

Přehled

BetUP je sekvenční soutěžní hra sestávající z několika kol. Probíhá u příležitosti živých sportovních soutěží. Hráči, kteří se hry účastní, mezi sebou bojují o peněžní výhry ze společného, předem vytvořeného, fondu výher.

Každé kolo začíná novým úkolem, který je současně ukázán všem soutěžícím. Úkol má podobu otázky z možností výběru z několika odpovědí. Máte 30 sekund na výběr jedné z možností. Přemýšlejte rychle a zvolte!

Správná odpověď je zveřejněna ihned, jakmile je potvrzena. Podle správnosti své odpovědi buď získáte nebo ztratíte body a okamžitě pokračujete do dalšího kola s novým publikovaným úkolem. Kdykoliv si můžete zkontrolovat své postavení oproti ostatním hráčům.

Pokud propásnete kolo nebo budete odpojeni – žádný strach. V takovém případě vám bude automaticky vybrána [výchozí možnost](#), takže budete moci pokračovat ve hře.

To, jak rychle dokážete odpovídat během hry na otázky („[rychlostní body](#)“), bude použito k určení pořadí mezi hráči s podobnými výsledky. Je-li postavení hráčů i pak nerozhodné, rozdělí si odpovídající ceny rovným dílem.

Fond výher

Výše fondu výher budou publikovány pro každou hru.

Existují dva typy fondu výher:

1. Pevný – operátor vyhradí pro fond výher pevnou částku bez ohledu na počet účastníků ve hře.
2. Progresivní – suma tržeb za všechny prodané vstupenky minus 20 % provize („rake“). Operátor obvykle zaručí určitou minimální výši fondu.

Všechny výhry jsou vypláceny z fondu výher. Po skončení každé hry je vyplacen veškerý fond výher (nic nepřechází do dalších her). Když se ke hře připojí nový hráč, budou ceny přepočítány podle nové výše fondu výher.

Formáty her a pořadí

Cílem každého hráče je umístit se co nejlépe, aby dosáhl na vyšší výhru.

Pořadí ve hře je určeno formátem hry a výsledky získanými během hry. Existují dva základní formáty hry: „Turnaj“ a „O přežití“ (poslední zůstává/vyřazovací).

Pořadí hráče je jeho konečná pozice na základě výsledků během hry vzhledem k dalším účastníkům (1. místo, 2. místo, 3. místo...). Rychlost při rozhodování (rychlostí body) se použijí pro určení pořadí při nerozhodném výsledku.

Formát hry – turnaj

V této hře začíná každý hráč s nula body a hraje až do konce hry.

Na konci každého kola získají všichni hráči, kteří vybrali správnou odpověď, jeden bod (plus nějaké [rozšiřující body](#)). Pokud nezvolili správnou odpověď, zůstanou bez bodového zisku.

Na konci hry je určeno pořadí hráčů podle celkového počtu získaných bodů.

Hráči s podobným bodovým součtem budou rozřazeni podle rychlostních bodů (pohotovější hráči budou zvýhodněni).

Formát hry – o přežití

Toto je vyřazovací hra, ve které dostane každý hráč na počátku určitý počet bodů („životů“). Hráč zůstává ve hře pouze tak dlouho, dokud mu zbývá alespoň jeden život.

Po každém kole přijdou hráči, kteří vybrali špatnou odpověď, o jeden život. Hráči, kteří vybrali správnou odpověď, zůstanou buď na stejném počtu, nebo mohou dokonce i nějaké životy získat prostřednictvím [rozšiřujících bodů](#).

Hráč, který přijde o všechny životy, je vyřazen a nemůže se dané hry dál účastnit.

Na konci hry je určeno pořadí hráčů podle počtu zbývajících životů. Pořadí vyřazených hráčů se stanoví podle počtu kol, které odehráli před vyřazením.

Hráči s podobným počtem životů a hráči, kteří přežili stejný počet kol, budou rozřazeni podle rychlostních bodů (pohotovější hráči budou zvýhodněni).

I vyřazení hráči mohou získat výhru.

Rozšiřující body

Hráči mohou získat další rozšiřující body/životy, jak je uvedeno na tlačítku Možnosti.

Například je-li na tlačítku Možnosti uvedeno „+2“, hráč tuto možnost vybere a jeho volba se ukáže jako správná, získá hráč dva body/životy navíc k běžnému bodovému výsledku.

Rychlostní body

Za každou sekundu ušetřenou při výběru odpovědi získá hráč rychlostní bod.

Pokud například hráč učiní volbu za 19 sekund od zobrazení úkolu, získá 11 rychlostních bodů (30 – 19).

Celkem získané rychlostní budou použiti k určení pořadí hráčů s podobnými výsledky ze hry.

Výchozí možnost (odpověď)

U každého úkolu je jedna možnost nastavena jako výchozí.

Pokud hráč z libovolného důvodu nestihne zareagovat do 30 sekund, bude výchozí možnost považována za jím vybranou odpověď.

Výchozí možností pro libovolné kolo může být jedna z následujících možností: Nic, žádná karta, žádný roh, žádný faul, žádný volný kop, žádný gól, žádný výkop od brány, žádný ofsajd, žádné střídání, žádné vhazování, žádné, nula nebo shoda. V případě, že žádná z těchto možností není v daném kole k dispozici, bude za výchozí volbu vybrána první možnost (vlevo nahoře).

Za výchozí možnost nedostanete žádné rychlostní body.

Nákup vstupenky

Aby se mohl hráč zapojit do hry, musí si koupit vstupenku. Cena vstupenky do každé hry je pevně daná a zveřejněná.

Hráč si může koupit pouze jednu vstupenku do konkrétní hry.

V herním formátu [Turnaj](#) si mohou hráči zakoupit vstupenku i po zahájení hry, a to do 3. kola včetně. V herním formátu [O přežití](#) si hráči po zahájení hry již vstupenku zakoupit nemohou.

Hráč může vrátit zakoupenou vstupenku nejpozději dvě minuty před zahájením hry. V takovém případě mu bude vrácena plná cena vstupenky.

Operátor se může rozhodnout rozdat určitý počet vstupenek zdarma (volné vstupenky) v rámci propagační akce.

Rozsah a délka hry

Hra začíná v okamžiku, kdy začne příslušná sportovní akce.

Hra může probíhat v prvním poločase, ve druhém poločase nebo po celou hrací dobu (včetně prodloužení).

Hra [O přežití](#) může skončit dříve než bylo plánováno, pokud dojde k vyřazení všech hráčů.

Průběh hry

Hru tvoří po sobě jdoucí kola. První kolo začíná v okamžiku zahájení hry a následně běží běžný herní cyklus kolo za kolem až do konce hry.

Běžný herní cyklus je: Výběr, průběh a výsledky:

I – Výběr

Všem hráčům současně je ukázán nový úkol. Úkol má formu otázky s možností výběru z více odpovědí (2 až 6).

Po oznámení úkolu mají hráči 30 sekund na výběr možnosti.

Kdykoliv během 30sekundové lhůty může hráč svou volbu změnit.

Pokud hráč z libovolného důvodu nestihne zareagovat do 30 sekund, bude [výchozí možnost](#) považována za jím vybranou odpověď.

II – Průběh

Okamžitě po uplynutí 30sekundové lhůty na výběr vstoupí hra do probíhající fáze.

Možnost vybraná hráčem a přijatá systémem bude zvýrazněna.

Během této fáze může hráč sledovat živý sportovní přenos a čekat na zveřejnění správné odpovědi.

Hráči si také mohou zobrazit přehled o tom, jak volili ostatní hráči.

III – Výsledky

Správná odpověď je zveřejněna ihned, jakmile je potvrzena.

Hráči mohou sledovat, jak si vedli a jak si stojí oproti ostatním hráčům.

Ve hře [o přežití](#) – bude hráč informován v případě, že byl vyřazen.

Hra zůstane v tomto stavu přibližně 5 s, aby se mohli hráči podívat, k čemu došlo. Potom bude hra pokračovat dalším kolem (novým úkolem).

Ve vzácných případech se může stát, že bude jako správná oznámena více než jedna možnost.

Zrušené kolo

Kdykoliv během fáze „Výběr“ nebo „Průběh“ se můžeme rozhodnout dané kolo zrušit (anulovat) z různých důvodů (technických, počasí, vztahujících se k dané akci apod.) V takových případech budou hráči upozorněni na zrušení kola a celé kolo bude anulováno.

Po každém kole hra vždy automaticky pokračuje dalším kolem, pokud není přerušena nebo ukončena.

Přerušeni hry

Po úspěšném dokončení kola (nebo jeho zrušení) se můžeme rozhodnout hru přerušit z různých důvodů (technických, počasí, vztahujících se k dané akci apod.). V takových případech budou hráči upozorněni na přerušeni hry a bude jim oznámen důvod.

Přerušeni spojení

Hráčské rozhraní hry je naprogramováno takovým způsobem, že i když je dojde k přerušeni spojení, snaží se okamžitě znovu připojit k systému. V případě technických problémů na straně zařízení hráče, ISP nebo sítě se však navázání spojení nemusí podařit.

Po úspěšném navázání spojení se herní rozhraní hráče samo obnoví a zobrazí aktuální stav hry.

Pokud se hráči nepodařilo odeslat vybranou volbu během 30sekundové lhůty, bude to chápáno tak, že hráč volbu nečinil (nebo nezměnil).

Ztráta spojení nemusí znamenat vyřazení hráče ze hry. Může mu však znemožnit učinit volbu. Hráč však má naději na výhru i když bude na část hry nebo na celou hru odpojen.

Pokud hráč z libovolného důvodu nestihne zareagovat do 30 sekund, bude [výchozí možnost](#) považována za jím vybranou odpověď.

Vyrovnání hry a platba

Okamžitě po skončení hry zkontrolujeme a ověříme výsledky každého kola a schválíme vyrovnání hry.

Po ověření bude hra vyrovnána a budou vypočteny skutečné výhry, které budou vítězných hráčům připsány na účty.

Veškeré hráče, kterých se to bude týkat, uvědomíme o všech zjištěných chybách.

V každém případě bude hra plně vyrovnána a výhry vyplaceny nejpozději 3 hodiny po jejím skončení.

Zrušení hry

Operátor se může rozhodnout zrušit (anulovat) celou hru (po jejím přerušeni, zastavení nebo odloženi) z různých důvodů (technických, počasí, vztahujících se k události apod.) Hráči budou informováni o zrušení (anulování) hry a cena vstupenky jim bude okamžitě refundována.

Pokud byla hra z libovolného důvodu zastavena, bude vyrovnána, jako by byla normálně dokončena, pouze bylo-li již odehráno minimálně 10 kol. V opačném případě bude hra anulována. Toto pravidlo se vztahuje na libovolný formát a rozsah hry.

Fotbalová specifika

Obecně

Výskyty budou vzaty v úvahu pouze v případě, že byly potvrzeny a/nebo oznámeny rozhodčím.

Změna verdiktu rozhodčího učiněná v průběhu zápasu změní libovolné příslušné předchozí rozhodnutí.

Hra může pokračovat v prodloužení.

Jedno kolo nemůže zasahovat do různých úseků hry (poločas/prodloužení). Pokud kolo stále ještě probíhá, zatímco daný úsek hry již skončil, přikročíme buď k vyrovnání nebo anulaci kola.

Karta

Čas výskytu: **Když rozhodčí ukáže kartu hráči.**

Započítají se pouze karty ukázané hráčům, kteří jsou právě na hrací ploše. Karty, disciplinární akce a vyloučení udělené hráčům, kteří se v okamžiku udělení sankce aktivně neúčastní nebo by se neměli účastnit hry na hrací ploše, nebudou započteny.

Každá karta je započtena jako jedna karta bez ohledu na barvu (žlutá/červená).

Příklad: hráči je ukázána žlutá karta a hned na to je hráči ukázána karta červená (protože se jedná už o jeho druhou žlutou kartu) – započtou se dvě karty.

Roh

Čas výskytu: **Míč přešel přes čáru.**

Roh bude započítán pouze tehdy, bude-li skutečně proveden rohový kop.

Příklad: míč opustil hrací plochu v 68:51, načež byla hra přerušena z důvodu zranění hráče a střídání, takže vlastní rohový kop byl proveden až v 71:33. Jako čas výskytu rohu bude započten čas 68:51 (tedy čas, kdy míč opustil hrací plochu).

Faul

Čas výskytu: **Odpískání rozhodčím.**

Ruky a disciplinární sankce během zápasu (včetně urážky rozhodčího) budou započteny jako fauly.

Ofsajd nebude započítán jako faul.

Příklad: hráč se dopustí faulu v 25:56. Rozhodčí zpočátku ponechá výhodu, ale nakonec faul odpíská ve 26:02. Jako čas výskytu faulu bude započten čas 26:02 (tedy čas, kdy rozhodčí faul odpískal).

Volný kop

Čas výskytu: **Nařízení rozhodčím.**

Gól bude považován za „přímý výsledek“ volného kopu pouze v případě přímého volného kopu (bez přihrávky), a to i tehdy, byl-li tečován jiným hráčem nebo odražen od břevna či tyče.

Pokud druhý hráč tečuje míč těsně před provedením kopu, bude kop stále považován za přímý – pokud k tečování dojde mezi hráči u míče v okamžiku volného kopu.

Gól

Čas výskytu: **Míč přešel přes čáru.**

Veškeré údaje o gólech vstřelených specifickými hráči nebudou započteny, pokud budou definovány jako „vlastní gól“.

Výkop od brány

Čas výskytu: **Míč přešel přes čáru.**

Výkop od brány bude započítán pouze tehdy, bude-li skutečně proveden.

Ofsajd

Čas výskytu: **Odpískání rozhodčím.**

Penalta

Čas výskytu: **Nařízení rozhodčím.**

Penalta bude započítána pouze tehdy, bude-li skutečně provedena.

Střela

Čas výskytu: **Provedení střely.**

Střela bude uznána dle definice, podle které oficiální řídicí orgán vydává střelecké statistiky. Nebude-li předložen nesporný důkaz, nebudeme uznávat žádné stížnosti vyplývající z osobní interpretace těchto termínů.

Čas prodloužení

Jako čas prodloužení bude započten čas zobrazený oficiální časomírou jako čas prodloužení, nikoliv skutečně odehraná doba.

Nebude-li zobrazen žádný čas prodloužení, bude vzat v úvahu skutečný odehraný čas (zaokrouhlený na nejbližší minutu).

Příklad: oficiální časomíra nezobrazí žádný čas prodloužení a rozhodčí odpíská konec prvního poločasu v 47:23. Započteny budou 2 minuty prodloužení.

Střídání

Čas výskytu: **Čas, kdy je střídajícímu hráči rozhodčím umožněno vstoupit na hřiště.**

Střídání bude započítáno pouze tehdy, pokud k němu skutečně dojde.

Vhazování

Čas výskytu: **Míč přešel přes čáru.**

Vhazování bude započteno vždy, když bude nařízeno, bez ohledu na to, zda k němu skutečně dojde a/nebo skončí jako špatné vhazování (stále se započte jedno vhazování).

Tečování míče

Čas výskytu: **Tečování**

Tečování bude vzato v úvahu pouze tehdy, když byl míč ve hře.

Slovníček

Hra – řada po sobě jdoucích kol odehraných hráči v průběhu živého fotbalového zápasu s cílem získat výhru.

Hráč – uživatel, který se účastní hry a může vyhrát cenu.

Vstupenka – hráč si musí zakoupit vstupenku, pokud se chce zúčastnit hry.

Výhra – částka, jakou hráč vyhraje za účast ve hře.

Fond výher – celková částka určená k vyplacení ve formě výher vítězným hráčům dané hry.

Tabulka výplat – rozdělení výher podle pořadí.

Pořadí – konečná pozice (místo) hráče ve hře (1., 2., 3. apod.).

Kolo – základní cyklus hry. Ke každému kolu patří specifický úkol.

Úkol – otázka týkající se zápasu s možností výběru ze dvou nebo více odpovědí.

Možnost – odpověď na úkolovou otázku. Může být vyhodnocena jako správná nebo nesprávná.