

HERNÝ PLÁN

Prevádzkovateľ: Program® spol. s r.o., Brnianska 10, 911 05 Trenčín, IČO: 17 640 415

Opis zariadenia

1. **TZ ROULETTE** Interblock je technické zariadenie, ktoré predstavuje súbor technických a programových prostriedkov umožňujúcich hrať hru ruleta na elektronicko- mechanickom zariadení obsluhovanom viacerými hráčmi.
2. V hernom systéme „elektronicko-mechanickej rulety“ rozhoduje o výhre výlučne náhoda.
3. Zariadenie prijíma, vypláca a hrá len za európsku menu Euro.
4. Možné vklady na hru sa pohybujú od 10 eurocentov do 10,- Eur.
5. Výška výhry je daná pravidlami rulety a tabuľkou výhier.
6. Čas vyhodnotenia hry a náhodného procesu je daný parametrami elektronicko-mechanickej rulety.
7. Stávky na hru vykonávajú hráči samoobslužne pomocou ovládacích prvkov elektronicko-mechanickej rulety.
8. Hrať hru ruleta je povolené iba osobám starším ako 18 rokov. Osobám do 18 rokov a zamestnancom prevádzkovateľa je hrať hru ruleta zakázané.

Príjem vkladov:

1. Hráč, ktorý sa chce zúčastniť hazardnej hry môže vykonať vklad kreditu vložením bankoviek alebo platného tiketu.
2. Platnosť tiketu je vyznačená priamo na tikete a je stanovená prevádzkovateľom na 30 dní. Tiket je použiteľný iba v prevádzke v ktorej bol vystavený.
3. Ruleta prijíma bankovky a tiket. Nominálna hodnota bankoviek, ktoré prijíma ruleta je uvedená priamo na príslušnom hracom mieste.
4. V prípade, ak sa zastaví prijímanie stávok vplyvom mimoriadnych okolností (vyššia moc a pod.), nevzniká tým hráčom nárok na náhradu škôd a ani iný nárok, pokiaľ to Herný plán nepripúšťa. Prevádzkovateľ nepreberá zodpovednosť za neplatne uzatvorenú stávku alebo neuzatvorenú stávku vplyvom tretích strán.

Pravidlá hry

1. Po vložení finančnej čiastky do prístroja sa jeho výška zobrazí sumou označenou „KREDIT“. Kredit môže vložiť priamo hráč prostredníctvom akceptora bankoviek.
2. V stave, keď sú stávky povolené, je na obrazovke zobrazených posledných 8 výherných čísel. Zoznam stavených kombinácií s príslušnou výškou stávky a prípadnej výhry z predchádzajúcich hier môže na stanicích zobraziť obsluha pomocou tlačidla „MENU“.
3. Na obrazovke prístroja je zobrazené hracie pole a kurzor (modrej farby), ktorým je možné vybrať pozíciu (číslo alebo kombináciu čísel), na ktorú sa vsádza.
Pre takto vybranú pozíciu je pod hracím poľom zobrazená charakteristika pozície (pre pozície s jedným číslom aj farba čísla) a výška stávky na túto pozíciu.
Stlačením tlačidla „BET“ sa zvýši stávka na vybranú pozíciu. Tlačidlom „x1“ sa zvýši stávka dvojnásobne, tlačidlom „x10“ sa zvýši stávka desaťnásobne a tlačidlom „FULL“ sa zvýši stávka na maximum, tzn. 10,- Eur. Jednotlivé stávky sú automaticky odpočítané z kreditu.
Maximálna stávka na pozíciu je variabilná v deklarovanom rozsahu do 10,- Eur, konkrétne nastavenie je v právomoci prevádzkovateľa.
4. Upozornenie: Nula nie je súčasťou kombinácií čísel „1. stípec“, „2. stípec“, „3. stípec“, „1-12“, „13-24“, „25-36“, „1-18“, „19-36“, „párna“, „nepárna“, „červená“, „čierna“!!!
5. Istú dobu po vystrelení guľičky sú všetky stávky ukončené, čo signalizuje aj nápis v hracom poli obrazovky prístroja. Po padnutí guľičky do kola a určení výherného čísla sú určené výhry pre jednotlivé stávky na stanicích a celá výhra sa automaticky pripíše ku "KREDIT"-u.
6. Po opätovnom povolení stávok je možné zopakovať poslednú kombináciu stávok stlačením tlačidla „OPAKOVAŤ“, ak je na to dostatočná suma v "KREDIT"-e.
7. Hru je možné kedykoľvek ukončiť vyplatením sumy zobrazenej v poli „KREDIT“. Kredit vypláca obsluha po jeho vynulovaní prostredníctvom kľúča priamo na stanici.
8. Každá hra, vrátane stavených herných kombinácií, výška stávok a výhier je zaznamenaná, evidovaná a uložená v súboroch centrálného zariadenia.

Vykonanie výplaty výhier

1. Pokiaľ si chce hráč po odohraní hry dať vyplatiť kredit, stlačí tlačidlo VÝPLATA. Ruleta vytlačí tiket s čiarovým kódom a ten si nechá hráč vyplatiť na pokladni alebo prostredníctvom centrálnej kasy ak je na prevádzke. V prípade nefunkčnosti tlačiarne tiketu sa zobrazí hlásenie TIKET MIMO PREVÁDZKY, ZAVOLAJTE OBSLUHU PROSÍM a výplata prebehne dozorom herne - obsluhou prostredníctvom elektronického kľúča. Prevádzkovateľ hazardnej hry musí vyplatiť výhercovi výhru ihneď po uplatnení nároku a overení výhry, najneskôr do piatich dní odo dňa uplatnenia overeného nároku na výhru. Každá výhra môže byť vyplatená v sídle prevádzkovateľa. Výhry je možné vyplatiť v hotovosti alebo bezhotovostne. Prevádzkovateľ vypláti výhru výhercovi v hotovosti len do výšky 5 000 Eur vrátane. Prevádzkovateľ vypláti výhercovi výhru v hodnote prevyšujúcej 5 000 Eur výlučne bezhotovostne prevodom na bankový účet, ktorého majiteľom je výherca, alebo na iný bankový účet, ktorý si výherca určí. Prevádzkovateľ žiadnym spôsobom nezodpovedá za škody, ktoré vzniknú Výhercovi tým, že určil ako bankový účet, na ktorý má byť vyplatená výhra, účet, ktorý nie je jeho účtom alebo sa pri zadávaní čísla bankového účtu pomýlil.
2. O priebehu a výsledku hry rozhoduje výlučne náhoda, pričom centrálna jednotka generuje proces náhodnej zmeny parametrov. Server elektronickomechanickej rulety však žiadnym spôsobom neovplyvňuje výherný pomer vkladov a výhier. Výherný pomer elektronickomechanickej rulety je daný pomerom násobkov vkladov pri výhre k počtu možností pre jednotlivé kombinácie.

Bonusová hazardná hra – GOAL

Stávka na bonusovú hazardnú hru Goal ! môže byť vykonaná pred každým roztočením rulety s výnimkou času, kedy Goal ! Bonusová hazardná hra práve trvá.

Goal ! bonusová hazardná hra sa spustí ak na rulete padne číslo "0" alebo padne rovnaké číslo ako v minulej hre. Všetky ostatné padnuté čísla (1 – 36) znamenajú prehru v Goal ! bonusovej hazardnej hre.

Ak sa bonusová hazardná hra Goal ! spustí (teda padne "0" alebo opakovane rovnaké číslo), hráč bude vyzvaný na výber červeného (RED) alebo čierneho (BLACK) tímu (pokiaľ si hráč v stanovenom čase nevyberie tím, bude mu pridelený náhodne).

Cieľom pre vybraný tím je streliť gól. Každá hra trvá tri roztočenia (spin) s možnosťou bonusového štvrtého roztočenia („Strela na bránu“). Po každom z prvých troch roztočení (spin) sa futbalová lopta pohne v súlade s nasledovnou tabuľkou:

Padnuté číslo	Vzdialenosť
0	0 m
1 - 10	5 m
11 - 20	10 m
21 - 30	15 m
31 - 36	20 m

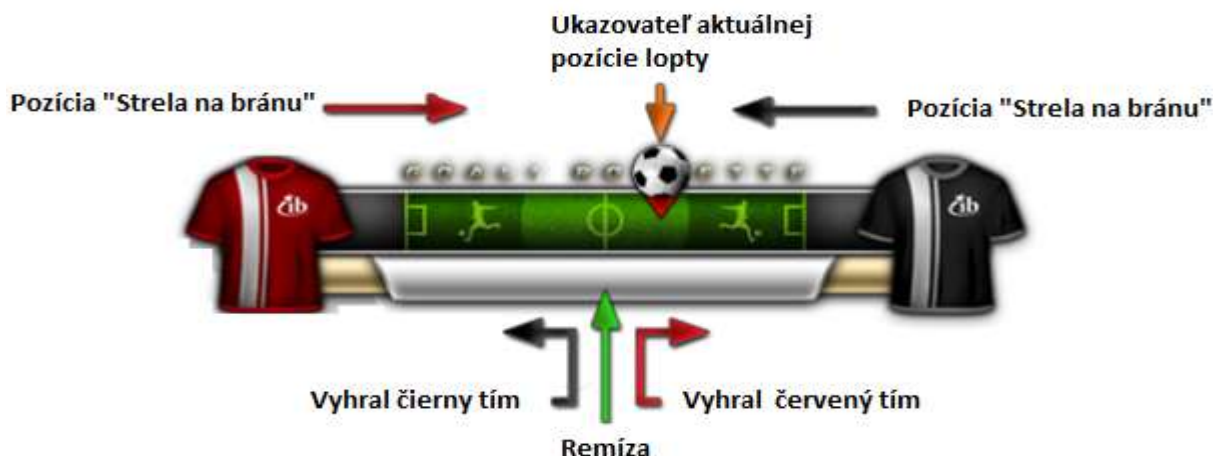
Farba padnutého čísla určuje smer, ktorým sa lopta pohne:

Farba padnutého čísla je červená (**Red**) – lopta sa pohne smerom k čiernej bránke

Farba padnutého čísla je čierna (**Black**) – lopta sa pohne smerom k červenej bránke

Pozícia lopty na konci tretieho roztočenia rulety určuje, ktorý tím zvíťazil. Ak sa splnia podmienky nižšie uvedené, potom nasleduje štvrté bonusové roztočenie („Strela na bránu“)

- **Vyhral červený tím:** lopta je bližšie k čiernej bráne.
- **Vyhral čierny tím:** lopta je bližšie k červenej bráne.
- **Remíza:** lopta je v strede.



Strela na bránu:

Ak je na konci hry lopta umiestnená v niektorej z pozícií „Strely na bránu“ (21 až 45 m od stredu), nasleduje „Strela na bránu“, pri ktorej majú oba tímy možnosť znásobiť svoje víťazstvo. Útočiaci tím bude vyzvaný na zvolenie cieľa strely v jednom zo štyroch rohov bránky. Brániaci tím bude vyzvaný na voľbu jedného zo štyroch rohov, kde bude umiestnený brankár (rukavice). Farba a číselná hodnota nasledovného roztočenia (spin) rulety určí kam bude smerovať „Strela na bránu“ („0“ znamená netrafenie brány).

- Dolný ľavý cieľ strely/rukavice = Na rulete padla červená a malé číslo (1 - 18)
- Horný ľavý cieľ strely/rukavice = Na rulete padla červená a veľké číslo (19 - 36)
- Horný pravý cieľ strely/rukavice = Na rulete padla čierna a veľké číslo (19 - 36)
- Dolný pravý cieľ strely/rukavice = Na rulete padla čierna a malé číslo (1 - 18)

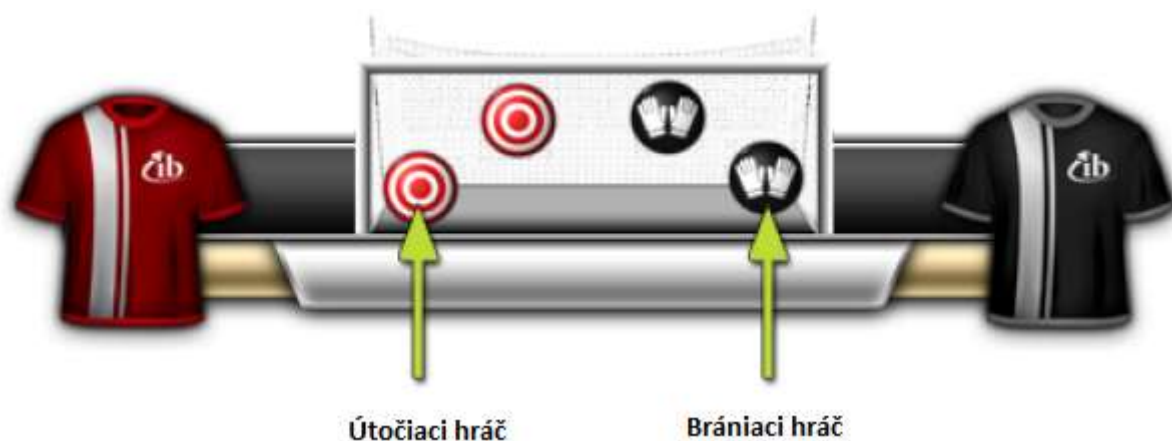
Výsledok pre útočiaceho hráča:

Uhádnutie správneho cieľa strely = Strelcov násobič bude **5X**

Uhádnutie správnej farby (strany) cieľa strely = Strelcov násobič bude **2X**

Výsledok pre brániaceho hráča:

Uhádnutie správneho cieľa strely, alebo netrafenie brány („0“) = Brankárov násobič bude **5X**



VÝHERNÁ TABUĽKA BONUSOVEJ HAZARDNEJ HRY GOAL!	
Víťazný tím – vzdialenosť 45 m	(100 x Strelcov násobič) : 1
Víťazný tím – vzdialenosť 40 m	(50 x Strelcov násobič) : 1
Víťazný tím – vzdialenosť 35 m	(20 x Strelcov násobič) : 1
Víťazný tím – vzdialenosť 30 m	(20 x Strelcov násobič) : 1
Víťazný tím – vzdialenosť 25 m	(15 x Strelcov násobič) : 1
Víťazný tím – vzdialenosť 20 m	15 : 1
Víťazný tím – vzdialenosť 15 m	10 : 1

Víťazný tím – vzdialenosť 10 m	10 : 1
Víťazný tím – vzdialenosť 5 m	5 : 1
Remíza	5 : 1
Porazený tím	(1 x Brankárov násobič) : 1

Vyplácané sú len najvyššie dosiahnuté výhry.

Na elektronickomechanickej rulete je možné horeuvedenú bonusovú hru zakázať, alebo povoliť, na základe rozhodnutia prevádzkovateľa.

Prémiová hazardná hra GOLDEN CHIP – JACKPOT

Účastník je zvolený náhodne (mystery systém), zatiaľ čo hodnota vyhranej prémie je určená podľa určitých hráčom splnených podmienok, udalostí (event systém). Je určená chovaním hráča.

„GOLDEN CHIP“ je určitý žetón, ktorý nemá preddefinovanú hodnotu (kredit) ďalej len „zlatý žetón“. Tento zlatý žetón dáva hráčovi možnosť vyhrať celú hodnotu prémiovej hazardnej hry. V jednej hre môže byť tento „zlatý žetón“ udelený len jednému hráčovi.

V súlade s pravidlami „zlatý žetón“ progresívnej prémiovej hry musí hráč splniť preddefinované kritérium „Minimálna suma stávky“ v rozmedzí od 0,1 – 10 EUR. Hráč, ktorý toto kritérium splnil v hre (spin), v ktorej sa „zlatý žetón“ náhodne prideliť, má šancu tento žetón obdržať (v súlade s nastavením „Určenie výhernej stanice“).

Hráč potom v nasledovnej hre (spin) umiestni žetón buď na určité jedno číslo (straight bet) alebo skupinu čísel. Ak hráč neumiestni žetón pred ukončením stávok („Last bets“), žetón bude umiestnený náhodne na určité jedno číslo (straight bet). Ak zvolené číslo padne, potom hráč vyhráva „zlatý žetón“ progresívny Jackpot (aj v prípade, že má nulový kredit).

Ak bol žetón umiestnený na dvojčísle (split bet) alebo štvorčísle (corner bet) a jedno z týchto čísel padlo, vyplatených bude 50% (pri stávke na dvojčísle), resp. 25% (štvorčísle) z celkovej sumy prémiovej hazardnej hry. Ak zvolené číslo nepadlo – teda nebola vyhraná prémiová hazardná hra alebo jej časť. Prémiová hazardná hra sa navýši o preddefinované percento zo stávok v rozmedzí od 0,1% do 10%.. Ak hráč prémiovú hazardnú hru vyhrá, potom jej nová úroveň bude mať úroveň nastavenú v parametri „Počiatočná hodnota“ v rozmedzí od 1 – 3000,-EUR. Výhra sa vypláca pripočítaním do kreditu.

Na elektronickomechanickej rulete je možné horeuvedenú prémiovú hru zakázať, alebo povoliť, na základe rozhodnutia prevádzkovateľa.



Obrázok grafického užívateľského rozhrania na rulete

Závěrečné ustanovenia

1. Hráči majú k dispozícii HERNÝ PLÁN s opisom hry, ktorým sú povinní sa riadiť.
2. Akákoľvek manipulácia hráča, ktorá je v rozpore s herným plánom a to najmä pokus zasiahnuť do elektronických zariadení prevádzajúcich žrebovanie, alebo zaznamenávajúcich výsledky, spôsobuje prepadnutie vkladov bez náhrady v prospech prevádzkovateľa.
3. Zmeny herného plánu možno vykonať len po predchádzajúcom súhlase úradu pre reguláciu hazardných hier.
4. Tento herný plán nadobúda platnosť dňom: 15.08.2019

Reklamačný poriadok

REKLAMAČNÝ PORIADOK

1. Hráč, ktorý chce uplatniť reklamáciu voči prevádzkovateľovi na nesprávne vyhodnotenie hazardnej hry, na nesprávne vykonanie vkladu alebo na nesprávne pripísanie výhry, sa môže obrátiť na dozor herne, ktorý privolá vedúceho - správcu herne, aby posúdil oprávnenosť reklamácie a dohodne vybavenie reklamácie na mieste, ak je opodstatnená. Reklamáciu na nesprávne vykonanie vkladu alebo nesprávne vyhodnotenie hazardnej hry je možné uplatniť iba hneď po ukončení hazardnej hry tzn. ak hráč pokračuje ďalej v hazardnej hre, alebo reklamáciu uplatňuje až v nasledujúcich dňoch, nebude reklamácia akceptovaná. Reklamáciu môže uplatniť len osoba, ktorá sa zúčastnila na hazardnej hre a vykonala vklad.
2. Reklamácie voči vyplateniu výhier z kreditu môže uplatniť hráč, ktorý sa zúčastnil na hazardnej hre a to len hneď pri vyplatení výhry z kreditu. V prípade nespokojnosti hráča s vybavením reklamácie u vedúceho - správcu herne resp. dozoru herne môže hráč žiadať o spísanie záznamu, kde budú uvedené všetky rozhodujúce informácie k posúdeniu reklamácie a vedúci - správca herne postúpi reklamáciu vedeniu prevádzkovateľa na posúdenie a rozhodnutie o vysporiadaní reklamácie. Výsledok reklamačného konania oznámi vedenie prevádzkovateľa (spoločnosť) hráčovi písomne do 15 dní od podania reklamácie.
3. Vedúci - správca herne vedie evidenciu reklamácií, v ktorej uvedie dátum, čas, identifikačné údaje hráča, číslo terminálu, ktorého sa týka reklamácia, celú podstatu reklamácie a spôsob vybavenia reklamácie.
4. Všetky rozhodnutia, na ktoré sa nevzťahujú ustanovenia tohto herného plánu prislúchajú spoločnosti **Program® spol. s r.o.**, ktorého rozhodnutie je konečné.

Tabuľka výhier

Pozícia stávky	Príklad	Násobok Stávky	Maximálna Stávka (Eur)	Výhra pre stávku				
				0,1 (Eur)	1 (Eur)	2 (Eur)	5 (Eur)	10 (Eur)
priamo na číslo	0; 5; 32	36	10	3,6	36	72	180	360
na spojnici susedných čísel	4+5; 17+20; 0+1	18	10	1,8	18	36	90	180
na spodnej hrane trojice čísel	10+11+12; 22+23+24	12	10	1,2	12	24	60	120
na spoločnom bode štvorice čísel	1+2+4+5; 20+21+23+24	9	10	0,9	9	18	45	90
na spondej hrane, medzi dvoma trojicami	4+5+6+7+8+9	6	10	0,6	6	12	30	60
na niektorom zo symbolov 1st, 2nd, 3rd	1st (= 1+4+7+10+13+16+19+22+25+28+31+34)	3	10	0,3	3	6	15	30
na niektorom zo symbolov 1-12, 13-24, 25-36	1-12 (= 1+2+3+4+5+6+7+8+9+10+11+12)	3	10	0,3	3	6	15	30
na niektorom zo symbolov 1-18, 19-36	1-18 (= 1+2+3+4+5+6+7+8+9+10+11+12+13+14+15+16+17+18)	2	10	0,2	2	4	10	20
na niektorom zo symbolov EVEN, ODD	EVEN (= 2+4+6+8+10+12+14+16+18+20+22+24+26+28+30+32+34+36)	2	10	0,2	2	4	10	20
na niektorom zo symbolov červená, čierna	červená (= 1+3+5+7+9+12+14+16+18+19+21+23+25+27+30+32+34+36)	2	10	0,2	2	4	10	20

Poznámka: Tabuľka neobsahuje všetky možné stávky na jednotlivú pozíciu, len príklady.

Minimálna stávka na pozíciu je 10 eurocentov. Maximálna stávka na pozíciu je variabilná v deklarovanom rozsahu do 10,- Eur, konkrétne nastavenie je v právomoci prevádzkovateľa.

Kredit môže vložiť hráč prostredníctvom akceptora bankoviek.