sázky a výhry, odděleně od peněžních prostředků ostatních účastníků hazardní hry a Provozovatele.
- 2.7 **Dočasné uživatelské konto** - Konto, které v rámci Herního prostoru Provozovatel dočasně vytvořil fyzické osobě, která není státním občanem České republiky a u níž nelze ověřit totožnost a věk dálkovým způsobem u příslušného orgánu veřejné správy. Dočasné uživatelské konto může být aktivní nejdéle 90 dní od jeho zřízení Provozovatelem.
- 2.8 **Uživatelské konto** - Konto, které Provozovatel vytvořil v okamžiku úspěšného dokončení jeho Registrace. Uživatelské konto slouží zejména k provádění a evidenci veškerých peněžních a herních operací spojených s účastí Hráče na Technické hře.
- 2.9 **Průkaz totožnosti** - doklad vydaný orgánem veřejné správy, který musí být platný, je z něj patrná podoba jeho držitele a v němž je uvedeno alespoň:
- a) jméno/jména a příjmení držitele,
 - b) datum narození,
 - c) rodné číslo, bylo-li přiděleno, a
 - d) místo narození, popřípadě jiné osobní údaje držitele, jež jsou potřebné pro Registraci a identifikaci Hráče dle AML zákona.

Občan ČR předkládá jako průkaz totožnosti platný občanský průkaz, nelze-li ho předložit, pak cestovní pas nebo řidičský průkaz; Cizí státní příslušník předkládá jako průkaz totožnosti pouze osobní identifikační průkaz (obdoba českého občanského průkazu) nebo cestovní pas nebo povolení k pobytu na území ČR.

- 2.10 **Registr obyvatel** – je informační systém vedený příslušným orgánem veřejné správy, který slouží k ověřování údajů poskytnutých Žadatelem o registraci v rámci procesu Registrace.
- 2.11 **RVO** - Rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách je neveřejným informačním systémem veřejné správy, který slouží k zamezení přístupu vyloučených fyzických osob k hazardním hrám. Správcem rejstříku je Ministerstvo financí ČR.
- 2.12 **Koncové zařízení** - Koncovým zařízením se rozumí technické zařízení, které je funkčně nedělitelné a programově řízené mechanické, elektromechanické, elektronické nebo jiné podobné technické zařízení obsluhované přímo Sázejícím. Za technické zařízení se považuje též zařízení, které tvoří spolu se serverem funkčně nedělitelný celek s předem určeným počtem Koncových zařízení přímo obsluhovanými Sázejícími, kdy při odpojení serveru není Koncové zařízení funkční a nelze jej samostatně použít.

- 2.13 **Herní prostor** - Herním prostorem se rozumí buď herna, tj. samostatný, stavebně oddělený prostor, ve kterém je Provozovatelem provozována pouze Technická hra, nebo kasino, tj. samostatný, stavebně oddělený prostor, ve kterém Provozovatel provozuje živou hru jako hlavní činnost, Technickou hru nebo bingo.
- 2.14 **PTM** - Player Tracking Monitor sloužící k zobrazování informací dle § 49 odst. 2, 3 a 4 ZHH.
- 2.15 **AML** - Zákon č. 253/2008 Sb. o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti v platném znění.
- 2.16 **RNG** - Generátor náhodných čísel (angl. Random Number Generator), který vytváří náhodný proces, na jehož základě je vytvářen Výsledek Hry.
- 2.17 **Hra** - Hra Technické hry je ukončený proces, při kterém se po jednom spuštění vytváří náhodný proces výsledku Hry a nejpozději před ukončením této Hry se odečte z vkladu Sázka na tuto Hru. Hra se může skládat z více herních fází, z nichž každá je náhodným procesem.
- 2.18 **Výsledek hry** - Výsledek náhodného procesu, který nemůže být ovlivněn ze strany Hráče, Provozovatele ani jakékoliv třetí osoby, a který je v plném rozsahu vytvořen na základě RNG. Skládá-li se hra z více herních fází, je výsledek hry tvořen výsledky jednotlivých herních fází.
- 2.19 **Účastnická karta** – Elektronická karta zaregistrovaná během Registrace Hráče užívaná prostřednictvím bezdrátové komunikace. Hráč Účastnickou kartu obdrží po dokončení Registrace v Herním prostoru. Tato Účastnická karta je svázaná s Uživatelským kontem Hráče a slouží k jeho ověřování v Herním prostoru.
- 2.20 **Tabulka ohodnocení** - Dynamický seznam výherních kombinací symbolů a jejich bodového ohodnocení vzhledem k uzavřené sázce. Tabulka je vždy součástí každé Technické hry.
- 2.21 **Výherní kombinace** - Takové kombinace symbolů zobrazených na obrazovce po ukončení herní fáze, které jsou uvedeny v tabulce ohodnocení.
- 2.22 **Poměr bodového ohodnocení** - Poměr mezi Bodovým ohodnocením konkrétní Výherní kombinace a Sázkou vztahený (v závislosti na konkrétní Technické hře) buď k Sázce na jednu herní linii, nebo k Sázce na celou Hru. Např. při poměru bodového ohodnocení 5:1 a Sázce 1 na jednu herní linii je daná Výherní kombinace na jedné herní linii ohodnocena 5 body.
- 2.23 **Výhra** - Celkový výsledek celé jedné hry Technické hry ze všech herních fází vyjádřený v herní měně a zobrazený ve spodní části spodní obrazovky. Vznikne porovnáním Sázky do jedné Hry a Tabulky ohodnocení jednotlivých výherních kombinací ve všech herních fázích.
- 2.24 **Sázka** - Dobrovolné nevratné peněžní plnění Hráče, které bude porovnáno s Tabulkou ohodnocení, a které je odečteno z displeje „Kredit“ nejpozději před ukončením hry. Během probíhající hry Technické hry nelze uskutečňovat další sázky.

3. KONCOVÉ ZAŘÍZENÍ

- 3.1 Každé Koncové zařízení eviduje, zabezpečuje a hráči nabízí široké spektrum Technických her. Herní průběh každé Technické hry, nabízené Koncovým zařízením hráči, je řízen RNG, který je umístěn na serveru a/nebo přímo v Koncovém zařízení.
- 3.2 Každé Koncové zařízení je připojeno na centrální registrační systém Provozovatele, který zabezpečuje registraci každého Hráče k Technické hře, udržuje osobní data všech Hráčů, zřizuje a udržuje Uživatelská konta všech Hráčů, eviduje všechny herní a peněžní transakce spojené s provozem Technické hry, zřizuje a udržuje všechny přístupové prostředky k Uživatelským kontům jednotlivých Hráčů a zřizuje, udržuje a kontroluje nastavená sebeomezující opatření jednotlivých Hráčů.

4. REGISTRACE FYZICKÉ OSOBY, UŽIVATELSKÉ KONTO, SEBEOMEZUJÍCÍ OPATŘENÍ

- 4.1 Podmínkou účasti na hazardní hře je Registrace dle § 44-47 ZHH. Tuto Registraci provádí Provozovatel. Po splnění podmínek Registrace se žadatel o Registraci stává Hráčem a současně se po splnění příslušných zákonných požadavků registruje do všech dalších hazardních her provozovaných Provozovatelem dle ZHH. Osoba s bydlištěm na území České Republiky s dokončenou Registrací je oprávněna účastnit se na Technické hře Provozovatele kdykoli, pokud to neodporuje jiným ustanovením zákona.
- 4.2 Provozovatel se nesmí účastnit Technické hry na jemu povolených Koncových zařízeních, ani pověřit jinou osobu takovouto účastí. Osoba, která vykonává pro Provozovatele činnost související s provozováním Technické hry, se nesmí účastnit hazardní hry v herním prostoru, kde tuto činnost vykonává. Provozovatel nesmí umožnit účast na Technické hře osobě mladší 18 let.
- 4.3 Registrace zahrnuje zjištění a ověření totožnosti a věku žadatele o registraci, seznámení se s tímto Herním plánem, přidělení přístupových údajů nebo jiných přístupových prostředků a aktivaci Uživatelského konta. Současně registraci nelze provést bez ověření, zda osoba žádající o registraci není zapsána v RVO. V případě, kdy osoba je zapsána v RVO, nebude jí registrace umožněna.
- 4.4 Registraci provádí Provozovatel v některém ze svých Herních prostorů.
- 4.5 Pro účely Registrace je tak nezbytné, aby:
- a. žadatel o registraci poskytl své osobní údaje, a to:
- (i) osobní údaje, jejichž poskytnutí je podmínkou ZHH k účasti na hazardních hrách:
- jméno/jména, příjmení, popřípadě rodné příjmení, bydliště, adresa místa trvalého nebo obdobného pobytu, státní občanství, rodné číslo nebo datum narození, nebylo-li rodné číslo přiděleno a místo narození,
 - dále pak korespondenční adresa, telefonní číslo, adresa pro doručování elektronické pošty, a identifikátor datové schránky, používá-li Hráč hazardní hry datovou schránku pro soukromé účely.

(ii) osobní údaje, jejichž poskytnutí vyžaduje AML zákon pro účely identifikace či kontroly, a to:

- nad rámec výše uvedených také pohlaví a trvalý nebo jiný pobyt;
- b. Provozovatel v součinnosti s žadatelem o registraci provedl ověření totožnosti, ověření oproti RVO a identifikaci dle AML zákona, jež bude zajištěna v Herním prostoru; pro ověření totožnosti a zajištění identifikace je žadatel o registraci povinen předložit svůj Průkaz totožnosti, a osoba zajišťující identifikaci účastníka je ze zákona povinna zaznamenat si druh a číslo průkazu, stát a orgán, který jej vydal, dobu jeho platnosti a současně ověřit shodu podoby s vyobrazením v průkazu;
- c. se žadatel o registraci seznámil s obsahem tohoto HP;
- d. si žadatel o registraci jednotlivě nastavil sebeomezující opatření podle odst. 4.15 až 4.21 tohoto článku, nebo jejich nastavení jednotlivě odmítl.

Státní občanství	Bydliště	Evidence v Registru obyvatel	Uživatelské konto Technické hry	Dočasné uživatelské konto Technické hry
ČR	ČR	ANO	✓	X
ČR	mimo ČR	ANO	✓	X
mimo ČR	ČR	ANO	✓	X
mimo ČR	ČR	NE	X	✓
mimo ČR	mimo ČR	NE	X	✓

- 4.6 Pro účely Registrace a účasti na Technické hře, je třeba, aby Provozovatel zajistil v souladu se ZHH ověření totožnosti a dosažení věku 18 let dálkovým přístupem proti Registru obyvatel. Osoba mladší 18 let je ze zákona vyloučena z účasti na hazardní hře a registrace jí tak nebude umožněna.
- 4.7 Nelze-li ověřit totožnost a věk u fyzické osoby žádající o Registraci, která není státním občanem České republiky, dálkovým způsobem v Registru obyvatel, může být ověření totožnosti a věku osoby žádající o Registraci provedeno pouze za fyzické přítomnosti identifikovaného a na základě jím předloženého Průkazu totožnosti. Při identifikaci osoby žádající o Registraci dle tohoto odstavce Provozovatel identifikační a kontaktní údaje zaznamená a ověří z Průkazu totožnosti, jsou-li v něm uvedeny, a dále zaznamená druh a číslo Průkazu totožnosti, stát, popřípadě orgán, který jej vydal, a dobu jeho platnosti spolu s dalšími údaji vyžadovanými AML. Současně ověří shodu podoby s vyobrazením v Průkazu totožnosti. Osoba žádající o Registraci je povinna poskytnout Provozovateli pro účely identifikace podle tohoto odstavce veškeré informace, které jsou k provedení identifikace nezbytné, a předložit příslušné doklady.
- 4.8 Bylo-li provedeno ověření totožnosti a věku podle odst. 4.7 tohoto článku spolu s ověřením oproti RVO, zřídí Provozovatel danému účastníku hazardní hry pouze Dočasné uživatelské konto, které může být aktivní nejdéle 90 dní, přičemž nelze zřídit Dočasné uživatelské konto při absenci jednotlivého nastavení nebo jednotlivého odmítnutí sebeomezujících opatření a potvrzení identifikačních a kontaktních údajů. V případě, že dojde ke zrušení Dočasného uživatelského konta v důsledku uplynutí

doby jeho platnosti a Hráč na takovém Dočasném uživatelském kontu disponuje v takovém okamžiku peněžními prostředky, vyplatí Provozovatel Hráči zůstatek na jeho Dočasném uživatelském kontu v hotovosti v rámci Herního prostoru. Pokud nedojde k výplatě takového zůstatku přímo v Herním prostoru, pak Provozovatel vyzve Hráče prostřednictvím jakéhokoliv kontaktního údaje, aby si zůstatek vyzvedl v kterémkoliv Herním prostoru nebo aby sdělil Provozovateli jedinečný identifikátor platebního účtu vedeného u osoby oprávněné poskytovat platební služby v členském státě EU nebo ve státě, který je smluvním státem Dohody o Evropském hospodářském prostoru, a to ve lhůtě 30 dnů. Pokud ani po této výzvě nedojde k vypořádání zůstatku z Dočasného uživatelského konta, pak Provozovatel může vyplatit peněžní prostředky prostřednictvím poštovní poukázky na adresu bydliště Hráče. Provozovatel si z vrácených peněžních prostředků odečte náklady účtované přepravcem za zaslání poštovní poukázky. V případě, že není možné Hráči zaslat prostředky prostřednictvím poštovní poukázky, je Provozovatel povinen opakovat postup zasílání výzvy, a to prostřednictvím doporučeného dopisu na adresu bydliště, případně na korespondenční adresu Hráče každých 12 měsíců do doby uplynutí lhůty rozhodné pro promlčení bezdůvodného obohacení v souladu se zákonem č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů. Provozovatel si ze zůstatku na Dočasném uživatelském kontu odečte náklady účtované přepravcem na zaslání doporučených dopisů. Provozovatel není povinen zasílat peněžní prostředky poštovní poukázku, popř. vyzývat Hráče prostřednictvím doporučeného dopisu v případě, že zůstatek na Dočasném uživatelském kontě nepřevyšuje náklady účtované přepravcem na zaslání doporučeného dopisu, případně na zaslání poštovní poukázky.

- 4.9 Každý Hráč může mít u jednoho provozovatele pouze jedno Uživatelské konto, a pokud se Hráč účastní i dalších hazardních her u Provozovatele, sdílí tak toto Uživatelské konto při splnění zákonných podmínek k účasti do ostatních druhů hazardních her Provozovateli povolených.
- 4.10 Při každém přihlášení Hráče k jeho Uživatelskému kontu probíhá ověření, zda Hráč není zapsán v RVO. Hráči, který je zapsán v RVO, neumožní Provozovatel v souladu s ustanovením § 17 ZHH používání jeho Uživatelského konta, a to po dobu, po kterou je z tohoto důvodu osobou vyloučenou z účasti na hazardních hrách.
- 4.11 Provozovatel neumožní převod evidovaných peněžních prostředků mezi Uživatelskými konty ani mezi Dočasnými uživatelskými konty.
- 4.12 Uživatelské konto nesmí umožnit účast na Technické hře na více Koncových zařízeních současně.
- 4.13 Ukončení uživatelského konta a/nebo Dočasného uživatelského konta: Pokud bude vznesen požadavek na ukončení Uživatelského konta a/nebo Dočasného uživatelského konta, ať už ze strany Hráče, Provozovatele či ze zákonných důvodů, bude případný zůstatek peněžních prostředků evidovaných na Uživatelském kontě Hráče a/nebo zůstatek peněžních prostředků Dočasného uživatelského konta k okamžiku ukončení Hráči vyplacen.
 - a. Požadavek na ukončení Uživatelského konta a/nebo Dočasného uživatelského konta vznesený ze strany Hráče:

Hráč je oprávněn kdykoliv Provozovatele požádat o zrušení svého Uživatelského konta nebo Dočasného uživatelského konta, kdy v rámci žádosti uvede způsob výplaty peněžních prostředků. V případě, že Hráč k okamžiku podání takovéto žádosti disponuje na svém Uživatelském kontu peněžními prostředky a/nebo peněžními prostředky na Dočasném uživatelském kontu, vyplatí Provozovatel Hráči zůstatek takto evidovaných peněžních prostředků na jeho Uživatelském kontu nebo Dočasném uživatelském kontu v hotovosti v rámci Herního prostoru nebo bezhotovostním převodem na platební účet vedený u osoby oprávněné poskytovat platební služby v členském státě EU nebo ve státě, který je smluvním státem Dohody o Evropském hospodářském prostoru. Pokud Hráč hazardní hry neuvede v žádosti způsob výplaty peněžních prostředků, nebo si nevyzvedne zůstatek v hotovosti v Herním prostoru, vyzve jej Provozovatel prostřednictvím kteréhokoliv kontaktního údaje k takovému sdělení, a to ve lhůtě 30 dnů. V případě, že Hráč neuvede číslo platebního účtu ani po následné výzvě Provozovatele, Provozovatel vyplatí peněžní prostředky prostřednictvím poštovní poukázky na adresu bydliště Hráče. Provozovatel si z vrácených peněžních prostředků odečte náklady účtované přepravcem na zaslání poštovní poukázkou. Provozovatel není povinen zasílat peněžní prostředky poštovní poukázkou v případě, že zůstatek na Uživatelském kontě nebo zůstatek na Dočasném uživatelském kontě nepřevyšuje náklady účtované přepravcem na její zaslání Hráči. V případě, že není možné Hráči zaslat prostředky prostřednictvím poštovní poukázky, je Provozovatel povinen opakovat postup zasílání výzvy, a to prostřednictvím doporučeného dopisu na adresu bydliště, případně na korespondenční adresu Hráče každých 12 měsíců do doby uplynutí lhůty rozhodné pro promlčení bezdůvodného obohacení v souladu se zákonem č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů. Provozovatel si ze zůstatku peněžních prostředků na Uživatelském kontu nebo zůstatek na Dočasném uživatelském kontu odečte náklady účtované přepravcem na zaslání opakovaných výzev prostřednictvím doporučených dopisů. Provozovatel není povinen opakovaně vyzývat Hráče prostřednictvím doporučeného dopisu v případě, že zůstatek peněžních prostředků na Uživatelském kontě nebo zůstatek na Dočasném uživatelském kontě nepřevyšuje náklady účtované přepravcem na zaslání doporučeného dopisu.

- b. Požadavek na ukončení Uživatelského konta a/nebo Dočasného uživatelského konta vzniklý ze zákonných důvodů a/nebo vznesený ze strany Provozovatele:

Uživatelské konto a/nebo Dočasné uživatelské konto je třeba ukončit ze zákonných důvodů.

Pokud Provozovatel zakáže Hráči vstup do svých Herních prostorů na neomezenou dobu dle čl. 5 odstavce 5.5, písm. a. HP, ukončí rovněž jeho Uživatelské konto. Buď osobně, nebo prostřednictvím kontaktní e-mailové adresy, či prostřednictvím kontaktní datové schránky Provozovatel sdělí Hráči důvod ukončení Uživatelského konta a/nebo Dočasného uživatelského konta.

Pokud Provozovatel zakáže Hráči vstup do svých Herních prostorů na omezenou dobu dle čl. 5 odstavce 5.5, písm. a. HP, Uživatelské konto nebo Dočasné uživatelské konto Hráče pouze zneaktivní. Po dobu zákazu nebude Hráč moci vstupovat do Herních prostorů Provozovatele a nebude moci se přihlašovat ke Hře v Herním prostoru. Provozovatel o této skutečnosti vždy vyrozumí Hráče osobně nebo prostřednictvím jakéhokoliv kontaktního údaje a zároveň Hráči umožní

vyplatit případný zůstatek peněžních prostředků na jeho Uživatelském kontě nebo zůstatek na Dočasném uživatelském kontu.

Pokud na Uživatelském kontě nebo Dočasném uživatelském kontu nebude zaznamenána aktivita Hráče alespoň 12 měsíců, Provozovatel se může dotázat Hráče způsoby výše uvedenými, zda si nadále přeje účastnit se hazardních her poskytovaných Provozovatelem, či zda si přeje Uživatelské konto nebo Dočasné uživatelské konto ukončit.

V případě, že Hráč k okamžiku zrušení Uživatelského konta nebo Dočasného uživatelského konta disponuje peněžními prostředky na svém Uživatelském kontu nebo na Dočasném uživatelském kontu, vyplatí Provozovatel Hráči takový zůstatek v hotovosti v rámci Herního prostoru. Pokud nedojde k výplatě takového zůstatku přímo v Herním prostoru, pak Provozovatel vyzve Hráče prostřednictvím jakéhokoli kontaktního údaje, popř. osobně, aby si zůstatek vyzvedl v kterémkoliv Herním prostoru nebo aby sdělil Provozovateli jedinečný identifikátor platebního účtu vedeného u osoby oprávněné poskytovat platební služby v členském státě EU nebo ve státě, který je smluvním státem Dohody o Evropském hospodářském prostoru, a to ve lhůtě 30 dnů. V případě, že Hráč neuvede číslo platebního účtu ani po následné výzvě Provozovatele, Provozovatel vyplatí peněžní prostředky prostřednictvím poštovní poukázky na adresu bydliště Hráče. Provozovatel si z vrácených peněžních prostředků odečte náklady účtované přepravcem spojené s jejich zasláním poštovní poukázku. Provozovatel není povinen zasílat peněžní prostředky poštovní poukázku v případě, že zůstatek na Uživatelském kontě nebo zůstatek na Dočasném uživatelském kontě nepřevyšuje náklady účtované přepravcem s jejím zasláním Hráči. V případě, že není možné Hráči zaslat prostředky prostřednictvím poštovní poukázky, je Provozovatel povinen opakovat postup zasílání výzvy, a to prostřednictvím doporučeného dopisu na adresu bydliště, případně na korespondenční adresu Hráče každých 12 měsíců do doby uplynutí lhůty rozhodné pro promlčení bezdůvodného obohacení v souladu se zákonem č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů. Provozovatel si ze zůstatku na Uživatelském kontu nebo ze zůstatku na Dočasném uživatelském kontu odečte náklady účtované přepravcem na zaslání opakovaných výzev prostřednictvím doporučených dopisů; Provozovatel není povinen opakovaně vyzývat Hráče prostřednictvím doporučeného dopisu v případě, že zůstatek nepřevyšuje náklady účtované přepravcem na zaslání doporučeného dopisu.

- 4.14 Opětovná aktivace Uživatelského konta: Za předpokladu, že tomu nebudou bránit zákonné překážky, Hráč bude mít možnost Uživatelské konto opětovně aktivovat u obsluhy registračního místa Herního provozu tak, že podstoupí novou Registraci dle HP a úspěšně ji dokončí. V případě, že před ukončením, či zneaktivněním Uživatelského konta Hráč zmírnil některé ze svých nastavených sebeomezujících opatření, opětovná aktivace Uživatelského konta bude Provozovatelem umožněna nejdříve po uplynutí 7 dní ode dne, kdy Hráč některé ze svých nastavených sebeomezujících opatření zmírnil.

- 4.15 Za sebeomezující opatření podle tohoto HP se považuje maximální
- a. výše sázek za 1 den,
 - b. výše sázek za 1 kalendářní měsíc,
 - c. výše čisté prohry za 1 den,
 - d. výše čisté prohry za 1 kalendářní měsíc,
 - e. počet přihlášení do Uživatelského konta za 1 kalendářní měsíc,
 - f. dobu denního přihlášení na Uživatelském kontu do jeho automatického odhlášení,
 - g. dobu, po kterou nebude Hráči umožněno zúčastnit se Technické hry, ani jiných hazardních her provozovaných Provozovatelem po odhlášení Hráče z Uživatelského konta.
- 4.16 Čistou prohrou se pro účely sebeomezujících opatření u Technické hry dle tohoto HP, rozumí u konkrétního Hráče částka za období jednoho dne nebo jednoho kalendářního měsíce podle toho, pro jaké období je příslušné sebeomezující opatření nastaveno, představující rozdíl mezi úhrnem sázek konkrétního Hráče a úhrnem výher konkrétního Hráče.
- 4.17 Zmírní-li Hráč své sebeomezující opatření, je Provozovatel povinen provést změnu nejdříve s účinností od sedmého dne ode dne změny Hráčem.
- 4.18 Zpřísní-li Hráč své sebeomezující opatření, je Provozovatel povinen provést změnu neprodleně, nejpozději však do 24 hodin od okamžiku zadání změny Hráčem.
- 4.19 Je-li Hráč registrován ke hře s jednou měnou (např. Kč) a začne hrát i s druhou měnou (např. €), bude Uživatelské konto obsahovat peněžní zůstatky v obou měnách odděleně. V případě účasti na Technické hře v Kč, je aktivní pouze část Uživatelského konta vedená v Kč. V případě účasti na Technické hře v €, je aktivní pouze část Uživatelského konta vedená v €. K Registraci dojde aktivací trvalého Uživatelského konta po ověření a potvrzení identifikačních a kontaktních údajů, po provedení identifikace podle AML a po jednotlivém nastavení či jednotlivém odmítnutí sebeomezujících opatření dle §15 odst. 2 ZHH v českých korunách. Za účelem účasti na Technické hře v jiné herní měně, než v českých korunách se hodnota nastavených sebeomezujících opatření převede do příslušné herní měny podle směnného kurzu České národní banky platného ke dni, kdy byl konstrukční prvek předmětem odborného posouzení (tj. k 5.2.2019, a to podle platného směnného kurzu 1 € = 25,700 Kč).
- 4.20 Provozovatel je povinen svým technickým vybavením zabezpečit, aby Hráč nepřekročil svá nastavená sebeomezující opatření, zabezpečit, aby nepřekročil Nejvyšší hodinovou prohru a rovněž přerušit účast Hráče na hazardní hře na dobu 15 minut v případě, že délka jeho účasti na hazardní hře dosáhne 120 minut.
- 4.21 Uživatelské konto nesmí umožnit účast na Technické hře na více Koncových zařízeních současně.

5. PLATNOST HERNÍHO PLÁNU

- 5.1 Hráč je povinen se seznámit s ustanoveními tohoto herního plánu, a to ještě před dokončením procesu registrace dle tohoto herního plánu. Neznalost tohoto herního plánu nebo subjektivní výklad jeho ustanovení ze strany Hráče nečiní uzavřenou sázku neplatnou. V případě jakýchkoliv sporů vyplývajících z účasti Hráče na Hře, nebude k neznalosti herního plánu ze strany Hráče jakkoliv přihlíženo.
- 5.2 Ustanovení Herního plánu jsou závazná pro Provozovatele, pro Herní prostor a rovněž pro Hráče. Není-li v ustanoveních zvláštní části tohoto Herního plánu (tj. v pravidlech jednotlivých Technických her) uvedeno jinak, použijí se ustanovení společné části tohoto Herního plánu.
- 5.3 Každé Koncové zařízení umožňuje Hráčům seznámit se se zjednodušeným obsahem herních plánů jednotlivých Technických her přímo na jedné z obrazovek. S celkovým obsahem Herního plánu se mohou hráči seznámit také v listinné podobě v rámci Herního prostoru.
- 5.4 Hráč je povinen se před zahájením Hry seznámit s platným zněním tohoto Herního plánu. Jakékoliv jednání, které je prokazatelně v rozporu s tímto Herním plánem a směřuje k narušení korektnosti Hry je považováno za hrubé narušení Herního plánu. Za jednání v rozporu s tímto Herním plánem se považuje:
- ovlivnění Hry, registračního či výplatního systému Provozovatele (např. neoprávněným zásahem do HW či SW Koncového zařízení Technické hry, registračního systému Provozovatele, a to ve všech stádiích této trestné činnosti), a to i ve stádiu pokusu,
 - znečištění, poškození, či zničení Koncového zařízení (úmyslný fyzický atak Koncového zařízení např. mechanické rozbití obrazovky, či jiných částí Koncového zařízení, úmyslné nalití tekutiny do Koncového zařízení jako takového, do akceptoru bankovek, akceptoru mincí či tiskárny), a to i ve stádiu pokusu,
 - znečištění, poškození, či zničení vybavení Herního prostoru a obslužných prostorů (např. toalet, či zařízení pro registraci a identifikaci Hráčů), a to i ve stádiu pokusu,
 - nevhodné chování, které obtěžuje ostatní hosty (např. opilost, odhalování se, žádosti o poskytnutí peněžních prostředků),
 - fyzický atak obsluhy či ostatních hostů.

V případě zjištění uvedeného jednání ze strany Hráče má Provozovatel právo Hráče ze hry vyloučit. Vždy provozovatel uvede Hráči důvod, který k vyloučení vedl.

5.5 Vyloučení ze hry

- Provozovatel nechá Hráče dokončit aktuální Hru, odhlásí jej z účasti na Technické hře a umožní Hráči výplatu peněžních prostředků evidovaných pro Technickou hru na jeho Uživatelském kontě, resp. Dočasném uživatelském kontě. Poté mu může (dle závažnosti jednání Hráče) zakázat vstup do svých Herních prostorů na omezenou, či dokonce na neomezenou dobu.

- b. V případě, že Hráč svým jednáním dle odstavce 5.4 tohoto článku HP neoprávněně získal, či se pokusil získat majetkový prospěch, Provozovatel je oprávněn nevyplatit Hráči peněžní prostředky tímto jednáním získané a zároveň může být jednání Hráče předmětem trestního stíhání.

6. VSTUP DO HERNÍHO PROSTORU

- 6.1 Při každém vstupu do Herního prostoru Provozovatele musí být každý návštěvník Herního prostoru, tedy i Hráč, identifikován, ověřen oproti RVO a musí být ověřen jeho věk. Za tím účelem předloží svou Účastnickou kartu při vstupu do Herního prostoru. Systém Hráče verifikuje – tj. ověří, že je registrován a návštěvník bude vpuštěn do Herního prostoru. Zároveň je návštěvník, resp. Hráč zaznamenán do denní evidence návštěvníků Herního prostoru. Osobě zapsané v RVO nebude vstup do herního prostoru umožněn.
- 6.2 Zjistí-li obsluha, že Hráč svým chováním, znečištěným oblečením, zápachem či vzhledem obtěžuje, nebo by mohl obtěžovat ostatní návštěvníky Herního prostoru, je oprávněna nedovolit mu vstup do Herního prostoru, případně jej vyloučit ze Hry dle článku 5 odst. 5.5 písm. a. a vykázat jej z Herního prostoru.

7. POPIS KONCOVÉHO ZAŘÍZENÍ

- 7.1 Každé Koncové zařízení je vybaveno jednou nebo více obrazovkami. Obvykle platí, že spodní obrazovka je dotyková a je na ní znázorněna právě hraná Technická hra; na horní obrazovce (nebo – dle vybavení – na prostřední obrazovce) jsou pak při aktivní hře znázorněny dynamické tabulky ohodnocení pro jednotlivé hazardní hry.
- 7.2 Koncové zařízení disponuje následujícími tlačítky (mechanickými nebo dotykovými):
 - a. **1x Sázka + (plus):** při každém stisknutí zvyšuje Sázku na Hru nebo na linii (podle druhu Technické hry) o jeden krok.
 - b. **1x Sázka – (mínus):** při každém stisknutí snižuje Sázku na Hru nebo na linii, nebo slouží pro zvolení maximální Sázky na Hru nebo na linii (podle druhu Technické hry).
 - c. **Držet/Uvolnit/Linie:** umožňuje-li to hazardní hra, slouží tato tlačítka k výběru počtu herních linií. Pokud tato tlačítka nemají funkci, nemusí jimi Koncové zařízení disponovat.
 - d. **1x Automatický Start:** Stisknutím tohoto tlačítka pokračuje Koncové zařízení ve Hře samostatně, dokud se nevyčerpá kredit nebo dokud Hráč opětovně nestiskne stejné tlačítko, případně dokud jsou plněna nastavená sebeomezující opatření Hráče, či zákonné podmínky.
 - e. **1x Start/Vezmi výhru:** zahájí jeden herní proces. Stisknutím tohoto tlačítka se rovněž hodnota uvedená na spodním okraji spodní obrazovky převede v herní měně v poměru 1:1 na displej „Kredit“.
 - f. **1 x Výplata:** při stisku tlačítka se Koncové zařízení uzamkne z důvodu výplaty, přičemž peněžní prostředky z displeje „Kredit“ budou vyplaceny Hráči obsluhou pomocí administračního klíče, kdy současně dojde k vytištění dokladu o zůstatku peněžních prostředků na Uživatelském kontě

evidovaných pro Technickou hru provozovanou prostřednictvím Technického zařízení přímo obsluhovaného Sázejícím umístěném v Herním prostoru a zůstatek takto evidovaných peněžních prostředků na Uživatelském kontě bude po jejich vyplacení vynulován.

- g. 1x **Info**: zobrazí herní informace na obrazovce a postupně přepíná z jednoho zobrazení na další. Jsou zde uvedeny informace o konkrétní zvolené Technické hře, vysvětlení speciálních symbolů a zjednodušeně jsou zde rovněž popsána pravidla zvolené Technické hry.
- h. 1x **Výběr hry** (nebo též **Menu**): slouží k výběru konkrétní Technické hry a rovněž pro návrat z Technické hry zpět do hlavního menu.

7.3 Uživatelským kontem ve smyslu tohoto článku Herního plánu je pro odstranění pochybností myšleno rovněž Dočasně uživatelské konto.

7.4 Součástí Koncového zařízení je rovněž PTM, akceptor bankovek, tiskárnu dokladu o zůstatku peněžních prostředků na Uživatelském kontě, jeden, dva nebo tři klíčové spínače, nebo konektor jack sloužící k administraci Koncového zařízení a výplatě peněžních prostředků na Uživatelském kontě. Koncové zařízení může být rovněž vybaveno akceptorem mincí nebo čtečkou karet.

7.5 **Měna Technické hry** - Základní měnou Technické hry je česká koruna (Kč). Je-li Technická hra provozována v měně euro (€), pak její herní limity (nejvyšší Sázka do jedné Hry, nejvyšší Výhra z jedné Hry) při použití směnného kurzu České národní banky platného ke dni, kdy byl konstrukční prvek předmětem odborného posouzení (tj. k 5.2.2019, a to podle platného směnného kurzu 1 € = 25,700 Kč), nepřekročí herní limity stanovené § 52 ZHH. Výjimku mohou představovat případné odchylky spojené s přechodnými výkyvy kurzů. HW a SW Koncového zařízení nikdy neumožní příjem více druhů měn. Koncové zařízení je nastaveno vždy na příjem pouze jedné měny, tzn. buď Kč, nebo €.

7.6 **Vkládání peněžních prostředků** – Podmínkou pro přihlášení se Hráče ke Hře na Koncovém zařízení je identifikace Hráče při vstupu do Herního prostoru. Nedojde-li z jakéhokoliv důvodu k identifikaci Hráče při vstupu do Herního prostoru, systém nedovolí Hráči přihlásit se ke hře na Koncovém zařízení. Vložením Uživatelské karty do příslušného zařízení centrální registrační systém Provozovatele („čtečka“) verifikuje Hráče a přikáže Koncovému zařízení upozornit Hráče na nabídku využití a stav jím nastavených sebeomezujících opatření. Po úspěšné verifikaci Hráče otevře centrální registrační systém Provozovatele Hráči herní relaci, což znamená, že od tohoto okamžiku eviduje veškeré aktivity Hráče a zajišťuje, aby Hráč nepřekročil svá nastavená sebeomezující opatření, nepřekročil Nejvyšší hodinovou prohru a rovněž přerušil účast Hráče na hazardní hře na dobu 15 minut v případě, že délka jeho účasti na hazardní hře dosáhne 120 minut. Koncové zařízení se pro příslušného Hráče odblokuje a dojde k odblokování akceptorů bankovek či mincí pro vkládání bankovek či vzhazování mincí. Bude-li to technické řešení Koncového zařízení umožňovat, pak se na displej „Kredit“ automaticky přesune hodnota peněžních prostředků na Uživatelském kontě evidovaných pro Technickou hru provozovanou prostřednictvím Technického zařízení přímo obsluhovaného Sázejícím umístěném v Herním prostoru, pokud v okamžiku přihlášení se Hráče ke hře na Koncovém zařízení takové peněžní prostředky jsou. Hráč využívá pole „Kredit“ pro zobrazení zůstatku, případně části zůstatku peněžních prostředků na Uživatelském kontě evidovaných pro Technickou hru provozovanou prostřednictvím Technického

zařízení přímo obsluhovaného Sázejícím umístěném v Herním prostoru. Po přihlášení Hráč může částku uvedenou na displeji „Kredit“ zvýšit vhozením mincí, či vložením bankovek. Vhozením mincí v hodnotě 1, 2, 5, 10, 20 nebo 50 Kč (dle vybavení Koncového zařízení a nastavení softwaru) do akceptoru mincí se na displej „Kredit“ připiše hodnota 1, 2, 5, 10, 20 nebo 50 Kč. Vložením bankovek v hodnotě 100, 200, 500, 1000, 2000 nebo 5000 Kč (dle vybavení) do akceptoru bankovek se na displej „Kredit“ připiše hodnota 100, 200, 500, 1000, 2000 nebo 5000 Kč (dle vybavení). Vhozením mincí v hodnotě 1 nebo 2 € (dle vybavení Koncového zařízení a nastavení softwaru) do akceptoru mincí se na displej „Kredit“ připiše hodnota 1 nebo 2 €. Vložením bankovek v hodnotě 5, 10, 20, 50, 100, 200 nebo 500 € (dle vybavení) do akceptoru bankovek se na displej „Kredit“ připiše hodnota 5, 10, 20, 50, 100, 200 nebo 500 € (dle vybavení). Způsob vkladu je závislý na konkrétní konfiguraci Koncového zařízení a jednotlivé způsoby vkládání peněžních prostředků lze omezit či zakázat anebo případně omezit na příjem jen některých z výše uvedených mincí nebo bankovek, o čemž bude Hráč předem vyrozuměn. Na Koncové zařízení, které je zablokováno z důvodu nevyplacení peněžních prostředků z pole „Kredit“, není možné přihlásit jiného Hráče než toho, komu nebyly peněžní prostředky vyplaceny a který je na koncovém zařízení přihlášen. Nastane-li taková situace, bude předešlému Hráči zůstatek Provozovatelem převeden na jeho Uživatelské konto, určené pro evidování peněžních prostředků pro Technickou hru provozovanou prostřednictvím Technického zařízení přímo obsluhovaného Sázejícím umístěném v Herním prostoru.

- 7.7 **Výplata peněžních prostředků** - Přímou výplatu peněžních prostředků zobrazených na displeji „Kredit“ Koncové zařízení neumožňuje. Aby Hráč mohl peněžní prostředky zobrazené na displeji „Kredit“ obdržet, musí vyjmout Účastnickou kartu ze čtečky Koncového zařízení, nebo stisknout tlačítko „Výplata“. Následně dojde k uzamčení Koncového zařízení a peněžní prostředky z displeje „Kredit“ budou vyplaceny Hráči obslouhou pomocí administračního klíče, kdy současně dojde k vytištění dokladu o zůstatku peněžních prostředků na Uživatelském kontě a zůstatek takto evidovaných peněžních prostředků na Uživatelském kontě bude vynulován. Bude-li to technické řešení Koncového zařízení umožňovat, pak se stisknutím tlačítka „Výplata“ nebo vyjmutím Účastnické karty ze čtečky Koncového zařízení z displeje „Kredit“ přesune hodnota peněžních prostředků na Uživatelské konto Hráče. Stisknutím tlačítka „Tisk“ na PTM může Hráč vytisknout doklad o zůstatku na Uživatelském kontu, což představuje součet stavu všech peněžních prostředků samotného Uživatelského konta a stavu displeje „Kredit“ na Koncovém zařízení. Dojde-li k poruše tiskárny, Koncové zařízení zobrazí informaci, že došlo k poruše, která znemožňuje tisk. Dojde-li k poruše, která jakkoliv zamezí iniciaci výplaty Koncového zařízení (porucha tlačítka „Výplata“ apod.), avšak Koncové zařízení je stále připojeno k centrálnímu registračnímu systému Provozovatele, musí být peněžní prostředky evidované v poli Kredit na takovém Koncové zařízení ručně vyplaceny obslouhou. Pokud Koncové zařízení ztratí spojení s centrálním registračním systémem Provozovatele, Koncové zařízení zobrazí odpovídající hlášení. Technická podpora se nejprve pokusí obnovit spojení s centrálním registračním systémem Provozovatele, a pokud bude neúspěšná, pak výplatu, která pole „Kredit“ vynuluje, musí pomocí administračního klíče provést obsluha Herního prostoru. Takové vyplacení peněžních prostředků pak rovněž zaeviduje do transakční historie Uživatelského konta. Po vyjmutí Účastnické karty ze čtečky Koncového zařízení dojde po výplatě peněžních prostředků ve smyslu tohoto odstavce HP k následnému automatickému odhlášení Hráče z Účastnického konta

- 7.8 **Účtování** - Zúčtování elektromechanických počítadel probíhá v peněžních jednotkách, tj. jeden bod na počítadle odpovídá 1,- Kč nebo 1,- €.
- 7.9 **Výběr** - Koncové zařízení nabízí jednu nebo více Technických her. Hru vybírá a aktivuje samotný Hráč tak, že se dotkne příslušného symbolu hry na dotykové obrazovce v hlavním menu. Hra může být řízena prostřednictvím dotyku určitého políčka na obrazovce, popřípadě příslušnými tlačítky. Různé Technické hry jsou znázorněny na obrazovce v hlavním menu. Rozhodne-li se Hráč pro jinou hru, může tak učinit stisknutím tl. „Volba Hry“ („Menu“) nebo dotykem na stejnojmenné políčko na obrazovce, čímž se dostane do hlavního menu, kde si dotykem zvolí jinou hru. Stav displeje „Kredit“ se změnou hry nezmění.
- 7.10 **Nejvyšší sázka do jedné hry** - Je-li Koncové zařízení umístěno v Herním prostoru kasina, nejvyšší Sázka do jedné Hry nepřekročí hodnotu **1.000,- Kč** a je-li provozováno v měně euro, pak nepřekročí hodnotu **35,- €**. Je-li Koncové zařízení umístěno v Herním prostoru herny, nejvyšší Sázka do jedné Hry nepřekročí hodnotu **100,- Kč** a je-li provozováno v měně euro, pak nepřekročí hodnotu **3,5 €**. Přesná hodnota nejvyšší Sázky do každé konkrétní Technické hry, která je součástí nabídky Technické hry, je stanovena Herním plánem jedné každé Technické hry.
- 7.11 **Nejvyšší výhra z jedné hry** - Je-li Koncové zařízení umístěno v Herním prostoru kasina, nejvyšší výhra z jedné Hry nepřekročí hodnotu **500.000,- Kč** a je-li provozováno v měně euro, pak nepřekročí hodnotu **17.500,- €**. Je-li Koncové zařízení umístěno v Herním prostoru herny, nejvyšší výhra z jedné hry nepřekročí hodnotu **50.000,- Kč** a je-li provozováno v měně euro, pak nepřekročí hodnotu **1.750,- €**. Přesná hodnota nejvyšší výhry z každé konkrétní Technické hry, která je součástí nabídky Technické hry, je stanovena Herním plánem jedné každé Technické hry.
- 7.12 **Minimální výherní podíl** - Minimální výherní podíl Technické hry je stanoven na hodnotu min. **75** a max. **100 %**. Přesná hodnota pevně nastaveného výherního podílu pro jednu každou Technickou hru, která je součástí nabídky Technické hry, je stanovena Herním plánem pro každou jednotlivou Technickou hru.
- 7.13 **Nejvyšší hodinová prohra** - Nejvyšší hodinová prohra pro Technickou hru v kasinu je stanovena na hodnotu **450.000,- Kč** a pro Technickou hru v herně na hodnotu **45.000,- Kč**. Je-li Koncové zařízení provozováno v měně euro, použije se pro přepočítání Nejvyšší hodinové prohry na měnu euro kurz ČNB ke dni, kdy byl v dané hodnotě konstrukční požadavek předmětem odborného posouzení (tj. k 5.2.2019, a to podle platného směnného kurzu 1 € = 25,700 Kč). V případě, kdy v rozhodném období Hráč hraje Technickou hru v obou měnách, je rozhodnou částkou nejvyšší hodinové prohry vždy částka uvedená v českých korunách. Pro součet hodinové prohry v rámci tohoto rozhodného období se uplatní pravidlo pro přepočítání cizí měny vůči české koruně, uvedené v druhé větě tohoto bodu.

8. UZAVÍRÁNÍ SÁZEK

- 8.1 Technické hry provozované Provozovatelem se může účastnit pouze fyzická osoba, která dovršila 18 let věku, která úspěšně dokončila proces registrace, která není zapsána v RVO a která v souladu s Herním plánem uhradí Provozovateli Sázku.

- 8.2 Ve smyslu ustanovení § 7, odst. 2 písm. c) ZHH mají všichni Hráči rovné podmínky včetně stejných možností dosažení výhry.
- 8.3 Pro dosažení Výhry musí Hráč uskutečnit Sázku a splnit další podmínky stanovené tímto Herním plánem. Výše Sázky, počet výher a jejich jednotlivá a úhrnná cena jsou určeny pravidly konkrétní Technické hry.
- 8.4 Všechna Koncová zařízení umístěná v Herních prostorách přijímají – po splnění zákonných podmínek ze strany Hráče – hotovost. Objem peněžních prostředků, které Hráč vložil do Koncového zařízení, je zobrazena na obrazovce Koncového zařízení na displeji „Kredit“.
- 8.5 Hráč zvolí hru z nabídky Koncového zařízení prostřednictvím dotykové obrazovky. Výše Sázky se řídí pravidly jednotlivých Technických her. U některých Technických her může Hráč zvolit i počet herních linií a výši Sázky na každou z nich, nebo celkovou Sázku na Hru.
- 8.6 Uzavření Sázky je okamžik, kdy po výběru dané hry, počtu herních linií u her, které to umožňují, výše Sázky na linie nebo na Hru celou, zvolí Hráč start Hry. Start Hry zvolí Hráč prostřednictvím dotykové obrazovky Koncového zařízení nebo příslušně označeným tlačítkem. Okamžikem startu Hry je Sázka uhrazena a nejpozději před ukončením Hry je odpovídající částka odečtena z ukazatele „Kredit“. Uzavřením sázky uznává Hráč ustanovení Herního plánu konkrétní Technické hry za závazná.
- 8.7 Sázku lze uzavřít, je-li její výše nižší nebo rovna částce zobrazené na displeji „Kredit“ a nastavení parametrů sázky Hráčem odpovídá Hernímu plánu dané Technické hry.
- 8.8 Za správné uzavření Sázky odpovídá Hráč.
- 8.9 Každá sázka, výhra, vložené peněžní prostředky i výplata jsou registrovány a archivovány v centrálním registračním systému Provozovatele pro případnou reklamaci ze strany účastníka hazardní hry nebo pro případnou kontrolu ze strany dozoruujících orgánů.

9. HODNOCENÍ SÁZEK A UKONČENÍ HRY

- 9.1 Výsledek Hry je v celém jejím rozsahu určován na základě porovnání výsledků náhodného procesu tvořeného RNG s Tabulkou ohodnocení, která je součástí každé jednotlivé Technické hry a odpovídá tomuto Hernímu plánu. Uvedený proces nemůže být Provozovatelem, Hráčem, ani jinou třetí osobou ovlivněn a výsledek z něho plynoucí není nikomu předem znám. Hra vždy začíná stisknutím tlačítka „Start/Vezmi výhru“ (případně tlačítkem „Automatický start“), čímž se zahájí Hra a vždy končí zobrazením Výsledku hry.
- 9.2 O výsledku každé dílčí fáze Hry rozhoduje vždy neovlivnitelná okolnost, která není nikomu předem známa a je takového druhu, že nemůže být Provozovatelem ani Hráčem ovlivněna. Tuto skutečnost u každé Technické hry zajišťuje pouze RNG.
- 9.3 Jedna hra technické hry je ukončena buď v okamžiku, kdy nebylo dosaženo Výhry (tzn. výhra je 0), nebo v okamžiku, kdy se celkový Výsledek hry ze všech jejích fází zobrazí na obrazovce.

- 9.4 Jestliže má Hráč v průběhu jedné hry Technické hry možnost interakce do hry, nemá tato interakce Hráče žádný vliv na výsledek hry Technické hry. Pokud Technická hra obsahuje bonusovou hru, freespins nebo jackpot, jejichž spuštění není spojeno s vložením další sázky do hry, nejedná se o samostatnou hru ve smyslu § 50 ZHH, ale spolu se základní hrou, v rámci které byly spuštěny, tvoří jednu hru Technické hry ve smyslu § 50 ZHH.

10. VÝPLATA PENĚŽNÍCH PROSTŘEDKŮ

- 10.1 Výplata peněžních prostředků z Uživatelského konta a/nebo z Dočasného uživatelského konta Hráče probíhá v hotovosti v Herním prostoru s výjimkou situace dle odstavce 10.2 tohoto článku.
- 10.2 Hotovostní výplata peněžních prostředků z Uživatelského konta Hráče a/nebo z Dočasného uživatelského konta do hodnoty 270.000,- Kč se uskutečňuje v Herním prostoru. Hotovostní výplata částek přesahujících hodnotu 270.000,- Kč může dle zákona č. 254/2004 Sb., o omezení plateb v hotovosti, ve znění pozdějších předpisů, proběhnout pouze bezhotovostně. Za tímto účelem Hráč poskytne Provozovateli číslo účtu, na který provozovatel peněžní prostředky z Uživatelského konta a/nebo z Dočasného uživatelského konta převede. Hráč má rovněž možnost výplaty peněžních prostředků z Uživatelského konta a/nebo Dočasného uživatelského konta v hotovosti do hodnoty 270.000,- Kč a na částku, přesahující tento limit, požádat obsluhu o potvrzení o nevyplacené hodnoty z Uživatelského a/nebo Dočasného uživatelského konta a výplatu uskutečnit ve stejném Herním prostoru v následujících dnech.
- 10.3 Při hotovostní výplatě peněžních prostředků z Uživatelského konta a/nebo z Dočasného uživatelského konta Hráče uskutečňované v Herním prostoru je Hráč povinen se identifikovat Účastnickou kartou a platným Průkazem totožnosti, které předloží pověřené osobě Provozovatele a výplatu poté potvrdí svým podpisem na příslušné potvrzení. Provozovatel zajistí, že nevyplatí peněžní prostředky jiné osobě než Účastníku, kterému bylo Uživatelské konto zřízeno.
- 10.4 Provozovatel vyplatí pouze peněžní prostředky dosažené řádným způsobem. Provozovatel je oprávněn nevyplatit peněžní prostředky dosažené prokázaným jednáním Hráče popsaném v čl. 5 odst. 5.4 písm. a a b. tohoto Herního plánu.

11. REKLAMACE

- 11.1 Hráč, kterému nebyla přičtena výhra na displej „Kredit“, musí tuto výhru reklamovat okamžitě u obsluhy v Herním prostoru. Obsluha zjistí v historii Koncového zařízení Hráčem odehrané jednotlivé Hry Technické hry, Sázku uzavřenou na každou Hru Technické hry a rovněž výhry z nich. V případě, že je šetřením zjištěna chyba, v jejímž důsledku nezískal Hráč odpovídající výhru, zajistí obsluha v Herním prostoru nápravu tak, že Hráči vyplatí rozdíl na jeho Uživatelské konto. Pokud není reklamační vyřízení na místě či není reklamaci Hráče vyhověno, bude s Hráčem sepsán protokol o reklamaci, který podepisuje obsluha v Herním prostoru i Hráč. V protokolu jsou zaznamenány identifikační údaje o Hráči, který podal reklamaci, včetně telefonního čísla a emailu, na který mu bude sdělen výsledek reklamační, a informace o podání reklamační. Jedno vyhotovení protokolu obdrží Hráč, druhý Provozovatel.

- 11.2 Pokud je šetřením na základě reklamace zjištěno, že stav Dočasného uživatelského konta a/nebo stav Uživatelského konta Hráče je nesprávný, obsluha v Herním prostoru zjistí v historii centrálního registračního systému Provozovatele veškerý pohyb peněžních prostředků na Dočasném uživatelském kontě a/nebo na Uživatelském kontě Hráče. V případě, že je šetřením zjištěna chyba, zajistí obsluha v Herním prostoru nápravu tak, že Hráči vyplatí rozdíl na jeho Dočasné uživatelské konto a/nebo na jeho Uživatelské konto. Pokud není reklamace vyřízena na místě či není reklamaci Hráče vyhověno, bude s Hráčem sepsán protokol o reklamaci, který podepisuje obsluha v Herním prostoru i Hráč. V protokolu jsou zaznamenány identifikační údaje o Hráči, který podal reklamaci, včetně telefonního čísla a emailu, na který mu bude sdělen výsledek reklamace, a informace o podání reklamace. Jedno vyhotovení protokolu obdrží Hráč, druhý Provozovatel.
- 11.3 Pokud Hráč zjistí, že stav jeho sebeomezujících opatření je v rozporu s nastavenými hodnotami, může tuto skutečnost reklamovat v registračním místě Herního prostoru. Obsluha registračního místa Herního prostoru zjistí v historii centrálního registračního systému Provozovatele stav nastavení sebeomezujících opatření Hráče. V případě, že je šetřením zjištěn rozpor mezi nastavením Hráče a nastavením v centrálním registračním systému Provozovatele, zajistí obsluha registračního místa Herního prostoru nápravu nastavení centrálního registračního systému Provozovatele. Pokud není reklamace vyřízena na místě či není reklamaci Hráče vyhověno, bude s Hráčem sepsán protokol o reklamaci, který podepisuje obsluha v Herním prostoru i Hráč. V protokolu jsou zaznamenány identifikační údaje o Hráči, který podal reklamaci, včetně telefonního čísla a emailu, na který mu bude sdělen výsledek reklamace, a informace o podání reklamace. Jedno vyhotovení protokolu obdrží Hráč, druhý Provozovatel.
- 11.4 Hráč může reklamovat i vady Hry zde neuvedené, a to u obsluhy v Herním prostoru. Obsluha dle možností zajistí prošetření reklamovaných vad Hry a jejich nápravu. Pokud není reklamace vyřízena na místě či není reklamaci Hráče vyhověno, bude s Hráčem sepsán protokol o reklamaci, který podepisuje obsluha v Herním prostoru i Hráč. V protokolu jsou zaznamenány identifikační údaje o Hráči, který podal reklamaci, včetně telefonního čísla a emailu, na který mu bude sdělen výsledek reklamace a informace o podání reklamace. Jedno vyhotovení protokolu obdrží Hráč, druhý Provozovatel.
- 11.5 Není-li Hráč spokojen s vyřízením reklamace, může tuto skutečnost reklamovat u manažera či provozního Herního prostoru, který reklamaci Hráče spolu s protokolem o reklamaci a dalšími podklady potřebnými k prověření reklamace postoupí k řešení v sídle Provozovatele. Výsledek reklamačního řízení sdělí Provozovatel Hráči nejpozději do 30 dnů od sepsání protokolu o reklamaci, a to telefonicky nebo emailem dle údajů sdělených Hráčem. Výsledek reklamačního řízení i zjištění učiněná reklamačním šetřením se zaznamenávají do protokolu, který Provozovatel zašle Hráči na emailovou adresu uvedenou v protokolu nejpozději do 7 dnů od sdělení výsledku reklamačního řízení Hráči.
- 11.6 Jakékoliv Hráčem prováděné manipulace s protokolem, které jsou v rozporu s ustanoveními tohoto Herního plánu, činí tento protokol závadným a peněžní prostředky propadají bez dalších nároků vůči Provozovateli. Pokud tyto manipulace směřují k neoprávněnému vylákání výhry, mají závažné důsledky a Hráč se vystavuje možnosti trestního postihu.

- 11.7 K reklamaci podaným jiným způsobem, než stanoví tento Herní plán, nebude přihlíženo. V takovém případě bude Hráč vyzván, aby reklamaci podal způsobem stanoveným tímto Herním plánem.
- 11.8 Reklamaci hráč uplatňuje okamžitě po vzniku reklamované události, nejpozději však ve lhůtě do 6 měsíců od jejího vzniku. Tím není dotčeno právo Hráče uplatnit nárok na Výhru ve lhůtě jednoho roku, pokud nedošlo k připsání Výhry automaticky.
- 11.9 Provozovatel je povinen reklamaci náležitě prošetřit a ve lhůtě 30 dnů od jejího uplatnění je povinen Hráče písemně vyrozumět o výsledku tohoto reklamačního řízení.
- 11.10 Proti vyřízení reklamace může Hráč podat provozovateli námitky ve lhůtě patnácti dní od doby, kdy byl vyrozuměn o výsledku reklamačního řízení. O námitce rozhodne generální ředitel Provozovatele.
- 11.11 V případě, že dojde mezi Provozovatelem a Hráčem jako spotřebitelem ke vzniku spotřebitelského sporu ve spojení s jeho účastí na Technické hře, který se nepodaří vyřešit vzájemnou dohodou, může Hráč podat návrh na mimosoudní řešení takového sporu určenému subjektu mimosoudního řešení spotřebitelských sporů, kterým je: Česká obchodní inspekce, Ústřední inspektorát – oddělení ADR, Štěpánská 15, 120 00 Praha 2, email: adr@coi.cz, web: adr.coi.cz. Spotřebitel může využít rovněž platformu pro řešení sporů online, která je zřízena Evropskou komisí na adrese <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>.
- 11.12 Pro rozhodování sporů mezi Provozovatelem a Hráčem jsou příslušné obecné soudy České republiky, jejichž místní příslušnost je dána adresou Provozovatele, a rozhodným právem je právní řád České republiky.

12. ZÁVĚREČNÁ USTANOVENÍ

- 12.1 Společnost GELP s.r.o. jako Provozovatel Technické hry může se souhlasem Ministerstva financí České republiky vydávat změny a doplňky tohoto Herního plánu.
- 12.2 Provozovatel je povinen, vyjma zákonem stanovených výjimek, zachovávat mlčenlivost o Hráčích a jejich účasti na hazardní hře. Povinnost zachovávat mlčenlivost se nevztahuje na případy, kdy Hráč zprostit Provozovatele povinnosti mlčenlivosti. Povinnosti mlčenlivosti nelze Provozovatele zprostit dříve, než je známo, zda sázející získal výhru v souladu s herním plánem.
- 12.3 Hráč bere na vědomí, že v případech stanovených zákonem č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu, ve znění pozdějších předpisů, je Provozovatel povinen zjišťovat a evidovat jeho osobní údaje.
- 12.4 Provozovatel zpracovává a uchovává osobní údaje Hráčů plně v souladu s příslušnými ustanoveními právního předpisu o ochraně osobních údajů a nařízením Evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/679 ze dne 27. dubna 2016 o ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů a o volném pohybu těchto údajů a o zrušení směrnice 95/46/ES (obecné nařízení o ochraně osobních údajů), v platném znění.

- 12.5 Ohledně situací, které tento Herní plán neupravuje, případně při řešení sporů týkajících se výkladu jednotlivých ustanovení tohoto Herního plánu je Hráč povinen se podrobit rozhodnutí Provozovatele, které je pro Hráče závazné.
- 12.6 Právní vztah mezi Provozovatelem a Hráčem se řídí právním řádem ČR, případné spory vzniklé z tohoto právního vztahu mezi Provozovatelem a Hráčem bude řešit věcně a místně příslušný soud soudní soustavy České republiky dle příslušného právního předpisu ČR.
- 12.7 Veškeré změny a doplňky tohoto Herního plánu musí být vždy schváleny Ministerstvem financí České republiky.
- 12.8 Tento Herní plán nabývá platnosti a účinnosti dnem schválení Ministerstvem financí České republiky.

V Praze, dne 9.5.2023

Mgr. Petr Digitálně podepsal
Mgr. Petr Konečný
Konečný Datum: 2023.05.09
15:51:41 +02'00'

GELP s.r.o.

i.s. Mgr. Petr Konečný, advokát

Herní plán CLEVER FOX JACKPOT

Jedná se o bonusovou Technickou hru typu JACKPOT, která je implementována do herních systémů Technických her, a to za účelem zatraktivnění základních typů Technických her.

CLEVER FOX JACKPOT má až sedm úrovní s označením BRONZE, SILVER, GOLD, IRON, MYSTERY, TITAN, DIAMOND.

CLEVER FOX JACKPOT nelze hrát samostatně. CLEVER FOX JACKPOT je součástí jedné Hry Technické hry ve smyslu § 50 ZHH, v rámci které byl spuštěn (získán). Každé Koncové zařízení, které má aktivováno některou z úrovní CLEVER FOX JACKPOT, se této bonusové Technické hry účastní automaticky, během každé provedené Sázky do běžné Hry.

CLEVER FOX JACKPOT lze kumulovat ze všech Sázek uskutečněných na aktivních Koncových zařízeních Technické hry nebo v rámci jednoho Herního prostoru nebo skupiny Herních prostorů, vždy však pouze ze Sázek Hráčů, kteří se účastní Technické hry prostřednictvím Koncového zařízení, na kterém lze získat Výhru z bonusové Technické hry CLEVER FOX JACKPOT.

VLASTNOSTI HRY

Každé Koncové zařízení zobrazuje stejné hodnoty všech sedmi úrovní CLEVER FOX JACKPOTU, tyto hodnoty poskytuje server. Během Hry (po každém spuštění Hry) se na CLEVER FOX JACKPOT ukládá určená částka ze Sázky dle vzorce:

$SÁZKA \times URČENÉ \text{ PROCENTO}$

Hodnota částky (URČENÉ PROCENTO) se určuje na serveru a je nastavena na 0,01–2,9 % hodnoty Sázky.

Dodatečné parametry CLEVER FOX JACKPOT jsou:

- a) **Úvodní hodnota** – určuje počáteční hodnotu pro nový CLEVER FOX JACKPOT. Hodnota může být nastavena na serveru.
- b) **Mezní hodnota** – určuje hodnotu, po jejímž překročení je CLEVER FOX JACKPOT losovaný (či od kdy je možné vyhrát CLEVER FOX JACKPOT – je určena pomocí generátoru náhodných čísel na serveru.
- c) **Maximální hodnota** – definuje hodnotu, po jejímž dosažení musí být CLEVER FOX JACKPOT vylosován.
- d) Hodnoty dle bodu a), b) a c) se pro jednotlivé úrovně CLEVER FOX JACKPOTU (BRONZE, SILVER, GOLD, PLATINUM, RED, GREEN, BLUE) stanovují zvlášť.
- e) Úrovně CLEVER FOX JACKPOTU a jejich označení (BRONZE, SILVER, GOLD, PLATINUM, RED, GREEN, BLUE) – max. 7 úrovní. Deaktivované úrovně jackpotu se nezobrazují na centrální obrazovce v prostoru herního prostoru.
- f) Přiřazení úrovní CLEVER FOX JACKPOTU – jednotlivé úrovně CLEVER FOX JACKPOTU mohou být určeny variabilně: např. úrovním BRONZE a SILVER může být přiřazena konkrétní lokalita

(konkrétní Koncová zařízení, jeden Herní prostor, několik Herních prostorů, region atd.), úrovní GOLD mohou být přiřazena veškerá Koncová zařízení příslušného herního systému Technické hry. Úrovně CLEVER FOX JACKPOTU mohou být také určeny pro všechna Koncová zařízení s možností získat více úrovní CLEVER FOX JACKPOTU, které se budou lišit výší potenciální Výhry. Vždy je zachováno následující pravidlo – pokud Koncové zařízení přispívá do jakékoliv úrovně CLEVER FOX JACKPOTU, má možnost tuto konkrétní úroveň CLEVER FOX JACKPOTU získat. Toto neplatí pro Jackpot Happy hours, kde je možné získat Výhru pouze v provozovatelem nastaveném časovém intervalu.

- g) **Jackpot Tsunami** - Úrovně mohou mít nastavený jackpot Tsunami, ve kterém se vyplácí až 100% hodnoty konkrétního jackpotu. Výši výplaty určí generátor náhodných čísel a výhra se rozprostře mezi aktuálně hrající hráče v rozmezí 0-100% z celkové výhry. Součet jednotlivých výher nemůže přesáhnout 100% hodnoty konkrétního jackpotu.
- h) **Jackpot Happy hours** – jednotlivé úrovně mohou mít nastaveno časový interval, ve kterém může dojít k padnutí jackpotu. V tomto intervalu může dojít k padnutí jackpotu, v ostatní časy dochází pouze ke kumulaci částek. Informace o happy hours se zobrazují na centrální obrazovce, která je umístěná v každém herním prostoru.
- i) **Mód Mystery** – Jednotlivé úrovně jackpotu mohou mít nastavený mód Mystery. Jackpot s tímto módem je skrytý a jeho aktuální výše není na displeji viditelná až do okamžiku padnutí výhry. Zobrazení aktuální výše je nahrazeno symbolem „?“
- j) **Sázka od** – pouze v případě, že hráč udělá sázku vyšší či stejnou jako je Sázka od, tak přispívá do úrovně CLEVER FOX JACKPOTU a zároveň ho může vyhrát. Hodnoty se stanovují pro každou úroveň jackpotu zvlášť.

Pomocí generátoru náhodných čísel je určena mezní hodnota pro každou úroveň CLEVER FOX JACKPOTU.

Pokud je dosaženo mezní hodnoty, může být konkrétní úroveň CLEVER FOX JACKPOTU přidělena na náhodně vybrané aktivní Koncové zařízení. Koncové zařízení, na němž je vylosován CLEVER FOX JACKPOT, obdrží až 100% hodnoty konkrétní úrovně CLEVER FOX JACKPOTU. V jedné hře lze získat pouze jednu úroveň CLEVER FOX JACKPOTU (na jednu Hru nemůže být aplikováno více úrovní CLEVER FOX JACKPOTU).

Prostřednictvím softwarového a hardwarového vybavení Koncového zařízení je zajištěno zobrazení Výsledku hry CLEVER FOX JACKPOT Hráči.

VÝHERNÍ KOMBINACE

Hráč má možnost získat Výhru v rámci CLEVER FOX JACKPOTU v případě, že CLEVER FOX JACKPOT dosáhne některé z níže uvedených hodnot:

- Úvodní hodnota: min. 50 Kč / 2 EUR

- Mezní hodnota: 50–50 000 Kč / 2-1 850 EUR pro Herní prostor herny, 50–500 000 Kč / 2-18 500 EUR pro Herní prostoru kasina
- Maximální výhra pro hráče: 50 000 Kč / 1 850 EUR pro Herní prostor herny, 500 000 Kč / 18 500 EUR pro Herní prostor kasina

Informace o výhře se zobrazí na hardwarovém vybavení Koncového zařízení (externí displej) a na centrální obrazovce, která je umístěná v herním prostoru. Výhra je připsaná jako výhra do kreditu Koncového zařízení či je připsaná do peněženky (uživatelského konta hráče).

HLAVNÍ HERNÍ PARAMETRY

- Příspěvek do CLEVER FOX JACKPOT: max. 2,9 % z provedených Sázek (v možném rozsahu 0,01-2,9 % z provedených Sázek)
- Maximální Výhra pro hráče: 50 000 Kč / 1 850 EUR pro Herní prostor herny / 500 000 Kč / 18 500 EUR pro Herní prostor kasina
- Výhra z bonusové hry CLEVER FOX JACKPOT nepřesáhne limit 50 000 Kč / 1 850 EUR pro hernu a 500 000 Kč / 18 500 EUR pro kasino, což je zaručeno tím, že systém CLEVER FOX JACKPOT přidělí výhru pouze v nevýherní hře technické hry.
- Ostatní výherci u Jackpotu Tsunami jsou vylosováni pouze u nevýherních Her, a proto nemůže být Tsunami jackpot přidělen hráči, který má např. rozehrané freespiny, které jsou brány jako součást výherní Hry.
- V případě dosažení mezní hodnoty u Jackpot Tsunami dochází k výplatě v rozmezí 1-100% na Technickém zařízení, které Jackpot spouští a 0-100% na ostatních Technických zařízeních.

INFORMACE O HŘE A PŘÍPADNÉ VÝHŘE

- Informace o bonusové hře Jackpot se zobrazují na externím displeji technického zařízení
- Externí displej je pevně spojen s Technickým zařízením a zřetelně zobrazuje informace o bonusové hře Jackpot
- Na displeji technického zařízení se zobrazuje:
 - Všechny výše aktuálních jackpotů, které může hráč na daném Koncovém zařízení získat, či do kterých pouze přispívá
 - Informace, že vyhrál některý z jackpotů a výši výhry
 - Informace, zda může Jackpot HappyHours vyhrát a nebo pouze do něj přispívá
 - Např. „Hraješ o HappyHours Platinum 280 EUR“
 - Např. „Pouze přispíváš do HappyHours Platinum 280 EUR“
 - Např. „Hraješ o Tsunami Gold 280 EUR“

SYMBOLY NA CENTRÁLNÍ OBRAZOVCE

1) Ukázka zobrazení úrovně CLEVER FOX JACKPOTU, který patří do Jackpot Tsunami



2) Ukázka zobrazení úrovně CLEVER FOX JACKPOTU, která má aktivní Jackpot Happy hours v režimu kumulace částek



3) Ukázka zobrazení úrovně CLEVER FOX JACKPOTU, která má aktivní Jackpot Happy hours s možností padnutí jackpotu



4) Ukázka zobrazení úrovně CLEVER FOX JACKPOTU, která má aktivní mód Mystery.



5) Sázka od:



OZNAČENÍ TECHNICKÉHO ZAŘÍZENÍ SAMOLEPKOU

1) Pokud je zařízení označeno samolepkou Tsunami, hráč může na tomto stroji hrát o Tsunami jackpot

