

HERNÍ PLÁN

OBECNÁ ČÁST

1. Provozovatel:

W.G.G. a.s., Janáčkovo nábřeží 1153/13, 150 00 Praha 5 – Smíchov,
IČO: 291 20 764

2. Druh hazardní hry

Živá hra

3. Způsob provozování

Land-based

4. Zákonné předpisy

- Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „ZHH“);
- Vyhláška č. 466/2023 Sb., o podmínkách provozování hazardních her;
- Zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu, ve znění pozdějších předpisů;
- a další související právní předpisy.

5. Prohlášení

Herní plán je přílohou základního povolení vydávaného dle ZHH a jeho znění bylo schváleno Ministerstvem financí ČR.

Ustanovení právních předpisů mají přednost před ustanovením herního plánu. Ustanovení tohoto herního plánu mají přednost před obchodními podmínkami provozovatele a jinými obdobnými dokumenty (např. smlouva uzavřená mezi sázejícím a provozovatelem).

6. Obecná pravidla účasti na hazardní hře

Obecná pravidla provozování hazardních her jsou upravena v ZHH. ZHH upravuje zejména pravidla identifikace, informační povinnost provozovatele, základní pravidla pro vyplácení výhry sázejícímu a další.

Pro účely omezení míry rizikového hraní provozovatel účastníkům hazardní hry poskytuje nástroje pro zodpovědné hraní, jejichž popis je upraven v ZHH – jedná se zejména o Rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách, možnost nastavení sebeomezujících opatření a možnost využití prostředku pro zamezení účasti na hazardní hře.

Konkrétní pravidla jednotlivých hazardních her jsou uvedena ve zvláštní části tohoto herního plánu.

7. Způsob provedení slosování/zjištění okolnosti, jež určuje výhru

Způsob zjištění okolnosti, jež určuje výhru, je upraven ve zvláštní části herního plánu ve vztahu ke každé jednotlivé živé hře. Hra je provozována na hracích stolech živé hry a je přímo obsluhována krupiérem. V živé hře, kde sázející hrají proti krupiérovi, je výhra určena konkrétním pevně daným výplatním poměrem pro každý typ sázky, kterým bude v případě dosažení výherní kombinace násobena výše sázky sázejícího. V případě živé hry, kde sázející hrají jeden proti druhému, je výhra určena porovnáním karetních kombinací jednotlivých hráčů, nebo souborem těchto kombinací.

8. Výše výhry nebo způsob jejího určení

Výše výhry je upravena ve zvláštní části herního plánu ve vztahu ke každé jednotlivé živé hře.

9. Způsob a lhůty pro výplatu výhry

V případě živé hry land-based s výjimkou karetního turnaje je provozovatel povinen vyplatit výhru u hracího stolu živé hry v hodnotových nebo hracích žetonech bezodkladně po vyhodnocení hry hazardní hry.

Hrací žetony je krupiér povinen vyměnit za hodnotové žetony u hracího stolu živé hry, kdykoliv o to účastník hazardní hry požádá.

Provozovatel je povinen vyměnit hodnotové žetony předložené v pokladně kasina za peněžní prostředky. Pokud s tím účastník hazardní hry souhlasí, může provozovatel vyplatit tyto peněžní prostředky bezhotovostním převodem. V případě bezhotovostního převodu vydá provozovatel potvrzení o uplatnění nároku na výplatu peněžních prostředků proti hodnotovým žetonům podle ZHH.

V případě karetního turnaje je provozovatel povinen vyplatit výhru ihned po vyhodnocení karetního turnaje na základě uplatnění nároku na výhru sázejícím. Provozovatel vyplatí výhru bez zbytečného odkladu po uplatnění nároku, a to na místě, kde je nárok uplatněn, nebo bezhotovostním převodem, pokud s tím účastník hazardní hry souhlasí nebo je-li tak provozovatel povinen učinit podle zákona upravujícího omezení plateb v hotovosti. Pokud nelze z omluvitelného důvodu vyplatit výhru bezodkladně, je provozovatel povinen vyplatit výhru nejpozději do 60 dnů ode dne uplatnění nároku. V takovém případě je provozovatel povinen vydat účastníkovi hazardní hry potvrzení o uplatnění nároku na výhru podle ZHH.

10. Další informace

Herní měnou je EUR a CZK.

1. Pravidla hry Evropská ruleta

1.1. Zahájení a průběh hry

- a) Cílem hry je umístit Sázky na hrací plochu tak, aby co nejpřesněji korespondovaly s výsledkem jednotlivé hry.
- b) Hráči rulety jsou krupiérem vyzváni, aby uskutečnili na stole své sázky. Sázky (žetony) musí být podle pravidel umístěny na hracím stole (table). Hráč umístí žetony sám.
- c) Krupiér hází kuličkou na otáčející se cylindr, a to proti směru jeho otáčení. Po minimálně sedminásobném oběhnutí kuličky po obvodu, sjíždí kulička k číselníku a posléze zapadá do jednoho číselného políčka.
- d) Po zapadnutí kuličky do některého číselného políčka, je dané číslo číslem výherním a nahlas krupiérem vyhlášeno. Všechny sázky, související s tímto číslem, vyhrály. Prohrané sázky jsou staženy a vyhrávající sázky jsou vyplaceny.
- e) Zahájení každé hry provádí krupiér výzvou " Umístěte své sázky, prosím." Po odpovídajícím intervalu vhodí krupiér kuličku do točícího se kola.
- f) V dostatečném časovém předstihu před pádem kuličky do číselného políčka ukončí krupiér přijímání sázek ohlášením „Žádné sázky, prosím.“ Po tomto oznámení nemohou hráči dále sázet, ani sázky rušit nebo je přemísťovat či měnit.
- g) Krupiér informuje hráče na jeho požádání o pravidlech hry. Za žádných okolností však nesmí pracovník kasina radit, jak sázet a hrát.
- h) Při hře je dozor prováděn Vedení kasina.
- i) Problematika hodnotových a hracích žetonů viz 1.4.

1.2. Výherní možnosti

U všech výherních možností jsou celkové výhry. (Hráč vyhrává výhru dle výherního poměru + hodnotu ve výši své původní sázky)

Full number – 1 číslo – 35násobek sázky (při min. sázce 0.5€ je výhra 18€; při max. sázce 500€ je výhra 18.000€), (při min. sázce 20czk je výhra 720czk; při max. sázce 10.000czk je výhra 360.000czk)

Např.: 15

Split – 2 čísla – 17násobek sázky (při min. sázce 0.5€ je výhra 9€; při max. sázce 1.000€ je výhra 18.000€), (při min. sázce 20czk je výhra 360czk; při max. sázce 20.000czk je výhra 360.000czk)

Např.: 8-9 nebo 23-24

Three line – 3 čísla – 11násobek sázky (při min. sázce 0.5€ je výhra 6€; při max. sázce 1.500€ je výhra 18.000.0€), (při min. sázce 20czk je výhra 240czk; při max. sázce 30.000czk je výhra 360.000czk)

Např.: 16-17-18 nebo 0-1-2 a 0-2-3

Corner – 4 čísla – 8násobek sázky (při min. sázce 0.5€ je výhra 4.5€; při max. sázce 2000€ je výhra 18.000€), (při min. sázce 20czk je výhra 180czk; při max. sázce 40.000czk je výhra 360.000czk)

Např.: 10-11-13-14 nebo i 0-1-2-3

Six line – 6 čísel – 5násobek sázky (při min. sázce 0.5€ je výhra 3€; při max. sázce 3000€ je výhra 18.000€), (při min. sázce 20czk je výhra 120czk; při max. sázce 60.000czk je výhra 360.000czk)

Např.: 16,17,18,19,20,21

Jednoduché sázky – jednonásobek sázky:

Red	– červená	= všechna červená čísla
Black	– černá	= všechna černá čísla
Odd	– lichá	= všechna lichá čísla

Even – sudá = *všechna sudá čísla*
Small – nízká = *čísla od 1 do 18*
High – vysoká = *čísla od 19 do 36*

(při min. sázce 2€ je výhra 4€; při max. sázce 9.000€ je výhra 18.000€), (při min. sázce 20czk je výhra 40czk; při max. sázce 180.000czk je výhra 360.000czk)

Tucty a sloupce – 2násobek sázky:

12 P – premier – první tucet = *čísla od 1 do 12*
12 M – miliem – střední tucet = *čísla od 13 do 24*
12 D – dernier – poslední tucet = *čísla od 25 do 36*

(při min. sázce 2€ je výhra 6€; při max. sázce 6.000€ je výhra 18.000€), (při min. sázce 20czk je výhra 60czk; při max. sázce 120.000czk je výhra 360.000czk)

1. kolona – sloupec = řada *vertikálně sousedících čísel*
1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,34

2. kolona – sloupec = řada *vertikálně sousedících čísel*
2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32,35

3. kolona – sloupec = řada *vertikálně souvisejících čísel*
3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33,36

Při sázkách existuje ještě možnost hrát série, tj. čísla sousedící na cylindru:

Velká serie = čísla od 22 do 25 sází se devět žetonů na tyto pozice:
0-2-3, 4-7, 12-15, 18-21, 19-22, 25-26-28-29, 32-35.

Malá serie = čísla od 27 do 33 sází se šest žetonů na tyto pozice:
5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30, 33-36.

Orphelines = čísla od 17 do 6 a od 9 do 1 sází se pět žetonů na tyto pozice:
1, 6-9, 14-17, 17-20, 31-34.

Neighbours = sousedící čísla na ruletovém kole/např. číslo 1-sousedí s 14,16,20,33/

0 = zero

Padne-li „0“, tak vyhrávají pouze sázky vsazené na „0“, všechny sázky na vnějších šancích (tucty, kolony, nízká, vysoká, červená, černá, sudá, lichá) prohrávají.

1.3. Minimální a maximální sázky

Evropská ruleta	Minimum	Maximum
Number	0,5 €	500 €
Split	0,5 €	1 000 €
Three line	0,5 €	1 500 €
Corner	0,5 €	2 000 €
Six line	0,5 €	3 000 €
Tucty a kolony	2 €	6 000 €
Jednoduché šance	2 €	9 000 €

Evropská ruleta	Minimum	Maximum
Number	20 czk	10 000 czk
Split	20 czk	20 000 czk
Three line	20 czk	30 000 czk
Corner	20 czk	40 000 czk
Six line	20 czk	60 000 czk
Tucty a kolony	100 czk	120 000 czk
Jednoduché šance	100 czk	180 000 czk

1.4. Každý hráč si může hodnotové žetony vyměnit u hracích stolů za barevné hrací žetony se symboly, nazývané wheel checks. Hráč dostane na požádání hrací žetony (wheel checks) v jedné barvě, se kterou nebude u téhož stolu hrát nikdo jiný. Barevné hrací žetony se symboly lze použít pouze pro sázky u hracího stolu, u něž je hráč obdržel. Hodnota 1 barevného hracího žetonu je stanovena vždy na základě dohody mezi hráčem a krupiérem a zviditelněna po celou dobu hry. Do konce provozní doby jsou barevné hrací žetony se symboly měněny za hodnotové v tomto dohodnutém poměru. Při případné zpětné výměně wheel checks na hodnotové žetony v dalších dnech je uznána pouze minimální hodnota na daném hracím stole.

1.5. Ruletový hrací stůl se skládá z: Cylindr (ruletové kolo) se skládá z nehybného kotle a otáčivého disku s políčky s vyznačenými čísly 0 až 36. Disk se otáčí kolem své středové osy. Na šikmé stěně disku jsou zarážky, čísla na disku nejdou za sebou, ale mají následující mezinárodně používané pořadí:

0,26,3,35,12,28,7,29,18,22,9,31,14,20,1,33,16,24,5,10,23,8,30,11,36,13,27,6,34,17,25,2,21,4,19,15, 32.

Dále pak následuje hrací plátno s herními políčky pro uskutečnění sázek. Ke straně hracího stolu je připevněn displej s kamerou, která přenáší na displej výherní čísla. A to tak aby všichni hráči měli přehled o čísle, které padlo současně anebo v minulých kolech.

1.6. Výměna krupiéra nebo Vedení kasina probíhá až po skončení hry.

1.7. Sázky

1. Sázky lze uskutečňovat na ruletových stolech Hodnotovými nebo Hracími žetony dle pravidel příslušné Živé hry.
2. Hlášené Sázky se přijímají od Hráčů. Je však na zodpovědnosti Hráče, aby si zajistil u Krupiéra, že jeho hlášené Sázky budou přijaty a řádně umístěny. Krupiér hlášené sázky přijímá pouze do té doby, než vyhlásí konec Sázek. O nepřijetí hlášených Sázek rozhoduje na daném stole Inspektor a dále vedení Kasina.
3. Každý Hráč je povinen osobně dávat pozor na to, aby jeho Sázka byla na hracím stole umístěna na odpovídajícím místě, když požádá o umístění sázky Krupiéra. Pokud umístí sázku sám, je jeho povinností si umístění sázky pohlídat. Sázka platí vždy tak, jak je umístěna.
4. Provozovatel určuje minimální a maximální Sázky na jednotlivých hracích stolech.

2. Pravidla hry Black Jack

2.1. Karetní hra se uskutečňuje prostřednictvím krupiéra. Při hře je dozor prováděn Vedením kasina.

2.2. Hrací stůl pro hru je oválný s místy pro 5–7 sedících hráčů a krupiéra. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady, pokladnu na hotové peníze a pokladnu na tipy. Po pravé straně je schránka na odkládání odehraných karet. Hrací stůl je potažen barevným sukrem, na kterém je 5-7 boxů.

2.3. Karty

Hra je provozována se 6-8 balíčky po 52 kartách. Eso je počítáno u hráče za 1 nebo 11, záleží na karetní kombinaci. Eso krupiéra zpravidla za 11. Krupiérovo eso se počítá za 1 pouze tehdy, když by celkový součet jeho karet překročil 21.

Hráčovo eso se počítá za 1 pouze tehdy, když by celkový součet jeho karet překročil 21.

Karty K, Q, J mají hodnotu 10, další karty pak mají svojí vyznačenou hodnotu 2 až 10.

2.4. Míchání karet

Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Do promíchaných karet se zařazuje i tzv. řezací karta, se kterou se provádí před zahájením hry snímání promíchaného balíku karet. Pokud je během hry vytažena řezací karta, rozehraná hra se dohraje a po ní následuje opětovné míchání karet. Vedení kasina je oprávněno nařídit nové míchání kdykoliv po ukončení jedné dílčí hry.

Vedení kasina si vyhrazuje právo provádět míchání karet za pomoci elektronického přístroje.

2.5. Počet hráčů

U hracího stolu je 5–7 hracích boxů, u kterých mohou hráči sedět. Je možné, aby se hry zúčastnili i stojící hráči za hráči sedícími. Ti sází na výsledek (hru) sedících hráčů. Sázky sedícího hráče mají přednost před Sázkami stojících hráčů. Celkový součet sázek však nesmí překročit stanovené maximum pro jeden box. Hráčům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou další boxy volné a dané sázky vyhláší obsluhující krupiér nebo dohlížející inspektor, pokud tím nebrání účasti ve hře i dalším hráčům. Sedící hráč rozhoduje o boxu. Rady dalších hráčů nejsou dovoleny.

2.6. Průběh hry

Cílem hry je přiblížit se tažením 2 nebo více karet co nejbližší součtu 21. Výhra, případně prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu karet krupiéra. Po výzvě ke hře obsadí hráči boxy sázkami. Po ukončení sázek rozdává krupiér ke každému sázkou obsazenému boxu a sobě po jedné kartě. Krupiér začíná rozdávat zleva na 1. box ze svého pohledu. Poté přidá k boxům hráčů po jedné kartě. Hráč může po obdržení druhé karty zastavit nebo požádat krupiéra o další karty, aby se součet jeho karet co nejvíce přiblížil k součtu 21. Poté, co nechce žádný z hráčů další karty, bere si – až jako poslední – krupiér druhou kartu. Do součtu 16 přitom musí brát další karty, při součtu 17 a vyšším je brát nesmí. Black Jack je optimálním výsledkem, je to 21 bodů docílených součtem pouze 2 karet: jedno eso a jedna desítka nebo jedno eso a jedna z karet K, Q, J. Výhra je vyplácena v poměru 3:2.

Pokud součet hráčových karet přesáhne 21, prohrává a vypadává hned ze hry. Pokud přesáhne součet krupiérovy karet 21, vyhrávají všichni hráči, kteří zůstali ve hře. Jestliže má hráč shodný počet bodů s krupiérem, jde o tzv. „stand off“ (remíza) a hráč obdrží hodnotu ve výši své původní sázky a nakládá s ní dle vlastního uvážení.

2.7. Hlášky

Krupiér musí vyžadovat, aby hráč vyjadřoval srozumitelně nebo ukazoval rukou, jestli chce brát další kartu nebo si přeje stát. Pokud si hráč přeje další kartu, poklepe rukou na hrací stůl. Pokud si přeje stát, naznačí to krupiérovi odmítavým gestem rukou. Po rozhodnutí hráče oznámí krupiér součet karet hráče, zopakuje rozhodnutí hráče a potom teprve může přejít k dalšímu boxu.

2.8. Zdvojnásobení sázky

Svojí původní sázku může hráč zdvojnásobit. V takovém případě dostává pouze jednu další kartu.

2.9. Dělení (split)

Páry karet shodné bodové hodnoty lze rozdělit na dvě samostatné hry. Výše sázky při rozdělení musí být shodná se sázkou původní. Rozdělení v jednom boxu je možné celkem třikrát. Eso je možné dělit jen jednou. K rozděleným esům dostane hráč vždy pouze jednu další kartu. Při rozdělení hry je eso v kombinaci s další kartou hodnoty 10 počítáno jen za 21, nikoliv jako Black Jack a je vyplácena normální výhra v poměru 1:1. Pokud hráč splituje karty, vždy musí dostat ještě nejméně jednu kartu na každou rozsplitovanou kartu.

2.10. Pojištění

Jestliže má krupiér jako svoji první kartu eso, má hráč právo pojistit se proti případnému Black Jacku krupiéra. V takovém případě musí při výzvě krupiéra k pojištění umístit maximálně polovinu své původní sázky na vyznačenou pojistnou linii. Získá-li krupiér Black Jack, vyplácí se pojištění i při prohrané základní sázce v poměru 2:1. Nedotáhne-li krupiér Black Jack, pojištění propadá. Jediná situace, kdy si hráč nemůže pojistit svou kombinaci, je, pokud si krupiér natáhne jako první kartu Eso, a hráč má Black Jack. V danou chvíli může požádat o vyplacení své sázky v poměru 1:1. Pokud tuto možnost nevyužije, a krupiér k eso dotáhne desítku (10, J, Q, K), hráč obdrží hodnotu ve výši své původní sázky a nakládá s ní dle vlastního uvážení.

2.11. Minimální a maximální sázky na box

- | | |
|------------|---|
| a) minimum | 2 EUR (výhra 5€ /1x3€ 3:2 a hodnota sázky/) |
| b) maximum | 5000 EUR (výhra 12 500€ /1x7500€ 3:2 a hodnota sázky/) |
| c) minimum | 100 czk (výhra 250czk /1x150czk 3:2 a hodnota sázky/) |
| d) maximum | 10000 czk (výhra 25000czk /1x15000czk 3:2 a hodnota sázky/) |

2.12. Surrender

Hráč má také možnost vzdát se hry. Nejpozději před rozdáním třetí karty na prvním boxu, může hráč zahlásit „Surrender“ a v ten moment mu krupiér odebere polovinu sázky, i s kartami pro daný box. Tato možnost neplatí, má-li krupiér jako první kartu eso.

Vedení kasina si vyhrazuje právo tuto možnost (uplatnit „Surrender“) zakázat. Uplatní-li vedení kasina zákaz, bude každý hráč na hracím stole jasně a zřetelně informován, a to vždy před započítáním hry.

2.13. V případě, že některý hráč neobdrží určený počet karet, je hra anulována, hráči bude vrácena hodnota jeho původní Sázky a může s ní volně disponovat. Výměna krupiéra nebo inspektora probíhá až po skončení hry.

2.14 Sázky, kontrola a výměna hracích karet

1. Sázky lze uskutečňovat na karetních stolech Hodnotovými žetony dle pravidel příslušné Živé hry.
2. Provozovatel v souladu s herním plánem určuje minimální a maximální Sázky na jednotlivých hracích stolech.

3. Na hracím stole, na kterém je provozována karetní hra, může Inspektor nebo vedení Kasina nechat po ukončení hry hazardní hry zkontrolovat počet karet, s kterými se hraje, anebo tyto karty vyměnit za nové, a to v případě, kdy karta nebo karty jsou znečištěny či mechanicky nebo jinak poškozeny.

3. Pravidla hry Russian Poker

3.1. Karetní hra se uskutečňuje prostřednictvím krupiéra. Při hře je dozor prováděn vedením kasina

3.2. Hrací stůl

Hrací stůl na Russian poker se skládá z části pro hráče, kterou tvoří maximálně čtyři boxy a z části pro krupiéra.

Sázkový box pro hráče se skládá z pěti sázkových polí. Ty, které jsou od hráče nejvzdálenější, se nazývají „Bonus 0.5“ a „Bonus 1“. Prostřední část se nazývá „Ante“, nejbližší sázkové pole k hráči se nazývá „Bet“. Poslední sázkové pole se nazývá „Insurance“(pojištění).

3.3. Karty

Poker se hraje s balíkem obsahujícím 52 karet. Před začátkem hry musí být karty zkontrolovány a rozloženy na hrací stůl krupiérem. Kontrolu karet provádí také inspektor a manager či pitboss. Karty musí být kontrolovány také po skončení provozu herny. Po celou dobu hry musí hráč držet karty nad stolem v zorném poli krupiéra.

3.4. Míchání karet

Krupiér míchá karty zavřené “facedown”, připraví je ke hře a nabídne je jednomu z hráčů k sejmutí. Snímá vždy jeden z hráčů, nikdy krupiér. Míchání se provádí po každé hře.

Vedení kasina si vyhrazuje právo provádět míchání karet za pomoci elektronického přístroje.

3.5. Před vlastním rozdáním hracích karet krupiérem se hráč rozhodne, na které pozici bude hrát a umístí své hodnotové žetony na hrací pole “Ante”.

3.6. Po vsazení „Ante“ rozdá krupiér ke všem vsazeným boxům 5 karet. Začíná rozdávat zleva na 1. box ze svého pohledu po 1 kartě na každý sázkou obsazený box. Sobě rozdá také 5 karet, poslední obrázkem nahoru.

3.7. Po zhlédnutí svých karet má hráč tyto možnosti:

- a) koupit si šestou kartu
- b) vyměnit 2-5 karet
- c) vsadit „Bet“ (2x „Ante“)
- d) vzdát hru a prohrát „Ante“

Poplatek za dokoupení šesté karty či za výměnu libovolného počtu karet je vždy ve výši 1x“Ante”.

3.8. Po dokoupení či výměně karet má hráč tyto možnosti:

- a) vsadit „Bet“, tím pokračuje ve hře
- b) vzdát hru a prohrát „Ante“

3.9. Před vsazením hlavní sázky, tzv. „Bet“, se hráč může pojistit proti možnosti krupiérova nekvalifikování se. Toto je možné pouze pokud má hráč dva páry či vyšší kombinaci. Minimální sázka pojištění je ve výši hráčovy sázky „Bet“ a maximální je polovina případné hráčovy výhry na poli „Bet“.

3.10. Po zrealizování sázek na všech boxech odkryje krupiér své karty. Boxy se vsazeným pojištěním se vyplácí, následovně:

- a) jestliže se krupiér nekvalifikuje (tzn., že nemá žádnou kombinaci ani Ace – King), pak se pojištění vyplácí 1:1
- b) jestliže se krupiér kvalifikuje, pak hráč prohrává své pojištění

3.11. Jestliže se krupiér kvalifikuje, tak je jeho nejlepší výherní kombinace porovnávána s kombinací hráčů, kteří zůstali ve hře.

- a) krupiér má vyšší kombinaci než hráč – hráč prohrává sázku „Ante“ i „Bet“
- b) krupiérova kombinace je stejná jako hráčova kombinace – remíza – hráč obdrží hodnotu ve výši své původní sázky „Ante“ i „Bet“ a nakládá s ní dle vlastního uvážení.
- c) hráč má lepší výherní kombinaci než krupiér – hráč obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky „Ante“ a Sázka „Bet“ se mu vyplácí dle daného výplatního poměru (viz. Tabulka výplat na poli „Bet“ a „Bonus 0.5“ a „Bonus 1“). Jestliže má hráč více výherních kombinací najednou, tak jsou mu postupně vypláceny nejlepší dvě (např. s kartami 9,8,7,6,5,5 má 2x straight postupku).

3.12. Jestliže se krupiér nekvalifikuje, pak hráč vyhrává a „Ante“ je mu vyplaceno v poměru 1:1 a při sázce „Bet“ hráč obdrží hodnotu ve výši své původní sázky a nakládá s ní dle vlastního uvážení. Hráč se ještě před tím může pokusit změnit danou situaci výměnou krupiérovy nejvyšší karty za jinou a umožnit tím krupiérovi kvalifikovat se. Tato výměna je výhodná, když hráč drží vysokou pokerovou kombinaci, protože může znamenat případné významné zvýšení výhry, ale současně ztrácí možnost výplaty „Ante“.

3.13. Hra na všech boxech, kde nebyla ze strany hráče žádná odezva na výměnu karty pro krupiéra, končí. Jestliže se některý z hráčů rozhodne vyměnit krupiérovu nejvyšší kartu za poplatek ve výši „Ante“ a krupiér se poté kvalifikuje, vyplácí se sázka „Bet“ hráči dle daného výplatního poměru (viz Tabulka), sázka „Ante“ zůstává hráčovi.

3.14. Jestliže se krupiér ani po výměně karty nekvalifikuje, pak daná hra končí, „Ante“ není vyplaceno a „Bet“ je hráči vyplacena hodnotou ve výši jeho původní sázky a nakládá s ní dle vlastního uvážení. Může rovněž nastat situace, že krupiérova vyměněná karta je stejná jako ta původní a krupiér se opět nekvalifikuje, pak se daná karta může vyměnit znovu, opět za poplatek 1x „Ante“.

3.15. Jestliže má hráč shodnou karetní kombinaci s krupiérem, jde o tzv. „stand off“ a hráč obdrží hodnotu ve výši své původní sázky a nakládá s ní dle vlastního uvážení.

3.16. Minimální a maximální sázky na box

Ante	minimum	2 €	maximum	500 €
Bet	minimum	4 €	maximum	1 000 €
Ante	minimum	100 czk	maximum	10 000 czk
Bet	minimum	200 czk	maximum	20 000 czk

3.17. V případě, že některý hráč neobdrží určený počet karet, je hra anulována, hráči bude vrácena hodnota jeho původní Sázky a může s ní volně disponovat. Výměna krupiéra nebo inspektora probíhá až po skončení hry.

3.18. Pokerové kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush	A,K,Q,J, desítka , stejné barvy
Straight Flush	5 po sobě následujících karet stejné barvy (např.,3,4,5,6,7)
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty (např., J,J,J,J,5)
Full House	Trojice karet stejných hodnot a dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 2, 2, 2)
Flush	5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2,6,9,J,K)
Straight	5 po sobě následujících karet, ne stejné barvy (např. 7, 8, 9, 10, J)
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty (např. J,J,J,3,2)
Two pair	Dvojice karet stejné hodnoty plus jiná dvojice karet stejné hodnoty (např. K, K, 4, 4, 8)
Pair	Jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. K,K,J,8,3)
High Card	nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso (např. A,Q,9,7,2)

BET		Výhra při bet 4€	„BONUS 0.5“	„BONUS 1“	Výhra při max. bet sázce
Royal Flush	100:1	404 €	2 500 €	5 000 €	101 000 €
Straight Flush	50:1	204 €	1 000 €	2 000 €	51 000 €
Four of a Kind	20:1	84 €	150 €	300 €	21 000 €
Full House	7:1	32 €	75 €	150 €	15 000 €
Flush	5:1	24 €	35 €	70 €	6 000 €
Straight	4:1	20 €	20 €	40 €	5 000 €
Three of a Kind	3:1	16 €			4 000 €
Two Pairs	2:1	12 €			3 000 €
One Pair	1:1	8 €			2 000 €
Ace-King	1:1	8 €			2 000 €

BET		Výhra při bet 100Kč	„BONUS 10“	„BONUS 20“	Výhra při max. bet sázce
-----	--	---------------------	------------	------------	--------------------------

Royal Flush	100:1	10 100 czk	62 500 czk	125 000 czk	2 020 000 czk
Straight Flush	50:1	5 100 czk	25 000 czk	50 000 czk	1 020 000 czk
Four of a Kind	20:1	2 100 czk	3 800 czk	7 600 czk	420 000 czk
Full House	7:1	800 czk	1 900 czk	3 800 czk	160 000 czk
Flush	5:1	600 czk	900 czk	1 800 czk	120 000 czk
Straight	4:1	500 czk	500 czk	1 000 czk	100 000 czk
Three of a Kind	3:1	400 czk			80 000 czk
Two Pairs	2:1	300 czk			60 000 czk
One Pair	1:1	200 czk			40 000 czk
Ace-King	1:1	200 czk			40 000 czk

Tabulky výplat na poli „Bet“ a „Bonus 0.5“ a „Bonus 1“ a „Bonus 10“ a „Bonus 20“:
Výhry v tabulce jsou celkové výhry. (Hráč vyhrává výhru dle výherního poměru + hodnotu ve výši své původní sázky)

3.19. Vedlejší Sázka „Bonus“

Před začátkem každé hry a před rozdáním karet může hráč uzavřít bonusovou sázku. Jedná se o vedlejší nepovinnou Sázku. Poté položí žeton v hodnotě 0.5,-€(10Kč) na pole nazvané „Bonus 0.5“ nebo 1,-€(20Kč) na pole nazvané „Bonus 1“. Hráč má tedy možnost, dodatečně k normální výhře, obdržet i uváděný bonus (viz tabulka „Bonus 0.5(Bonus 10)“ nebo „Bonus 1(Bonus 20)“).

Účastní-li se hráč bonusové sázky a má některou z kombinací karet (viz. Bonus tabulka), má automaticky nárok na vyplacení bonusu – nezávisle na kombinaci karet krupiéra.

3.20. Hráč nemůže vyměnit kartu a zároveň se zúčastnit vedlejších nepovinných Sázek „Bonus 0.5“ a „Bonus 1“.

3.21. Hráči

Na jednom boxu může hrát pouze jeden hráč. Hráč sází na box odpovídající pozice, kde sedí. Hráči nesmí sázet na boxy ostatních hráčů. Hráči si během hry nesmějí mezi sebou vyměňovat informace o kartách. Při porušení tohoto pravidla může být hra anulována, hráči či hráčům bude vrácena hodnota jeho původní Sázky a může s ní volně disponovat.

3.22. Sázky, kontrola a výměna hracích karet

1. Sázky lze uskutečňovat na karetních stolech Hodnotovými žetony dle pravidel příslušné Živé hry.
2. Provozovatel v souladu s herním plánem určuje minimální a maximální Sázky na jednotlivých hracích stolech.
3. Na hracím stole, na kterém je provozována karetní hra, může Inspektor nebo vedení Kasina nechat po ukončení hry hazardní hry zkontrolovat počet karet, s kterými se hraje, anebo tyto karty vyměnit za nové, a to v případě, kdy karta nebo karty jsou znečištěny či mechanicky nebo jinak poškozeny.

4. Pravidla hry Ultimate Texas Hold'em Poker

4.1. Karetní hra se uskutečňuje prostřednictvím krupiéra. Při hře je dozor prováděn vedením kasina.

4.2. Hrací stůl

Hrací stůl na poker se skládá z části pro hráče, kterou tvoří minimálně čtyři a maximálně sedm boxů a z části pro krupiéra. Sázkový box se skládá ze čtyř částí, „Ante“, „BET“, „PLAY“, „TRIPS“.

4.3. Karty

Poker se hraje s balíkem obsahujícím 52 karet. Před začátkem hry musí být karty zkontrolovány a rozloženy na hrací stůl krupiérem. Kontrolu karet provádí také inspektor a manager či pit boss. Karty musí být kontrolovány také po skončení provozu herny. Po celou dobu hry musí hráč držet karty nad stolem v zorném poli krupiéra.

4.4. Míchání karet

Dealer míchá karty zavřené „facedown“, připraví je ke hře a nabídne je jednomu z hráčů k sejmutí. Snímá vždy jeden z hráčů, nikdy krupiér. Míchání se provádí po každé hře.

Vedení kasina si vyhrazuje právo provádět míchání karet za pomoci elektronického přístroje.

4.5. Sázky

minimum Ante	2 EUR	maximum Ante	500 EUR
minimum Bet	2 EUR	maximum Bet	500 EUR
minimum Play	2 EUR	maximum Play	2.000 EUR
minimum Trips	2 EUR	maximum Trips	500 EUR
minimum Ante	100 czk	maximum Ante	10.000 czk
minimum Bet	100 czk	maximum Bet	10.000 czk
minimum Play	100 czk	maximum Play	40.000 czk
minimum Trips	100 czk	maximum Trips	10.000 czk

4.6. Pravidla hry

Hráč musí vsadit na hrací pole „Ante“ i „Bet“ sázku stejné hodnoty. Na hrací pole „Trips“ může provést Sázku libovolné výše, až do výše maximální Sázky. Krupiér rozdává sobě i hráči 2 karty lícem dolů. Začíná rozdávat zleva na 1. box ze svého pohledu po 1 kartě na každý sázkou obsazený box. Hráč se na své karty může podívat. Poté hráč může čekat („Check“), tzn. dále nesází, nebo může nyní vsadit trojnásobek nebo čtyřnásobek sázky na poli „Ante“ na hrací pole „Play“. Krupiér rozdává lícem nahoru 3 společné karty. Jestliže hráč před rozdáním 3 společných karet „Checkoval“, může nyní vsadit dvojnásobek sázky na poli „Ante“ na pole „Play“. Pokud před rozdáním 3 společných karet již vsadil, nemůže dále sázet ani přísazovat. Krupiér rozdává lícem nahoru 2 poslední společné karty. Pokud dosud některý hráč 2x „Checkoval“, musí nyní vsadit na hrací pole „Play“ sázku totožnou s jeho sázkou „Ante“, nebo položit karty (Fold), čímž prohrává sázku „Ante“ i „Bet“, ale zůstává mu sázka na TRIPS. Vsadí-li hráč již předtím, nemůže již sázet ani přísazovat. Hráč i krupiér vytváří ze svých 2 a 5 společných karet nejlepší možnou kombinaci 5 karet. Aby se krupiér kvalifikoval, potřebuje alespoň jeden pár. Jestliže mají hráč i krupiér shodnou kombinaci, tak sázky „Ante“, „Bet“, „Play“ jsou vyplaceny hráči hodnotou ve výši své původní sázky a nakládá s ní dle vlastního uvážení. Pokud se krupiér kvalifikuje a hráč má vyšší kombinaci karet, pak se „Ante“ vyplácí v poměru 1:1. Jestliže se krupiér kvalifikuje a má vyšší kombinaci karet, „Ante“ prohrává. V případě, že se krupiér nekvalifikuje, „Ante“ zůstává (pozn. Otázka kvalifikace krupiéra je rozhodující pouze pro účely sázek „Ante“). Má-li hráč vyšší kombinaci, sázka „Play“ se vyplácí v poměru 1:1. Má-li

krupiér vyšší kombinaci, sázka „Play“ prohrává. Má-li hráč vyšší kombinaci, sázka „Bet“ bude vyplácena dle tabulky výplat pro „Bet“. Má-li krupiér vyšší kombinaci, sázka „Bet“ prohrává. Sázka „Trips“ se vyplácí dle tabulky výplat pro „Trips“, bez ohledu na hodnotu krupiérovi kombinace.

4.7. Hráči

Na jednom boxu může hrát pouze jeden hráč. Hráč sází na box odpovídající pozice, kde sedí. Hráči nesmí sázet na boxy ostatních hráčů, ani na TRIPS. Hráči si během hry nesmějí mezi sebou vyměňovat informace o kartách. Při porušení tohoto pravidla může být hra anulována, hráči či hráčům bude vrácena hodnota jeho původní Sázky a může s ní volně disponovat

4.8. Pokerové kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush	A,K,Q,J, desítka , stejné barvy
Straight Flush	5 po sobě následujících karet stejné barvy (např.,3,4,5,6,7)
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty (např., J,J,J,J,5)
Full House	Trojice karet stejných hodnot a dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 2, 2, 2)
Flush	5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2,6,9,J,K)
Straight	5 po sobě následujících karet, ne stejné barvy (např. 7, 8, 9, 10, J)
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty (např. J,J,J,3,2)
Two pair	Dvojice karet stejné hodnoty plus jiná dvojice karet stejné hodnoty (např. K, K, 4, 4, 8)
Pair	Jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. K,K,J,8,3)
High Card	nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso (např. A,Q,9,7,2)

Pokud se výherní karetní kombinace hráče a krupiéra shoduje (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba drží A,4, v tomto případě se jedná o remízu a hráči je vyplácena výhra v hodnotě jeho sázky), o vítězi dané hry hazardní hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. Tzn. Pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a krupiér drží A,4 a hráč K,10, vyhrává krupiér, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) na rozdíl od kombinace hráče, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ rozhoduje o vítězné kombinaci.

Bet		Trips	Výhra při bet 2€	Výhra při max. bet sázce	Výhra při max. trips sázce
Royal Flush	500:1	50:1	1 002 €	250 500 €	25 500 €
Straight Flush	50:1	40:1	102 €	25 500 €	20 500 €
Four of a Kind	10:1	30:1	22 €	5 500 €	15 500 €
Full House	3:1	8:1	8 €	2 000 €	4 500 €
Flush	3:2	6:1	5 €	1 250 €	3 500 €
Straight	1:1	5:1	4 €	1 000 €	3 000 €

Three of a Kind	Push	3:1			2 000 €
Two Pairs	Push	Prohrává			
One Pair	Push	Prohrává			

Bet		Trips	Výhra při bet 100Kč	Výhra při max. bet sázce	Výhra při max. trips sázce
Royal Flush	500:1	50:1	50 100 czk	5 010 000 czk	510 000 czk
Straight Flush	50:1	40:1	5 100 czk	510 000 czk	410 000 czk
Four of a Kind	10:1	30:1	1 100 czk	110 000 czk	310 000 czk
Full House	3:1	8:1	400 czk	40 000 czk	90 000 czk
Flush	3:2	6:1	250 czk	25 000 czk	70 000 czk
Straight	1:1	5:1	200 czk	20 000 czk	60 000 czk
Three of a Kind	Push	3:1			40 000 czk
Two Pairs	Push	Prohrává			
One Pair	Push	Prohrává			

Tabulky výplat pro „Bet“ a „Trips“

Výhry v tabulce jsou celkové výhry. (Hráč vyhrává výhru dle výherního poměru + hodnotu ve výši své původní sázky)

Push – Hráč obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky.

např. hráč má vsazeno všechny pozice za minimální sázku, tzn. že box „Play“ vsázel až poté, co krupiér vyložil všechny své karty, tzn. na všech boxech (Ante, Bet, Play, Trips) má sázku 2€. Kombinace, kterou drží na ruce je postupka (straight) a kombinace poráží krupiérovu kombinaci, tzn. že jeho výhra činí 16€ (5x2€ za „Trips“, 1x2€ za „Ante“, 1x 2€ za „Bet“, 1x 2€ za „Play“). K těmto 16€ („čistá výhra“) hráč vyhrává i hodnotu ve výši své původní Sázky, tzn. 8€

4.9. Sázky, kontrola a výměna hracích karet

1. Sázky lze uskutečňovat na karetních stolech Hodnotovými žetony dle pravidel příslušné Živé hry.
2. Provozovatel v souladu s herním plánem určuje minimální a maximální Sázky na jednotlivých hracích stolech.
3. Na hracím stole, na kterém je provozována karetní hra, může Inspektor nebo vedení Kasina nechat po ukončení hry hazardní hry zkontrolovat počet karet, s kterými se hraje, anebo tyto karty vyměnit za nové, a to v případě, kdy karta nebo karty jsou znečištěny či mechanicky nebo jinak poškozeny.

5. Pravidla hry Casino Texas Hold'em

5.1. Karetní hra se uskutečňuje prostřednictvím krupiéra. Při hře je dozor prováděn vedením kasina.

5.2. Hrací stůl

Hrací stůl na poker se skládá z části pro hráče, kterou tvoří minimálně čtyři a maximálně sedm boxů a z části pro krupiéra.

Sázkový box se skládá ze čtyř částí. Ta, která je hráči nejbližší se nazývá „Ante“, pod tímto polem se nacházejí další tři sázková pole z hráčova pohledu zleva doprava se nazývají „Flop“, „Turn“ a „River“.

5.3. Karty

Poker se hraje s balíkem obsahujícím 52 karet. Před začátkem hry musí být karty zkontrolovány a rozloženy na hrací stůl krupiérem. Kontrolu karet provádí také inspektor a manager či pit boss. Karty musí být kontrolovány také po skončení provozu herny. Po celou dobu hry musí hráč držet karty nad stolem v zorném poli krupiéra.

5.4. Míchání karet

Krupiér míchá karty zavřené „facedown“, připraví je ke hře a nabídne je jednomu z hráčů k sejmutí. Snímá vždy jeden z hráčů, nikdy krupiér. Míchání se provádí po každé hře.

Vedení kasina si vyhrazuje právo provádět míchání karet za pomoci elektronického přístroje.

5.5. Hráči

Na jednom boxu může hrát pouze jeden hráč. Hráč sází na box odpovídající pozice, kde sedí. Hráči nesmí sázet na boxy ostatních hráčů. Hráči si během hry nesmějí mezi sebou vyměňovat informace o kartách. Při porušení tohoto pravidla může být hra anulována, hráči či hráčům bude vrácena hodnota jeho původní Sázky a může s ní volně disponovat.

5.6. Průběh hry

Hráči, kteří se účastní hry, musejí umístit sázku do pole „Ante“ ještě před rozdáním první karty. Hlášené sázky nesmějí být akceptovány.

Hráč může hrát i na více boxech s tím, že se může podívat na karty jen jednoho boxu. Všechny ostatní boxy musí hrát naslepo (tzv. blind boxy).

Krupiér rozdává karty tak, že dá každému hráči po jedné kartě a jednu kartu dá sobě, přičemž začíná rozdávat zleva ze svého pohledu. Toto opakuje, ještě jednou, takže všichni hráči včetně krupiéra nyní drží dvě karty. Karty jsou rozdávány „hlavou dolů“. Hráči, kteří pokračují ve hře, musí vsadit stejně vysokou sázku ležící na hracím poli „Ante“ na hrací pole „Flop“ anebo mohou skončit hru „Fold“ a tím prohrát sázku na hracím poli „Ante“.

Krupiér rozdá lícem nahoru 3 karty, které jsou společné, jak pro hráče, tak pro dealera. Nyní se hráč musí rozhodnout, zda vsadí stejně vysokou sázku jako na hracím poli „Ante“ na hrací pole „Turn“ anebo nebude přísazovat a bude čekat „Check“ s tím, že dál pokračuje ve hře. Krupiér rozdá čtvrtou společnou kartu lícem nahoru. Hráč se zase musí rozhodnout, zda vsadí stejně vysokou sázku jako na hracím poli „Ante“ na hrací pole „River“ anebo nebude přísazovat a bude čekat „Check“ s tím, že je stále ve hře. Krupiér rozdá pátou společnou kartu lícem nahoru. Hráč i dealer vytváří ze svých 2 a 5 společných karet nejlepší možnou kombinaci 5 karet, která se řídí dle následující tabulky od nejsilnější kombinace.

5.7. Pokerové kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush A,K,Q,J, desítka , stejné barvy

Straight Flush 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např.,3,4,5,6,7)

Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty (např., J,J,J,J,5)
Full House	Trojice karet stejných hodnot a dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 2, 2, 2)
Flush	5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2,6,9,J,K)
Straight	5 po sobě následujících karet, ne stejné barvy (např. 7, 8, 9, 10, J)
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty (např. J,J,J,3,2)
Two pair	Dvojice karet stejné hodnoty plus jiná dvojice karet stejné hodnoty (např. K, K, 4, 4, 8)
Pair	Jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. K,K,J,8,3)
High Card	nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso (např. A,Q,9,7,2)

Pokud se výherní karetní kombinace hráče a krupiéra shoduje (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba drží A,4, v tomto případě se jedná o remízu a hráči je vyplacena výhra v hodnotě jeho sázky), o vítězi dané hry hazardní hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. Tzn. Pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a krupier drží A,4 a hráč K,10, vyhrává krupier, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) na rozdíl od kombinace hráče, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ rozhoduje o vítězné kombinaci.

5.8. Vyplácení

Jestliže je krupiérova kombinace silnější než hráčova, tak hráč prohrává všechny umístěné sázky na hracích polích „Ante“, „Flop“, „Turn“, „River“.

Jestliže se dealerova a hráčova kombinace rovnají, tak hráč obdrží hodnotu ve výši své původní sázky a nakládá s ní dle vlastního uvážení, tzv. stand off (remíza).

Jestliže krupiérova kombinace je slabší než hráčova, tak se sázky na hracích polích „Flop“, „Turn“, „River“ vyplácejí 1:1. Sázka na hracím poli „Ante“ se vyplácí rovněž 1:1, ale pouze v případě, když hráčova kombinace je rovna „Straight“ (viz bod 5.7) anebo vyšší. Při jakékoliv nižší kombinaci u hráče je sázka na hracím poli „Ante“ vyplacena hodnotou ve výši hráčovi původní sázky a nakládá s ní dle vlastního uvážení.

5.9. Doplnující pravidla

Na jednom boxu může hrát pouze jeden hráč. Hráč sází na box odpovídající pozice, kde sedí. Hráči nesmí sázet na boxy ostatních hráčů. Hráči si během hry nesmějí mezi sebou vyměňovat informace o kartách. Při porušení tohoto pravidla může být hra anulována, hráči či hráčům bude vrácena hodnota jeho původní Sázky a může s ní volně disponovat.

5.10. Sázky

minimum Ante	2 EUR	maximum Ante	500 EUR
minimum Flop	2 EUR	maximum Flop	500 EUR
minimum Turn	2 EUR	maximum Turn	500 EUR
minimum River	2 EUR	maximum River	500 EUR
minimum Ante	100 czk	maximum Ante	10.000 czk
minimum Flop	100 czk	maximum Flop	10.000 czk
minimum Turn	100 czk	maximum Turn	10.000 czk

minimum River 100 czk maximum River 10.000 czk

např. při minimální sázce na všechny dostupná pole (Ante, Flop, Turn, River – na každém boxu je vsazeno 2€) je výhra 16€ (4x2€ 1:1 a hodnota sázky)

např. při maximální sázce na všechny dostupná pole (Ante, Flop, Turn, River – na každém boxu je vsazeno 500€) je vyhrávající sázka 4.000€ (4x500€ 1:1 a hodnota sázky)

např. při minimální sázce na všechny dostupná pole (Ante, Flop, Turn, River – na každém boxu je vsazeno 100czk) je výhra 800czk (4x100czk 1:1 a hodnota sázky)

např. při maximální sázce na všechny dostupná pole (Ante, Flop, Turn, River – na každém boxu je vsazeno 10.000czk) je vyhrávající sázka 80.000czk (4x10.000czk 1:1 a hodnota sázky)

5.11. Sázky, kontrola a výměna hracích karet

1. Sázky lze uskutečňovat na karetních stolech Hodnotovými žetony dle pravidel příslušné Živé hry.
2. Provozovatel v souladu s herním plánem určuje minimální a maximální Sázky na jednotlivých hracích stolech.
3. Na hracím stole, na kterém je provozována karetní hra, může Inspektor nebo vedení Kasina nechat po ukončení hry hazardní hry zkontrolovat počet karet, s kterými se hraje, anebo tyto karty vyměnit za nové, a to v případě, kdy karta nebo karty jsou znečištěny či mechanicky nebo jinak poškozeny.

6. Pravidla hry Texas Hold'em poker Cash game

6.1. Úvod

V Texas Hold'em hráči obdrží 2 zavřené karty (downcards) jako jejich osobní karty (holecards), pak proběhne kolo sázek. Dealer začíná rozdávat karty od buttonu po směru hodinových ručiček po 1 kartě. Poté se vyloží uprostřed stolu tři karty (boardcards), nazývané FLOP a nastává další kolo sázek. Další 2 karty se vykládají na hrací stůl po jedné, s kolem sázek po každé kartě. Tyto karty vyložené na hrací stůl (boardcards) jsou karty společné (community cards), a hráč může použít jakoukoliv kombinaci pěti karet z karet uprostřed stolu a jeho osobních karet. Hráč může dokonce použít na vytvoření kombinace všechny společné karty a žádnou vlastní (play the board). Při hře se používá značka dealera (dealer button). Obvyklé jsou 2 povinné sázky na slepo (blinds), první hráč nalevo od značky dealera umísťuje malou povinnou sázku (Small Blind), druhý hráč nalevo od značky dealera umísťuje velkou sázku (Big Blind).

6.2. Hrací stůl pro hru je oválný s místy pro až 11 sedících hráčů a dealera. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady (RAKE) a pokladnu na tipy. Hrací stůl je potažen barevným sukem.

6.3. Cíl

Nejllepší možná kombinace pěti karet složená z jakýchkoliv vlastních či společných karet, vyhrává bank („Pot“).

6.4. Minimální sázka, poplatek provozovateli, time Collection

minimum Small Blind 1 EUR maximum Small Blind 5.000 EUR
minimum Big Blind 1 EUR maximum Big Blind 10.000 EUR

Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek (Rake) ve výši minimálně 1-5% z konečného herního banku, maximálně však 20 EUR. Toto neplatí v případě, kdy již nebyl rozdán FLOP, protože hráči položili karty a hra byla ukončena.

Výše potu	Rake
0-19€	0€
20-39€	1€
40-59€	2€
60-79€	3€
80-99€	4€
100-119€	5€
120-139€	6€
140-159€	7€
160-179€	8€
180-199€	9€
200-219€	10€
220-239€	11€
240-259€	12€
260-279€	13€
280-299€	14€
300-319€	15€
320-339€	16€
340-359€	17€
360-379€	18€
380-399€	19€
400€+	20€

minimum Small Blind 25 CZK maximum Small Blind 125000 CZK
minimum Big Blind 25 CZK maximum Big Blind 250000 CZK

Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek (Rake) ve výši minimálně 1-5% z konečného herního banku, maximálně však 500 CZK. Toto neplatí v případě, kdy již nebyl rozdán FLOP, protože hráči položili karty a hra byla ukončena.

Výše potu	Rake
0-475czk	0czk
500-975czk	25czk
1000-1475czk	50czk
1500-1975czk	750czk
2000-2475czk	100czk
2500-2975czk	125czk
3000-3475czk	150czk

3500-3975czk	175czk
4000-4475czk	200czk
4500-4975czk	225czk
5000-5475czk	250czk
5500-5975czk	275czk
6000-6475czk	300czk
6500-6975czk	325czk
7000-7475czk	350czk
7500-7975czk	375czk
8000-8475czk	400czk
8500-8975czk	425czk
9000-9475czk	450czk
9500-9975czk	475czk
10000czk+	500czk

Time Collection

Time collection znamená, že není vybírán klasický poplatek z výše potu, ale místo tohoto poplatku je placen poplatek hráči u stolu dealerovi, který tento poplatek vhodí do rake boxu. Poplatek bude placen každou půl hodinu hráčem dealerovi, a to ve výši 10€ (250czk), nebo 15€ (325czk). Výše tohoto poplatku se odvíjí od výše povinných minimálních sázek na cash game stole. Při minimálních povinných sázkách 1/1, 1/2, 1/3 bude hráčem uhrazen každou půl hodinu poplatek ve výši 10€ (250czk). Při minimálních sázkách 2/5, 5/5, 5/10 a výše bude hráčem uhrazen každou půl hodinu poplatek ve výši 15€ (325czk). Tento poplatek bude vybírán při každé výměně dealera u stolu (30 minut).

6.5. Vysvětlení jednotlivých akcí, které je možno provádět v průběhu hry

Fold – složit karty

Check – možnost, kdy hráč nečelí sázce a může pokračovat ve hře, aniž by musel vložit sázku do hry

Call – dorovnání sázky

Bet – sázka do hry

Raise – navýšení sázky (první raise daného kola musí být vždy dvojnásobek poslední vložené sázky, následující raise již může být rozdílový, tzn. že je povýšen o hodnotu rozdílu posledních dvou sázek)

6.6. Průběh hry

Nejprve proběhne Button deal. Tzn. bude rozlosována pozice, který hráč bude začínat hru na pozici imaginárního dealera. Button deal probíhá vyložení otevřených karet na aktivní pozice, tzn. tam, kde mají jednotliví hráči své žetony. Nejvyšší otevřená karta získá pozici imaginárního dealera. Pokud se 2 nejvyšší karty budou rovnat, rozhoduje jejich suit (barva) v pořadí od nejvyššího, tzn. spade, heart, diamond, club. Tzn. pokud na stole budou otevřeny 2 esa, jedno spadeové a jedno clubové, pozice imaginárního dealera připadne na pozici, kde bylo otevřeno spadeové eso.

1. kolo – PREFLOP

Hra začíná tím, že 2 hráči, sedící po levici hráče sedícího na buttonu, vloží první povinné sázky- tzv. „Small Blind“ a „Big Blind“. Placení povinných sázek se nevyhne nikdo, pozice „Small Blind“ i „Big Blind“ se po každé hře posune o jednoho hráče ve směru hodinových ručiček.

Následně dealer rozdá každému hráči po 1, 2 vlastní zavřené karty, které jsou jen toho hráče a jen on je smí vidět.

Nyní dojde k prvnímu kolu sázek. Začíná hráč nalevo od „Big Blind“ a pak postupně ostatní ve směru hodinových ručiček. Jako poslední hraje v tomto kole hráč na „Big Blindu“. Možnosti každého hráče jsou:

Položit (Fold) karty a ukončit tak své působení v dané hře

Dorovnat (Call) sázku (dokud nikdo nezvýší tak se dorovnává „Big Blind“ – např., jestliže je hráč ve hře a malá povinná sázka je 5,-EUR a velká povinná sázka je 10,-EUR, pak musí dorovnat alespoň 10,-EUR).
Nebo může zvýšit (Raise) sázku.

Hráč na pozici BB má možnost, pokud nikdo před ním nezvýšil Sázku, provést Check.

Kolo končí ve chvíli, kdy všichni hráči buď dorovnali poslední zvýšení, nebo položili karty.

2. kolo – FLOP

Dealer spálí kartu a poté vyloží 3 otevřené karty na hrací stůl, čemuž se říká FLOP. Tyto 3 karty jsou společné pro všechny hráče, tzn., že momentálně má každý hráč celkem 5 karet – 2 svoje v ruce (holecards) a 3 společné na stole.

Po vyložení karet dojde k dalšímu kolu sázení, jedinou změnou je, že tentokrát začíná jako první sázet hráč na „Small Blindu“, pokračuje „Big Blind“, a končí hráč napravo od „Small Blindu“, označený značkou dealera. Sázení probíhá naprosto stejně jako v kole předchozím a zase končí poté, co všichni buď dorovnejí, nebo položí karty. Jedinou změnou je, že tentokrát není co dorovnávat, dokud nikdo nevsadí (Bet), tudíž přibude možnost „Check“ neboli čekat a nedělat nic a předat možnost sázení následujícímu hráči. Pokud hráč „Checkne“ a za ním někdo vsadí, sázení se dokola vrátí až zpět k čekajícímu a ten se pak už musí rozhodnout, jestli položí, dorovná nebo ještě zvýší.

3. kolo – TURN

Dealer spálí další kartu a vyloží 1 další otevřenou společnou kartu (turn card nebo 4th Street).

Následuje další kolo sázení ve stejném modu jako v kole předešlém (viz 2.kolo-FLOP)

4. kolo – RIVER

Dealer spálí další kartu a vyloží poslední otevřenou společnou kartu (River nebo 5th Street). Společně se dvěma kartami v ruce má tedy teď každý hráč, který je ještě ve hře, k dispozici 7 karet. Z těchto 7 se mu automaticky počítá 5, které tvoří nejsilnější kombinaci.

Následuje poslední kolo sázení, opět beze změn (viz 2.kolo-FLOP)

Závěrečné ukázání karet – SHOWDOWN

První ukazuje karty hráč, který jako poslední provedl „agresivní“ akci. Tzn., který poslední provedl Bet či Raise. Pokud ve hře nenastala žádná „agresivní“ akce, karty jako první ukazuje hráč, který sedí nejbližší buttonu po směru hodinových ručiček. Hráč s největší kombinací bere bank („POT“)

Hráči musí použít při závěrečném ukázání karet jednu z následujících možností:

2 vlastní karty a 3 společné

1 vlastní kartu a 4 společné

Žádnou vlastní kartu a 5 společných (tzn., „playing the board“)

Či položit karty (Fold).

6.7. Pokerové kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush A,K,Q,J, desítka , stejné barvy

Straight Flush 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např.,3,4,5,6,7)

Four of a Kind 4 karty stejné hodnoty (např., J,J,J,J,5)

Full House	Trojice karet stejných hodnot a dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 2, 2, 2)
Flush	5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2,6,9,J,K)
Straight	5 po sobě následujících karet, ne stejné barvy (např. 7, 8, 9, 10, J)
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty (např. J,J,J,3,2)
Two pair	Dvojice karet stejné hodnoty plus jiná dvojice karet stejné hodnoty (např. K, K, 4, 4, 8)
Pair	Jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. K,K,J,8,3)
High Card	nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso (např. A,Q,9,7,2)

Pokud se kombinace hráče a jiného hráče shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba drží A4, v tomto případě se jedná o remízu a hráči si výhru rozdělí mezi sebe ve stejném poměru), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. TZN. Pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a hráč drží A4 a jiný hráč K10, vyhrává hráč s kombinací karet A4, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) na rozdíl od kombinace jiného hráče K10, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ rozhoduje o vítězné kombinaci.

6.8. Pravidla

Misdeal – Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdáváná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty. Dealer znovu zamíchá a sám katuje karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta dealerovou chybou odkryta, rozdávání pokračuje. Odkrytou kartu si hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávání nahradí dealer tuto kartu vrchní kartou z balíčku a odkrytá karta je potom použita jako spálená karta. Pokud se odkryje více než jedna karta, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu rozdávat. Vždy se tato situace nazývá Misdeal.

One chip rule – Pokud hráč vsadí do hry pouze 1 žeton, je to bráno jako „bet“ anebo pokud hráč čelí sázce a vsadí do hry pouze jeden žeton bez jakéhokoli ohlášení své akce, vždy je tato sázka brána jako „call“.

Multiple chip rule – Pokud hráč vsadí do hry více žetonů (bez slovního ohlášení své akce), avšak ne všechny se dotknou hrací plochy najednou, bere se jako jeho sázka pouze hodnota žetonů, které se hrací plochy dotkly jako první.

Pokud hráč kdykoliv v průběhu hry před „Showdown“ nechtěně otočí své karty, může v dané hře pokračovat, avšak již pouze prováděním pasivní akce („check“, „call“ nebo „fold“)

Pokud je třeba znovu rozdat FLOP, protože karty byly vyloženy předčasně před ukončením sázek, pak se společné karty zamíchají společně se zbytkem v balíčku. Spálená karta zůstává na stole. Po zamíchání dealer sám katuje balíček a rozdá nový FLOP bez spálení karty. Anebo FLOP obsahuje příliš mnoho karet, v tom případě se tento počet karet zamíchá a floorman odebere potřebný počet karet a to náhodně, aby FLOP tvořily pouze 3 karty. Odebrané karty jsou použity jako spálené karty. Pokud dealer vynechá čtvrtou kartu na hrací stůl (TURN) před ukončením sázkového kola, pak se tato karta vyjme ze hry pro toto kolo, i když se následující hráč rozhodne položit karty. Poté se dokončí sázení. Dealer spálí kartu a vyloží na místo čtvrté karty kartu, která měla být pátá. Po tomto kole sázek dealer znovu zamíchá balíček, včetně karty, která byla vyjmuta ze hry, ale bez spálených karet nebo položených

karet. Dealer katuje balíček a vyloží poslední kartu bez spálení karty. Pokud je pátá karta vyložena předčasně, balíček karet se zamíchá a rozdává se stejným způsobem. Pokud dealer mylně rozdá prvnímu hráči kartu navíc (poté, co všichni hráči obdrželi své vlastní počáteční karty), karta se vrátí navrch balíčku a použije se jako spálená karta. Jestliže dealer mylně rozdá navíc víc než jednu kartu, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu zamíchat.

Pokud bude hráč hrát pouze se společnými kartami („playing the board“), musí to oznámit a otočit obě své karty, jinak se vzdává všech nároků na bank.

Hráč, který opustil hru (opustil hru se všemi svými Hodnotovými žetony) a chce se vrátit ke stejnému hracímu stolu dříve, než za 2 hodiny, musí vložit do hry (Buy-in) stejné množství Hodnotových žetonů (minimálně však minimální Buy-in platný pro daný hrací stůl), s jakým hru před tím opustil. Toto platí stejně tak při přesednutí na jiný hrací stůl.

Oficiální jazyk u hracích stolů (pro zabránění tajných domluv) je ČJ, AJ a NJ.

6.9. Značky a povinné sázky (Button and Blind)

Ve hře je skutečné rozdávání normálně prováděno nehrajícím profesionálním dealerem. Kulatý žeton zvaný značka (button) se používá jako označení hráče, který je momentálně v pozici imaginárního dealera. Hráč se značkou při úvodním rozdávání dostává karty jako poslední a má právo posledního rozhodnutí počínaje druhým sázkovým kolem. Aby došlo ke střídání této výhody posledního rozhodnutí, značka se po ukončení hry posouvá ve směru hodinových ručiček. Pro zahájení hry a stimulaci dění se obvykle používají dvě povinné sázky naslepo (blinds). Tyto sázky se sází před tím, než se hráč podívá na své karty. Povinné sázky jsou součástí hráčových sázek. První sázkové kolo zahajuje první hráč nalevo od povinných sázek, všechna následující kola zahajuje první aktivní hráč vlevo od značky. Pokud hráč opustí stůl (z jakékoliv pozice) a vyhne se tím vložení povinných Sázek, na jeho místo je umístěno kolečko s nápisem „Miss Blind“. Po návratu buď může čekat na pozici Big blind, aby se zapojil do hry, nebo může vložit do hry Hodnotové žetony v hodnotě Big blind a Small blind a zapojit se do hry hned.

6.10. Míchání karet

Dealer míchá karty zavřené „facedown“, připraví je ke hře. Míchání se provádí po každé hře. Míchání probíhá stylem:

- chemmy schuffle (dealer míchá karty hlavou dolů na hrací ploše)
- riffle shuffle (dealer rozdělí balíček karet na 2 podobné části a tyto části zamíchá do sebe)
- strip (cut) (postupné odebírání částí balíčku z vrchu a pokládka na stůl)

Vedení kasina si vyhrazuje právo provádět míchání karet za pomoci elektronického přístroje.

7. Pravidla hry Omaha poker Cash game

7.1. Úvod

V Omaze hráči obdrží 4 zavřené karty (downcards) jako jejich osobní karty (holecards), pak proběhne kolo sázek. Dealer začíná rozdávat karty od buttonu po směru hodinových ručiček po 1 kartě. Poté se vyloží uprostřed stolu tři karty (boardcards), nazývané FLOP a nastává další kolo sázek. Další 2 karty se vykládají na hrací stůl po jedné, s kolem sázek po každé kartě. Tyto karty vyložené na hrací stůl (boardcards) jsou karty společné (community cards), a hráč použije kombinaci tří karet z karet uprostřed stolu a jeho dvou osobních karet. Při hře se používá značka dealera (dealer button). Obvyklé jsou 2 povinné sázky na slepo (blinds), první hráč nalevo od značky dealera umísťuje malou povinnou sázku (Small Blind), druhý hráč nalevo od značky dealera umísťuje velkou sázku (Big Blind).

7.2. Hrací stůl pro hru je oválný s místy pro až 11 sedících hráčů a dealera. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady (RAKE) a pokladnu na tipy. Hrací stůl je potažen barevným sukrem.

7.3. Cíl

Nejlepší možné kombinaci pěti karet složených z 2 vlastních a 3 společných karet, vyhrává bank („Pot“).

7.4. Minimální sázka, poplatek provozovateli, time collection:

minimum Small Blind	1 EUR	maximum Small Blind	5.000 EUR
minimum Big Blind	1 EUR	maximum Big Blind	10.000 EUR

Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek ve výši minimálně 1–5% z konečného herního banku, maximálně však 20 EUR. Toto neplatí v případě, kdy již nebyl rozdán FLOP, protože hráči položili karty a hra byla ukončena.

Výše potu	Rake
0-19€	0€
20-39€	1€
40-59€	2€
60-79€	3€
80-99€	4€
100-119€	5€
120-139€	6€
140-159€	7€
160-179€	8€
180-199€	9€
200-219€	10€
220-239€	11€
240-259€	12€
260-279€	13€
280-299€	14€
300-319€	15€
320-339€	16€
340-359€	17€
360-379€	18€
380-399€	19€
400€+	20€

minimum Small Blind	25 CZK	maximum Small Blind	125000 CZK
minimum Big Blind	25 CZK	maximum Big Blind	250000 CZK

Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek (Rake) ve výši minimálně 1-5% z konečného herního banku, maximálně však 500 CZK. Toto neplatí v případě, kdy již nebyl rozdán FLOP, protože hráči položili karty a hra byla ukončena.

Výše potu	Rake
-----------	------

0-475czk	0czk
500-975czk	25czk
1000-1475czk	50czk
1500-1975czk	750czk
2000-2475czk	100czk
2500-2975czk	125czk
3000-3475czk	150czk
3500-3975czk	175czk
4000-4475czk	200czk
4500-4975czk	225czk
5000-5475czk	250czk
5500-5975czk	275czk
6000-6475czk	300czk
6500-6975czk	325czk
7000-7475czk	350czk
7500-7975czk	375czk
8000-8475czk	400czk
8500-8975czk	425czk
9000-9475czk	450czk
9500-9975czk	475czk
10000czk+	500czk

Time Collection

Time collection znamená, že není vybírán klasický poplatek z výše potu, ale místo tohoto poplatku je placen poplatek hráči u stolu dealerovi, který tento poplatek vhodí do rake boxu. Poplatek bude placen každou půl hodinu hráčem dealerovi, a to ve výši 10€ (250czk), nebo 15€ (325czk). Výše tohoto poplatku se odvíjí od výše povinných minimálních sázek na cash game stole. Při minimálních povinných sázkách 1/1, 1/2, 1/3 bude hráčem uhrazen každou půl hodinu poplatek ve výši 10€ (250czk). Při minimálních sázkách 2/5, 5/5, 5/10 a výše bude hráčem uhrazen každou půl hodinu poplatek ve výši 15€ (325czk). Tento poplatek bude vybírán při každé výměně dealera u stolu (30 minut).

7.5. Vysvětlení jednotlivých akcí, které je možno provádět v průběhu hry

Fold – složit karty

Check – možnost, kdy hráč nečelí sázce a může pokračovat ve hře, aniž by musel vložit sázku do hry

Call – dorovnání sázky

Bet – sázka do hry

Raise – navýšení sázky (první raise daného kola musí být vždy dvojnásobek poslední vložené sázky, následující raise již může být rozdílový, tzn. že je povýšen o hodnotu rozdílu posledních dvou sázek)

7.6. Průběh hry

Nejprve proběhne Button deal. Tzn. bude rozlosována pozice, který hráč bude začínat hru na pozici imaginárního dealera. Button deal probíhá vyložení otevřených karet na aktivní pozice, tzn. tam, kde mají jednotliví hráči své žetony. Nejvyšší otevřená karta získá pozici imaginárního dealera. Pokud se 2 nejvyšší karty budou rovnat, rozhoduje jejich suit (barva) v pořadí od nejvyššího, tzn. spade, heart, diamond, club. Tzn. pokud na stole budou otevřeny 2 esa, jedno spadeové a jedno clubové, pozice imaginárního dealera připadne na pozici, kde bylo otevřeno spadeové eso.

1. kolo – PREFLOP

Hra začíná tím, že 2 hráči, sedící po levici hráče sedícího na buttonu, vloží první, povinné sázky- tzv. „Small Blind“ a „Big Blind“. Placení povinných sázek se nevyhne nikdo, pozice „Small Blind“ i „Big Blind“ se po každé hře posune o jednoho hráče ve směru hodinových ručiček.

Následně dealer rozdává každému hráči, po 1, 4 vlastní zavřené karty, které jsou jen toho hráče a jen on je smí vidět.

Nyní dojde k prvnímu kolu sázek. Začíná hráč nalevo od „Big Blind“ a pak postupně ostatní ve směru hodinových ručiček. Jako poslední hraje v tomto kole hráč na „Big Blindu“. Možnosti každého hráče jsou:

Položit (Fold) karty a ukončit tak své působení v dané hře

Dorovnat (Call) sázku (dokud nikdo nezvýší tak se dorovnává „Big Blind“ – např., jestliže je hráč ve hře a malá povinná sázka je 5,-EUR a velká povinná sázka je 10,-EUR, pak musí dorovnat alespoň 10,-EUR). Nebo může zvýšit (Raise) sázku.

Hráč na pozici BB má možnost, pokud nikdo před ním nezvýšil Sázku, provést Check. Kolo končí ve chvíli, kdy všichni hráči buď dorovnali poslední zvýšení, nebo položili karty.

2. kolo – FLOP

Dealer spálí kartu a poté vyloží 3 otevřené karty na hrací stůl, čemuž se říká FLOP. Tyto 3 karty jsou společné pro všechny hráče, tzn. Že momentálně má každý hráč celkem 5 karet – 2 svoje v ruce (holecards) a 3 společné na stole.

Po vyložení karet dojde k dalšímu kolu sázení, jedinou změnou je, že tentokrát začíná jako první sázet hráč na „Small Blindu“, pokračuje „Big Blind“, a končí hráč napravo od „Small Blindu“, označený značkou dealera. Sázení probíhá naprosto stejně jako v kole předchozím a zase končí poté, co všichni buď dorovnají, nebo položí karty. Jedinou změnou je, že tentokrát není co dorovnávat, dokud nikdo nevsadí (Bet), tudíž přibude možnost „Check“ neboli čekat a nedělat nic a předat možnost sázení následujícímu hráči. Pokud hráč „Checkne“ a za ním někdo vsadí, sázení se dokola vrátí až zpět k čekajícímu a ten se pak už musí rozhodnout, jestli položí, dorovná nebo ještě zvýší.

3. kolo – TURN

Dealer spálí další kartu a vyloží 1 další otevřenou společnou kartu (turn card nebo 4th Street).

Následuje další kolo sázení ve stejném modu jako v kole předešlém (viz 2.kolo-FLOP)

4. kolo – RIVER

Dealer spálí další kartu a vyloží poslední otevřenou společnou kartu (River nebo 5th Street). Společně se čtyřmi kartami v ruce má tedy teď každý hráč, který je ještě ve hře, k dispozici 9 karet. Z těchto 9 se mu počítá 5, které tvoří nejsilnější kombinaci, a to vždy dvě karty hráče a tři karty společné.

Následuje poslední kolo sázení, opět beze změn (viz 2.kolo-FLOP)

Závěrečné ukázání karet – SHOWDOWN

První ukazuje karty hráč, který jako poslední provedl „agresivní“ akci. Tzn., který poslední vsázel či raisoval. Pokud ve hře nenastala žádná „agresivní“ akce, karty jako první ukazuje hráč, který sedí nejbližší buttonu po směru hodinových ručiček. Hráč s největší kombinací bere bank („POT“)

Hráči musí použít při závěrečném ukázání karet tyto možnosti:

2 vlastní karty a 3 společné

Či položit karty (Fold).

7.7. Pokerové kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush	A,K,Q,J, desítka , stejné barvy
Straight Flush	5 po sobě následujících karet stejné barvy (např.,3,4,5,6,7)
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty (např., J,J,J,J,5)

Full House	Trojice karet stejných hodnot a dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 2, 2, 2)
Flush	5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2,6,9,J,K)
Straight	5 po sobě následujících karet, ne stejné barvy (např. 7, 8, 9, 10, J)
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty (např. J,J,J,3,2)
Two pair	Dvojice karet stejné hodnoty plus jiná dvojice karet stejné hodnoty (např. K, K, 4, 4, 8)
Pair	Jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. K,K,J,8,3)
High Card	nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso (např. A,Q,9,7,2)

Pokud se kombinace hráče a jiného hráče shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba drží A4, v tomto případě se jedná o remízu a hráči si výhru rozdělí mezi sebe ve stejném poměru), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. TZN. Pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a hráč drží A4 a jiný hráč K10, vyhrává hráč s kombinací karet A4, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) na rozdíl od kombinace jiného hráče K10, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ rozhoduje o vítězné kombinaci.

7.8. Pravidla

Misdeal – Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdáváná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty. Dealer znovu zamíchá a sám katuje karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta dealerovou chybou odkryta, rozdávání pokračuje. Odkrytou kartu si hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávání nahradí dealer tuto kartu vrchní kartou z balíčku a odkrytá karta je potom použita jako spálená karta. Pokud se odkryje více než jedna karta, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu rozdávat. Vždy se tato situace nazývá Misdeal.

One chip rule – Pokud hráč vsadí do hry pouze 1 žeton, je to bráno jako „bet“ anebo pokud hráč čelí sázce a vsadí do hry pouze jeden žeton bez jakéhokoliv ohlášení své akce, vždy je tato sázka brána jako „call“.

Multiple chip rule – Pokud hráč vsadí do hry více žetonů (bez slovního ohlášení své akce), avšak ne všechny se dotknou hrací plochy najednou, bere se jako jeho sázka pouze hodnota žetonů, které se hrací plochy dotkly jako první.

Pokud hráč kdykoliv v průběhu hry před „Showdown“ nechtěně otočí své karty, může v dané hře pokračovat, avšak již pouze prováděním pasivní akce („check“, „call“ nebo „fold“)

Pokud je třeba znovu rozdat FLOP, protože karty byly vyloženy předčasně před ukončením sázek, pak se společné karty zamíchají společně se zbytkem v balíčku. Spálená karta zůstává na stole. Po zamíchání dealer sám katuje balíček a rozdá nový FLOP bez spálení karty. Anebo FLOP obsahuje příliš mnoho karet, v tom případě se tento počet karet zamíchá a floorman odebere potřebný počet karet a to náhodně, aby FLOP tvořily pouze 3 karty. Odebrané karty jsou použity jako spálené karty. Pokud dealer vynese čtvrtou kartu na hrací stůl (TURN) před ukončením sázkového kola, pak se tato karta vyjme ze hry pro toto kolo, i když se následující hráč rozhodne položit karty. Poté se dokončí sázení. Dealer spálí kartu a vyloží na místo čtvrté karty kartu, která měla být pátá. Po tomto kole sázek dealer znovu

zamíchá balíček, včetně karty, která byla vyjmuta ze hry, ale bez spálených karet nebo položených karet. Dealer katuje balíček a vyloží poslední kartu bez spálení karty. Pokud je pátá karta vyložena předčasně, balíček karet se zamíchá a rozdává se stejným způsobem. Pokud dealer mylně rozdá prvnímu hráči kartu navíc (poté, co všichni hráči obdrželi své vlastní počáteční karty), karta se vrátí navrch balíčku a použije se jako spálená karta. Jestliže dealer mylně rozdá navíc víc než jednu kartu, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu zamíchat.

Pokud bude hráč hrát pouze se společnými kartami („playing the board“), musí to oznámit a otočit obě své karty, jinak se vzdává všech nároků na bank.

Hráč, který opustil hru (opustil hru se všemi svými Hodnotovými žetony) a chce se vrátit ke stejnému hracímu stolu dříve, než za 2 hodiny, musí vložit do hry (Buy-in) stejné množství Hodnotových žetonů (minimálně však minimální Buy-in platný pro daný hrací stůl), s jakým hru před tím opustil. Toto platí stejně tak při přesednutí na jiný hrací stůl.

Oficiální jazyk u hracích stolů (pro zabránění tajných domluv) je ČJ, AJ a NJ.

7.9. Značky a povinné sázky (Buttons and Blinds)

Ve hře je skutečné rozdávání normálně prováděno nehrajícím profesionálním dealerem. Kulatý žeton zvaný značka (button) se používá jako označení hráče, který je momentálně v pozici imaginárního dealera. Hráč se značkou při úvodním rozdávání dostává karty jako poslední a má právo posledního rozhodnutí počínaje druhým sázkovým kolem. Aby došlo ke střídání této výhody posledního rozhodnutí, značka se po ukončení hry posouvá ve směru hodinových ručiček. Pro zahájení hry a stimulaci dění se obvykle používají dvě povinné sázky naslepo (blinds). Tyto sázky se sází před tím, než se hráč podívá na své karty. Povinné sázky jsou součástí hráčových sázek. První sázkové kolo zahajuje první hráč nalevo od povinných sázek, všechna následující kola zahajuje první aktivní hráč vlevo od značky. Pokud hráč opustí stůl (z jakékoliv pozice) a vyhne se tím vložení povinných Sázek, na jeho místo je umístěno kolečko s nápisem „Miss Blind“. Po návratu buď může čekat na pozici Big blind, aby se zapojil do hry, nebo může vložit do hry Hodnotové žetony v hodnotě Big blind a Small blind a zapojit se do hry hned.

7.10. Míchání karet

Dealer míchá karty zavřené „facedown“, připraví je ke hře. Míchání se provádí po každé hře. Míchání probíhá stylem:

- chemmy schuffle (dealer míchá karty hlavou dolů na hrací ploše)
- riffle shuffle (dealer rozdělí balíček karet na 2 podobné části a tyto části zamíchá do sebe)
- strip (cut) (postupné odebrání částí balíčku z vrchu a pokládka na stůl)

Vedení kasina si vyhrazuje právo provádět míchání karet za pomoci elektronického přístroje.

8. Pravidla hry 5Cards Omaha poker Cash game

8.1. Úvod

V 5Cards Omaze hráči obdrží 5 zavřených karet (downcards) jako jejich osobní karty (holecards), pak proběhne kolo sázek. Dealer začíná rozdávat karty od buttonu po směru hodinových ručiček po 1 kartě. Poté se vyloží uprostřed stolu tři karty (boardcards), nazývané FLOP a nastává další kolo sázek. Další 2 karty se vykládají na hrací stůl po jedné, s kolem sázek po každé kartě. Tyto karty vyložené na hrací stůl (boardcards) jsou karty společné (community cards), a hráč použije kombinaci tří karet z karet uprostřed stolu a jeho dvou osobních karet. Při hře se používá značka dealera (dealer button). Obvyklé

jsou 2 povinné sázky na slepo (blinds), první hráč nalevo od značky dealera umísťuje malou povinnou sázku (Small Blind), druhý hráč nalevo od značky dealera umísťuje velkou sázku (Big Blind).

8.2. Hrací stůl pro hru je oválný s místy pro až 11 sedících hráčů a dealera. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady (RAKE) a pokladnu na tipy. Hrací stůl je potažen barevným sukrem.

8.3. Cíl

Nejlepší možné kombinaci pěti karet složených z 2 vlastních a 3 společných karet, vyhrává bank („Pot“).

8.4. Minimální sázka, poplatek provozovateli, time collection:

minimum Small Blind	1 EUR	maximum Small Blind	5.000 EUR
minimum Big Blind	1 EUR	maximum Big Blind	10.000 EUR

Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek ve výši minimálně 1–5% z konečného herního banku, maximálně však 20 EUR. Toto neplatí v případě, kdy již nebyl rozdán FLOP, protože hráči položili karty a hra byla ukončena.

Výše potu	Rake
0-19€	0€
20-39€	1€
40-59€	2€
60-79€	3€
80-99€	4€
100-119€	5€
120-139€	6€
140-159€	7€
160-179€	8€
180-199€	9€
200-219€	10€
220-239€	11€
240-259€	12€
260-279€	13€
280-299€	14€
300-319€	15€
320-339€	16€
340-359€	17€
360-379€	18€
380-399€	19€
400€+	20€

minimum Small Blind	25 CZK	maximum Small Blind	125000 CZK
minimum Big Blind	25 CZK	maximum Big Blind	250000 CZK

Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek (Rake) ve výši minimálně 1-5% z konečného herního banku, maximálně však 500 CZK. Toto neplatí v případě, kdy již nebyl rozdán FLOP, protože hráči položili karty a hra byla ukončena.

Výše potu	Rake
0-475czk	0czk
500-975czk	25czk
1000-1475czk	50czk
1500-1975czk	750czk
2000-2475czk	100czk
2500-2975czk	125czk
3000-3475czk	150czk
3500-3975czk	175czk
4000-4475czk	200czk
4500-4975czk	225czk
5000-5475czk	250czk
5500-5975czk	275czk
6000-6475czk	300czk
6500-6975czk	325czk
7000-7475czk	350czk
7500-7975czk	375czk
8000-8475czk	400czk
8500-8975czk	425czk
9000-9475czk	450czk
9500-9975czk	475czk
10000czk+	500czk

Time Collection

Time collection znamená, že není vybírán klasický poplatek z výše potu, ale místo tohoto poplatku je placen poplatek hráči u stolu dealerovi, který tento poplatek vhodí do rake boxu. Poplatek bude placen každou půl hodinu hráčem dealerovi, a to ve výši 10€ (250czk), nebo 15€ (325czk). Výše tohoto poplatku se odvíjí od výše povinných minimálních sázek na cash game stole. Při minimálních povinných sázkách 1/1, 1/2, 1/3 bude hráčem uhrazen každou půl hodinu poplatek ve výši 10€ (250czk). Při minimálních sázkách 2/5, 5/5, 5/10 a výše bude hráčem uhrazen každou půl hodinu poplatek ve výši 15€ (325czk). Tento poplatek bude vybírán při každé výměně dealera u stolu (30 minut).

8.5. Vysvětlení jednotlivých akcí, které je možno provádět v průběhu hry

Fold – složit karty

Check – možnost, kdy hráč nečelí sázce a může pokračovat ve hře, aniž by musel vložit sázku do hry

Call – dorovnání sázky

Bet – sázka do hry

Raise – navýšení sázky (první raise daného kola musí být vždy dvojnásobek poslední vložené sázky, následující raise již může být rozdílový, tzn. že je povýšen o hodnotu rozdílu posledních dvou sázek)

8.6. Průběh hry

Nejprve proběhne Button deal. Tzn. bude rozlosována pozice, který hráč bude začínat hru na pozici imaginárního dealera. Button deal probíhá vyložením otevřených karet na aktivní pozice, tzn. tam, kde mají jednotliví hráči své žetony. Nejvyšší otevřená karta získá pozici imaginárního dealera. Pokud se 2 nejvyšší karty budou rovnat, rozhoduje jejich suit (barva) v pořadí od nejvyššího, tzn. spade, heart, diamond, club. Tzn. pokud na stole budou otevřeny 2 esa, jedno spadeové a jedno clubové, pozice imaginárního dealera připadne na pozici, kde bylo otevřeno spadeové eso.

1. kolo – PREFLOP

Hra začíná tím, že 2 hráči, sedící po levici hráče sedícího na buttonu, vloží první, povinné sázky- tzv. „Small Blind“ a „Big Blind“. Placení povinných sázek se nevyhne nikdo, pozice „Small Blind“ i „Big Blind“ se po každé hře posune o jednoho hráče ve směru hodinových ručiček.

Následně dealer rozdává každému hráči, po 1, 4 vlastní zavřené karty, které jsou jen toho hráče a jen on je smí vidět.

Nyní dojde k prvnímu kolu sázek. Začíná hráč nalevo od „Big Blind“ a pak postupně ostatní ve směru hodinových ručiček. Jako poslední hraje v tomto kole hráč na „Big Blindu“. Možnosti každého hráče jsou:

Položit (Fold) karty a ukončit tak své působení v dané hře

Dorovnat (Call) sázku (dokud nikdo nezvýší tak se dorovnává „Big Blind“ – např., jestliže je hráč ve hře a malá povinná sázka je 5,-EUR a velká povinná sázka je 10,-EUR, pak musí dorovnat alespoň 10,-EUR). Nebo může zvýšit (Raise) sázku.

Hráč na pozici BB má možnost, pokud nikdo před ním nezvýšil Sázku, provést Check. Kolo končí ve chvíli, kdy všichni hráči buď dorovnali poslední zvýšení, nebo položili karty.

2. kolo – FLOP

Dealer spálí kartu a poté vyloží 3 otevřené karty na hrací stůl, čemuž se říká FLOP. Tyto 3 karty jsou společné pro všechny hráče, tzn. že momentálně má každý hráč celkem 5 karet – 2 svoje v ruce (holecards) a 3 společné na stole.

Po vyložení karet dojde k dalšímu kolu sázení, jedinou změnou je, že tentokrát začíná jako první sázet hráč na „Small Blindu“, pokračuje „Big Blind“, a končí hráč napravo od „Small Blindu“, označený značkou dealera. Sázení probíhá naprosto stejně jako v kole předchozím a zase končí poté, co všichni buď dorovnejí, nebo položí karty. Jedinou změnou je, že tentokrát není co dorovnávat, dokud nikdo nevsadí (Bet), tudíž přibude možnost „Check“ neboli čekat a nedělat nic a předat možnost sázení následujícímu hráči. Pokud hráč „Checkne“ a za ním někdo vsadí, sázení se dokola vrátí až zpět k čekajícímu a ten se pak už musí rozhodnout, jestli položí, dorovná nebo ještě zvýší.

3. kolo – TURN

Dealer spálí další kartu a vyloží 1 další otevřenou společnou kartu (turn card nebo 4th Street).

Následuje další kolo sázení ve stejném modu jako v kole předešlém (viz 2.kolo-FLOP)

4. kolo – RIVER

Dealer spálí další kartu a vyloží poslední otevřenou společnou kartu (River nebo 5th Street). Společně se čtyřmi kartami v ruce má tedy teď každý hráč, který je ještě ve hře, k dispozici 9 karet. Z těchto 9 se mu počítá 5, které tvoří nejsilnější kombinaci, a to vždy dvě karty hráče a tři karty společné.

Následuje poslední kolo sázení, opět beze změn (viz 2.kolo-FLOP)

Závěrečné ukázání karet – SHOWDOWN

První ukazuje karty hráč, který jako poslední provedl „agresivní“ akci. Tzn., který poslední vsázel či raisoval. Pokud ve hře nenastala žádná „agresivní“ akce, karty jako první ukazuje hráč, který sedí nejbližší buttonu po směru hodinových ručiček. Hráč s největší kombinací bere bank („POT“)

Hráči musí použít při závěrečném ukázání karet tyto možnosti:

2 vlastní karty a 3 společné
Či položit karty (Fold).

8.7. Pokerové kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush	A,K,Q,J, desítka , stejné barvy
Straight Flush	5 po sobě následujících karet stejné barvy (např.,3,4,5,6,7)
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty (např., J,J,J,J,5)
Full House	Trojice karet stejných hodnot a dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 2, 2, 2)
Flush	5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2,6,9,J,K)
Straight	5 po sobě následujících karet, ne stejné barvy (např. 7, 8, 9, 10, J)
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty (např. J,J,J,3,2)
Two pair	Dvojice karet stejné hodnoty plus jiná dvojice karet stejné hodnoty (např. K, K, 4, 4, 8)
Pair	Jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. K,K,J,8,3)
High Card	nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso (např. A,Q,9,7,2)

Pokud se kombinace hráče a jiného hráče shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba drží A4, v tomto případě se jedná o remízu a hráči si výhru rozdělí mezi sebe ve stejném poměru), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. TZN. Pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a hráč drží A4 a jiný hráč K10, vyhrává hráč s kombinací karet A4, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) na rozdíl od kombinace jiného hráče K10, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ rozhoduje o vítězné kombinaci.

8.8. Pravidla

Misdeal – Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdáváná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty. Dealer znovu zamíchá a sám katuje karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta dealerovou chybou odkryta, rozdávání pokračuje. Odkrytou kartu si hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávání nahradí dealer tuto kartu vrchní kartou z balíčku a odkrytá karta je potom použita jako spálená karta. Pokud se odkryje více než jedna karta, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu rozdávat. Vždy se tato situace nazývá Misdeal.

One chip rule – Pokud hráč vsadí do hry pouze 1 žeton, je to bráno jako „bet“ anebo pokud hráč čelí sázce a vsadí do hry pouze jeden žeton bez jakéhokoliv ohlášení své akce, vždy je tato sázka brána jako „call“.

Multiple chip rule – Pokud hráč vsadí do hry více žetonů (bez slovního ohlášení své akce), avšak ne všechny se dotknou hrací plochy najednou, bere se jako jeho sázka pouze hodnota žetonů, které se hrací plochy dotkly jako první.

Pokud hráč kdykoliv v průběhu hry před „Showdown“ nechtěně otočí své karty, může v dané hře pokračovat, avšak již pouze prováděním pasivní akce („check“, „call“ nebo „fold“)

Pokud je třeba znovu rozdat FLOP, protože karty byly vyloženy předčasně před ukončením sázek, pak se společné karty zamíchají společně se zbytkem v balíčku. Spálená karta zůstává na stole. Po zamíchání dealer sám katuje balíček a rozdává nový FLOP bez spálení karty. Anebo FLOP obsahuje příliš mnoho karet, v tom případě se tento počet karet zamíchá a floorman odebere potřebný počet karet a to náhodně, aby FLOP tvořily pouze 3 karty. Odebrané karty jsou použity jako spálené karty. Pokud dealer vynechá čtvrtou kartu na hrací stůl (TURN) před ukončením sázkového kola, pak se tato karta vyjme ze hry pro toto kolo, i když se následující hráč rozhodne položit karty. Poté se dokončí sázení. Dealer spálí kartu a vyloží na místo čtvrté karty kartu, která měla být pátá. Po tomto kole sázek dealer znovu zamíchá balíček, včetně karty, která byla vyjmuta ze hry, ale bez spálených karet nebo položených karet. Dealer katuje balíček a vyloží poslední kartu bez spálení karty. Pokud je pátá karta vyložena předčasně, balíček karet se zamíchá a rozdává se stejným způsobem. Pokud dealer mylně rozdává prvnímu hráči kartu navíc (poté, co všichni hráči obdrželi své vlastní počáteční karty), karta se vrátí na vrch balíčku a použije se jako spálená karta. Jestliže dealer mylně rozdává navíc víc než jednu kartu, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu zamíchat.

Pokud bude hráč hrát pouze se společnými kartami („playing the board“), musí to oznámit a otočit obě své karty, jinak se vzdává všech nároků na bank.

Hráč, který opustil hru (opustil hru se všemi svými Hodnotovými žetony) a chce se vrátit ke stejnému hracímu stolu dříve, než za 2 hodiny, musí vložit do hry (Buy-in) stejné množství Hodnotových žetonů (minimálně však minimální Buy-in platný pro daný hrací stůl), s jakým hru před tím opustil. Toto platí stejně tak při předsednutí na jiný hrací stůl.

Oficiální jazyk u hracích stolů (pro zabránění tajných domluv) je ČJ, AJ a NJ.

8.9. Značky a povinné sázky (Buttons and Blinds)

Ve hře je skutečné rozdávání normálně prováděno nehrajícím profesionálním dealerem. Kulatý žeton zvaný značka (button) se používá jako označení hráče, který je momentálně v pozici imaginárního dealera. Hráč se značkou při úvodním rozdávání dostává karty jako poslední a má právo posledního rozhodnutí počínaje druhým sázkovým kolem. Aby došlo ke střídání této výhody posledního rozhodnutí, značka se po ukončení hry posouvá ve směru hodinových ručiček. Pro zahájení hry a stimulaci dění se obvykle používají dvě povinné sázky naslepo (blinds). Tyto sázky se sází před tím, než se hráč podívá na své karty. Povinné sázky jsou součástí hráčových sázek. První sázkové kolo zahajuje první hráč nalevo od povinných sázek, všechna následující kola zahajuje první aktivní hráč vlevo od značky. Pokud hráč opustí stůl (z jakékoliv pozice) a vyhne se tím vložení povinných Sázek, na jeho místo je umístěno kolečko s nápisem „Miss Blind“. Po návratu buď může čekat na pozici Big blind, aby se zapojil do hry, nebo může vložit do hry Hodnotové žetony v hodnotě Big blind a Small blind a zapojit se do hry hned.

8.10. Míchání karet

Dealer míchá karty zavřené „facedown“, připraví je ke hře. Míchání se provádí po každé hře. Míchání probíhá stylem:

- chemmy schuffle (dealer míchá karty hlavou dolu na hrací ploše)
- riffle shuffle (dealer rozdělí balíček karet na 2 podobné části a tyto části zamíchá do sebe)
- strip (cut) (postupné odebírání částí balíčku z vrchu a pokládka na stůl)

Vedení kasina si vyhrazuje právo provádět míchání karet za pomoci elektronického přístroje.

9. Pravidla hry Crazy Pineapple Cash game

9.1. Úvod

V Crazy Pineapple hráči obdrží 3 zavřené karty (downcards) jako jejich osobní karty (holecards), pak proběhne kolo sázek. Dealer začíná rozdávat karty od buttonu po směru hodinových ručiček po 1 kartě. Poté se vyloží uprostřed stolu tři karty (boardcards), nazývané FLOP a nastává další kolo sázek. Další 2 karty se vykládají na hrací stůl po jedné, s kolem sázek po každé kartě. Tyto karty vyložené na hrací stůl (boardcards) jsou karty společné (community cards), a hráč může použít jakoukoliv kombinaci pěti karet z karet uprostřed stolu a jeho osobních karet. Hráč může dokonce použít na vytvoření kombinace všechny společné karty a žádnou vlastní (play the board). Při hře se používá značka dealera (dealer button). Obvyklé jsou 2 povinné sázky na slepo (blinds), první hráč nalevo od značky dealera umísťuje malou povinnou sázku (Small Blind), druhý hráč nalevo od značky dealera umísťuje velkou sázku (Big Blind).

9.2. Hrací stůl pro hru je oválný s místy pro až 11 sedících hráčů a dealera. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady (RAKE) a pokladnu na tipy. Hrací stůl je potažen barevným sukrem.

9.3. Cíl

Nejlepší možná kombinace pěti karet složená z jakýchkoliv vlastních či společných karet, vyhrává bank („Pot“).

9.4. Minimální sázka, poplatek provozovateli, time collection:

minimum	Small Blind	1 EUR	maximum	Small Blind	5.000 EUR
minimum	Big Blind	1 EUR	maximum	Big Blind	10.000 EUR

Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek (Rake) ve výši minimálně 1-5 % z konečného herního banku, maximálně však 20 EUR. Toto neplatí v případě, kdy již nebyl rozdán FLOP, protože hráči položili karty a hra byla ukončena.

Výše potu	Rake
0-19€	0€
20-39€	1€
40-59€	2€
60-79€	3€
80-99€	4€
100-119€	5€
120-139€	6€
140-159€	7€
160-179€	8€
180-199€	9€
200-219€	10€
220-239€	11€
240-259€	12€
260-279€	13€
280-299€	14€
300-319€	15€
320-339€	16€

340-359€	17€
360-379€	18€
380-399€	19€
400€+	20€

minimum Small Blind 25 CZK
minimum Big Blind 25 CZK

maximum Small Blind 125000 CZK
maximum Big Blind 250000 CZK

Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek (Rake) ve výši minimálně 1-5% z konečného herního banku, maximálně však 500 CZK. Toto neplatí v případě, kdy již nebyl rozdán FLOP, protože hráči položili karty a hra byla ukončena.

Výše potu	Rake
0-475czk	0czk
500-975czk	25czk
1000-1475czk	50czk
1500-1975czk	750czk
2000-2475czk	100czk
2500-2975czk	125czk
3000-3475czk	150czk
3500-3975czk	175czk
4000-4475czk	200czk
4500-4975czk	225czk
5000-5475czk	250czk
5500-5975czk	275czk
6000-6475czk	300czk
6500-6975czk	325czk
7000-7475czk	350czk
7500-7975czk	375czk
8000-8475czk	400czk
8500-8975czk	425czk
9000-9475czk	450czk
9500-9975czk	475czk
10000czk+	500czk

Time Collection

Time collection znamená, že není vybírán klasický poplatek z výše potu, ale místo tohoto poplatku je placen poplatek hráči u stolu dealerovi, který tento poplatek vhodí do rake boxu. Poplatek bude placen každou půl hodinu hráčem dealerovi, a to ve výši 10€ (250czk), nebo 15€ (325czk). Výše tohoto poplatku se odvíjí od výše povinných minimálních sázek na cash game stole. Při minimálních povinných sázkách 1/1, 1/2, 1/3 bude hráčem uhrazen každou půl hodinu poplatek ve výši 10€ (250czk). Při minimálních sázkách 2/5, 5/5, 5/10 a výše bude hráčem uhrazen každou půl hodinu poplatek ve výši 15€ (325czk). Tento poplatek bude vybírán při každé výměně dealera u stolu (30 minut).

9.5. Vysvětlení jednotlivých akcí, které je možno provádět v průběhu hry

Fold – složit karty

Check – možnost, kdy hráč nečelí sázce a může pokračovat ve hře, aniž by musel vložit sázku do hry

Call – dorovnání sázky

Bet – sázka do hry

Raise – navýšení sázky (první raise daného kola musí být vždy dvojnásobek poslední vložené sázky, následující raise již může být rozdílový, tzn., že je povýšen o hodnotu rozdílu posledních dvou sázek)

9.6. Průběh hry

Nejprve proběhne Button deal. Tzn. bude rozlosována pozice, který hráč bude začínat hru na pozici imaginárního dealera. Button deal probíhá vyložením otevřených karet na aktivní pozice, tzn. tam, kde mají jednotliví hráči své žetony. Nejvyšší otevřená karta získá pozici imaginárního dealera. Pokud se 2 nejvyšší karty budou rovnat, rozhoduje jejich suit (barva) v pořadí od nejvyššího, tzn. spade, heart, diamond, club. Tzn. pokud na stole budou otevřeny 2 esa, jedno spadeové a jedno clubové, pozice imaginárního dealera připadne na pozici, kde bylo otevřeno spadeové eso.

1. kolo – PREFLOP

Hra začíná tím, že 2 hráči, sedící po levici hráče sedícího na buttonu, vloží první povinné sázky- tzv. „Small Blind“ a „Big Blind“. Placení povinných sázek se nevyhne nikdo, pozice „Small Blind“ i „Big Blind“ se po každé hře posune o jednoho hráče ve směru hodinových ručiček.

Následně dealer rozdá každému hráči po 1, 3 vlastní zavřené karty, které jsou jen toho hráče a jen on je smí vidět.

Nyní dojde k prvnímu kolu sázek. Začíná hráč nalevo od „Big Blind“ a pak postupně ostatní ve směru hodinových ručiček. Jako poslední hraje v tomto kole hráč na „Big Blindu“. Možnosti každého hráče jsou:

Položit (Fold) karty a ukončit tak své působení v dané hře

Dorovnat (Call) sázku (dokud nikdo nezvýší tak se dorovnává „Big Blind“ – např., jestliže je hráč ve hře a malá povinná sázka je 5,-EUR a velká povinná sázka je 10,-EUR, pak musí dorovnat alespoň 10,-EUR). Nebo může zvýšit (Raise) sázku.

Hráč na pozici BB má možnost, pokud nikdo před ním nezvýšil Sázku, provést Check.

Kolo končí ve chvíli, kdy všichni hráči buď dorovnali poslední zvýšení, nebo položili karty.

2. kolo – FLOP

Dealer spálí kartu a poté vyloží 3 otevřené karty na hrací stůl, čemuž se říká FLOP. Tyto 3 karty jsou společné pro všechny hráče, tzn., že momentálně má každý hráč celkem 6 karet – 3 svoje v ruce (holecards) a 3 společné na stole.

Po vyložení karet dojde k dalšímu kolu sázení, jedinou změnou je, že tentokrát začíná jako první sázet hráč na „Small Blindu“, pokračuje „Big Blind“, a končí hráč napravo od „Small Blindu“, označený značkou dealera. Sázení probíhá naprosto stejně jako v kole předchozím a zase končí poté, co všichni buď dorovnají, nebo položí karty. Jedinou změnou je, že tentokrát není co dorovnávat, dokud nikdo nevsadí (Bet), tudíž přibude možnost „Check“ neboli čekat a nedělat nic a předat možnost sázení následujícímu hráči. Pokud hráč „Checkne“ a za ním někdo vsadí, sázení se dokola vrátí až zpět k čekajícímu a ten se pak už musí rozhodnout, jestli položí, dorovná nebo ještě zvýší. Po skončení všech sázek a jejich dorovnání jsou všichni zbývající hráči vyzváni dealerem k zahození jedné ze svých karet, a to tak aby zahozenou kartu neviděl nikdo jiný u stolu. Tyto zahozené karty dealer vezme a vsune mezi ostatní zahozené karty (Muck). Všem zbývajícím hráčům u stolu tedy zbývají dvě karty na ruce a pokračuje se ve hře dál.

3. kolo – TURN

Dealer spálí další kartu a vyloží 1 další otevřenou společnou kartu (turn card nebo 4th Street).

Následuje další kolo sázení ve stejném modu jako v kole předešlém (viz 2.kolo-FLOP)

4. kolo – RIVER

Dealer spálí další kartu a vyloží poslední otevřenou společnou kartu (River nebo 5th Street). Společně se dvěma kartami v ruce má tedy teď každý hráč, který je ještě ve hře, k dispozici 7 karet. Z těchto 7 se mu automaticky počítá 5, které tvoří nejsilnější kombinaci.

Následuje poslední kolo sázení, opět beze změn (viz 2.kolo-FLOP)

Závěrečné ukázání karet – SHOWDOWN

První ukazuje karty hráč, který jako poslední provedl „agresivní“ akci. Tzn., který poslední provedl Bet, či Raise. Pokud ve hře nenastala žádná „agresivní“ akce, karty jako první ukazuje hráč, který sedí nejbližší buttonu po směru hodinových ručiček. Hráč s největší kombinací bere bank („POT“)

Hráči musí použít při závěrečném ukázání karet jednu z následujících možností:

2 vlastní karty a 3 společné

1 vlastní kartu a 4 společné

Žádnou vlastní kartu a 5 společných (tzn., „playing the board“)

Či položit karty (Fold).

9.7. Pokerové kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush	A,K,Q,J, desítka , stejné barvy
Straight Flush	5 po sobě následujících karet stejné barvy (např.,3,4,5,6,7)
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty (např., J,J,J,J,5)
Full House	Trojice karet stejných hodnot a dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 2, 2, 2)
Flush	5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2,6,9,J,K)
Straight	5 po sobě následujících karet, ne stejné barvy (např. 7, 8, 9, 10, J)
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty (např. J,J,J,3,2)
Two pair	Dvojice karet stejné hodnoty plus jiná dvojice karet stejné hodnoty (např. K, K, 4, 4, 8)
Pair	Jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. K,K,J,8,3)
High Card	nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso (např. A,Q,9,7,2)

Pokud se kombinace hráče a jiného hráče shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba drží A4, v tomto případě se jedná o remízu a hráči si výhru rozdělí mezi sebe ve stejném poměru), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. TZN. Pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a hráč drží A4 a jiný hráč K10, vyhrává hráč s kombinací karet A4, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) na rozdíl od kombinace jiného hráče K10, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ rozhoduje o vítězné kombinaci.

9.8. Pravidla

Misdeal – Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdáváná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty. Dealer znovu zamíchá a sám katuje karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta dealerovou chybou odkryta,

rozdávání pokračuje. Odkrytou kartu si hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávání nahradí dealer tuto kartu vrchní kartou z balíčku a odkrytá karta je potom použita jako spálená karta. Pokud se odkryje více než jedna karta, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu rozdávat. Vždy se tato situace nazývá Misodeal.

One chip rule – Pokud hráč vsadí do hry pouze 1 žeton, je to bráno jako „bet“ anebo pokud hráč čelí sázce a vsadí do hry pouze jeden žeton bez jakéhokoli ohlášení své akce, vždy je tato sázka brána jako „call“.

Multiple chip rule – Pokud hráč vsadí do hry více žetonů (bez slovního ohlášení své akce), avšak ne všechny se dotknou hrací plochy najednou, bere se jako jeho sázka pouze hodnota žetonů, které se hrací plochy dotkly jako první.

Pokud hráč kdykoliv v průběhu hry před „Showdown“ nechtěně otočí své karty, může v dané hře pokračovat, avšak již pouze prováděním pasivní akce („check“, „call“ nebo „fold“)

Pokud je třeba znovu rozdat FLOP, protože karty byly vyloženy předčasně před ukončením sázek, pak se společné karty zamíchají společně se zbytkem v balíčku. Spálená karta zůstává na stole. Po zamíchání dealer sám katuje balíček a rozdá nový FLOP bez spálení karty. Anebo FLOP obsahuje příliš mnoho karet, v tom případě se tento počet karet zamíchá a floorman odebere potřebný počet karet a to náhodně, aby FLOP tvořily pouze 3 karty. Odebrané karty jsou použity jako spálené karty. Pokud dealer vynechá čtvrtou kartu na hrací stůl (TURN) před ukončením sázkového kola, pak se tato karta vyjme ze hry pro toto kolo, i když se následující hráč rozhodne položit karty. Poté se dokončí sázení. Dealer spálí kartu a vyloží na místo čtvrté karty kartu, která měla být pátá. Po tomto kole sázek dealer znovu zamíchá balíček, včetně karty, která byla vyjmuta ze hry, ale bez spálených karet nebo položených karet. Dealer katuje balíček a vyloží poslední kartu bez spálení karty. Pokud je pátá karta vyložena předčasně, balíček karet se zamíchá a rozdává se stejným způsobem. Pokud dealer mylně rozdá prvnímu hráči kartu navíc (poté, co všichni hráči obdrželi své vlastní počáteční karty), karta se vrátí navrch balíčku a použije se jako spálená karta. Jestliže dealer mylně rozdá navíc víc než jednu kartu, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu zamíchat.

Pokud bude hráč hrát pouze se společnými kartami („playing the board“), musí to oznámit a otočit obě své karty, jinak se vzdává všech nároků na bank.

Hráč, který opustil hru (opustil hru se všemi svými Hodnotovými žetony) a chce se vrátit ke stejnému hracímu stolu dříve, než za 2 hodiny, musí vložit do hry (Buy-in) stejné množství Hodnotových žetonů (minimálně však minimální Buy-in platný pro daný hrací stůl), s jakým hru před tím opustil. Toto platí stejně tak při přesednutí na jiný hrací stůl.

Oficiální jazyk u hracích stolů (pro zabránění tajných domluv) je ČJ, AJ a NJ.

9.9. Značky a povinné sázky (Button and Blind)

Ve hře je skutečné rozdávání normálně prováděno nehrajícím profesionálním dealerem. Kulatý žeton zvaný značka (button) se používá jako označení hráče, který je momentálně v pozici imaginárního dealera. Hráč se značkou při úvodním rozdávání dostává karty jako poslední a má právo posledního rozhodnutí počínaje druhým sázkovým kolem. Aby došlo ke střídání této výhody posledního rozhodnutí, značka se po ukončení hry posouvá ve směru hodinových ručiček. Pro zahájení hry a stimulaci dění se obvykle používají dvě povinné sázky naslepo (blinds). Tyto sázky se sází před tím, než se hráč podívá na své karty. Povinné sázky jsou součástí hráčových sázek. První sázkové kolo zahajuje první hráč nalevo od povinných sázek, všechna následující kola zahajuje první aktivní hráč vlevo od značky. Pokud hráč opustí stůl (z jakékoliv pozice) a vyhne se tím vložení povinných Sázek, na jeho místo je umístěno kolečko s nápisem „Miss Blind“. Po návratu buď může čekat na pozici Big blind, aby se zapojil do hry, nebo může vložit do hry Hodnotové žetony v hodnotě Big blind a Small blind a zapojit se do hry hned.

9.10. Míchání karet

Dealer míchá karty zavřené „facedown“, připraví je ke hře. Míchání se provádí po každé hře. Míchání probíhá stylem:

- chemmy schuffle (dealer míchá karty hlavou dolů na hrací ploše)
- riffle shuffle (dealer rozdělí balíček karet na 2 podobné části a tyto části zamícha do sebe)
- strip (cut) (postupné odebírání částí balíčku z vrchu a pokládka na stůl)

Vedení kasina si vyhrazuje právo provádět míchání karet za pomoci elektronického přístroje.

10. Pravidla hry Texas Hold'em Poker turnaj

10.1. Hráč zaplatí vklad do turnaje – Buy in (např. 30,-EUR). Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek, zvaný „fee“, ve výši min 5% a max 20% z konečného herního banku (garance, nebo souhrn všech vybraných Buy in).

Vklad i procentuální výše poplatku se stanoví před započítáním každého jednotlivého turnaje a jsou předem oznámeny.

10.2. Hrací stůl pro hru je oválný s místy pro až 11 sedících hráčů a dealera. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady (RAKE) a pokladnu na tipy. Hrací stůl je potažen barevným sukrem.

10.3. Na hracím stole se při hře nepoužívají hodnotové žetony ani peněžní hotovost, nýbrž Hrací žetony.

10.4. Všichni zúčastnění hráči začínají se stejným množstvím hracích žetonů, které nelze směnit za peněžní hotovost. Tyto žetony pouze zastupují hrací prostředek, který slouží k určení vítěze a mají imaginární hodnotu.

10.5. U jednoho hracího stolu sedí maximálně 11 hráčů.

10.6. Způsob organizace turnaje je závislý na počtu hráčů.

10.7. Výhra se vždy skládá z celkového vybraného vstupu (Buy in) po odečtení poplatku.

Pokud se jedná o rebuy turnaj (turnaj, u kterého je na rozdíl od jiných, standardních turnajů, umožněno v jeho průběhu provést rebuy či případně i add-on) se výhra skládá z celkového vybraného vstupu (Buy in a rebuy) či (Buy in, rebuy a add-on).

10.8. Vysvětlení jednotlivých akcí, které je možno provádět v průběhu hry

Fold – složit karty

Check – možnost, kdy hráč nečelí sázce a může pokračovat ve hře, aniž by musel vložit sázku do hry

Call – dorovnání sázky

Bet – sázka do hry

Raise – navýšení sázky (první raise daného kola musí být vždy dvojnásobek poslední vložené sázky, následující raise již může být rozdílový, tzn. že je povýšen o hodnotu rozdílu posledních dvou sázek)

10.9. Průběh hry

Nejprve proběhne Button deal. Tzn. bude rozlosována pozice, který hráč bude začínat hru na pozici imaginárního dealera. Button deal probíhá vyložením otevřených karet na aktivní pozice, tzn. tam, kde mají jednotliví hráči své žetony. Nejvyšší otevřená karta získá pozici imaginárního dealera. Pokud se 2 nejvyšší karty budou rovnat, rozhoduje jejich suit (barva) v pořadí od nejvyššího, tzn. spade, heart, diamond, club. Tzn. pokud na stole budou otevřeny 2 esa, jedno spadeové a jedno clubové, pozice imaginárního dealera připadne na pozici, kde bylo otevřeno spadeové eso.

1. kolo – PREFLOP

Hra začíná tím, že 2 hráči, sedící po levici hráče sedícího na buttonu, vloží první povinné sázky- tzv. „Small Blind“ a „Big Blind“. Placení povinných sázek se nevyhne nikdo, pozice „Small Blind“ i „Big Blind“ se po každé hře posune o jednoho hráče ve směru hodinových ručiček.

Následně dealer rozdá každému hráči po 1, 2 vlastní zavřené karty, které jsou jen toho hráče a jen on je smí vidět.

Nyní dojde k prvnímu kolu sázek. Začíná hráč nalevo od „Big Blind“ a pak postupně ostatní ve směru hodinových ručiček. Jako poslední hraje v tomto kole hráč na „Big Blindu“. Možnosti každého hráče jsou:

Položit (Fold) karty a ukončit tak své působení v dané hře

Dorovnat (Call) sázku (dokud nikdo nezvýší tak se dorovnává „Big Blind“ – např., jestliže je hráč ve hře a malá povinná sázka je 5,-EUR a velká povinná sázka je 10,-EUR, pak musí dorovnat alespoň 10,-EUR). Nebo může zvýšit (Raise) sázku.

Hráč na pozici BB má možnost, pokud nikdo před ním nezvýšil Sázku, provést Check.

Kolo končí ve chvíli, kdy všichni hráči buď dorovnali poslední zvýšení, nebo položili karty.

2. kolo – FLOP

Dealer spálí kartu a poté vyloží 3 otevřené karty na hrací stůl, čemuž se říká FLOP. Tyto 3 karty jsou společné pro všechny hráče, tzn., že momentálně má každý hráč celkem 5 karet – 2 svoje v ruce (holecards) a 3 společné na stole.

Po vyložení karet dojde k dalšímu kolu sázení, jedinou změnou je, že tentokrát začíná jako první sázet hráč na „Small Blindu“, pokračuje „Big Blind“, a končí hráč napravo od „Small Blindu“, označený značkou dealera. Sázení probíhá naprosto stejně jako v kole předchozím a zase končí poté, co všichni buď dorovnají, nebo položí karty. Jedinou změnou je, že tentokrát není co dorovnávat, dokud nikdo nevsadí (Bet), tudíž přibude možnost „Check“ neboli čekat a nedělat nic a předat možnost sázení následujícímu hráči. Pokud hráč „Checkne“ a za ním někdo vsadí, sázení se dokola vrátí až zpět k čekajícímu a ten se pak už musí rozhodnout, jestli položí, dorovná nebo ještě zvýší.

3. kolo – TURN

Dealer spálí další kartu a vyloží 1 další otevřenou společnou kartu (turn card nebo 4th Street).

Následuje další kolo sázení ve stejném modu jako v kole předešlém (viz 2.kolo-FLOP)

4. kolo – RIVER

Dealer spálí další kartu a vyloží poslední otevřenou společnou kartu (River nebo 5th Street). Společně se dvěma kartami v ruce má tedy teď každý hráč, který je ještě ve hře, k dispozici 7 karet. Z těchto 7 se mu automaticky počítá 5, které tvoří nejsilnější kombinaci.

Následuje poslední kolo sázení, opět beze změn (viz 2.kolo-FLOP)

Závěrečné ukázání karet – SHOWDOWN

První ukazuje karty hráč, který jako poslední provedl „agresivní“ akci. Tzn., který poslední vsázel či raisoval. Pokud ve hře nenastala žádná „agresivní“ akce, karty jako první ukazuje hráč, který sedí nejbližší buttonu po směru hodinových ručiček. Hráč s největší kombinací bere bank („POT“)

Hráči musí použít při závěrečném ukázání karet jednu z následujících možností:

2 vlastní karty a 3 společné

1 vlastní kartu a 4 společné

Žádnou vlastní kartu a 5 společných (tzn., „playing the board“)

Či položit karty (Fold).

10.10. Turnaje mají stanovený začátek a konec: turnaj začíná, jakmile jsou usazeni všichni účastníci hazardní hry, nebo v určenou dobu (viz pravidla jednotlivých turnajů níže); turnaj probíhá až do okamžiku, kdy má vítěze. Na rozdíl od cash game (Texas hold'em poker cash game, Omaha poker cash game) je účastník hazardní hry při turnajové hře usazen u stolu a hraje, dokud nepřijde o všechny své žetony (a je tedy vyřazen z turnaje), nebo dokud nevyhraje (tedy dokud nejsou vyřazeni ostatní účastníci hazardní hry). Během turnaje může docházet k přesazování účastníků hazardní hry mezi jednotlivými hracími stoly daného turnaje floormanem, a to v závislosti na typech turnaje, které jsou popsány níže. Podobně jako u cash game i v turnajové hře může být účastníkům hazardní hry umožněno dokupovat si žetony, přičemž, pokud je to umožněno, pravidla pro dokupování (tzv. rebuy) jsou pro každý takový turnaj předem uvedena. Účastníci hazardní hry platí pouze buy-in (+fee) a případně rebuy a add-on. Zda účastník hazardní hry má nárok na výhru (a její eventuální výše) závisí na umístění daného účastníka hazardní hry v turnaji. Umístění v turnaji se stanovuje podle toho, v jakém pořadí byl účastník z turnaje vyřazen (případně podle toho, že zbyl jako jediný, poslední účastník turnaje). Z tohoto důvodu u většiny turnajů výše blindů během turnaje narůstá. Na rozdíl od cash game (Texas hold'em poker cash game, Omaha poker cash game) nelze žetony, které účastník hazardní hry vyhrál v turnaji, vyměnit za peněžní prostředky, které by mu byly vyplaceny na pokladně kasina ani jinak; žetony tedy slouží pouze ke stanovení umístění účastníka hazardní hry. Zbývající hráči v turnaji mají možnost se dohodnout na přerozdělení zbývajících prize poolu dle vlastních požadavků či na základě množství žetonů každého z nich. Deal je možné provést po souhlasu všech zbývajících účastníků v turnaji. (Např. v turnaji jsou poslední 4 hráči a zbývající prize pool je 1.000€. Kasínem stanovená výplatní struktura je: 1. místo – 400€, 2. místo – 300€, 3. místo – 200€, 4. místo – 100€; Všichni hráči však drží podobné množství žetonů a rozhodnou se si daný prize pool rozdělit spravedlivě. Pro každého 250€.)

10.11. Typy turnajů:

Multi-Table turnaje:

V multi-table turnajích (MTT) účastníci hazardní hry začínají se stejným, daným počtem žetonů. Na mnoha stolech vzájemně soupeří o své žetony, zatímco blindy a/nebo ante postupně stoupají. Jakmile účastník hazardní hry přijde o své žetony, je vyřazen z turnaje. Jak jsou účastníci hazardní hry postupně vyřazováni, stoly se ruší a zbývající účastníci jsou přesazeni k jiným stolům tak, aby byl zachován plný počet účastníků hazardní hry u všech stolů a hra byla 'vyrovnaná'. Nakonec se poslední zbývající účastníci hazardní hry se všemi žetony sejdou u finálového stolu, kde se konečným vítězem stane ten účastník hazardní hry, kterému se podaří shromáždit všechny žetony svých soupeřů. Nárok na výhru má předem daný počet nejlépe umístěných (tedy nejpozději vyřazených) účastníků hazardní hry; tento počet účastníků hazardní hry, kteří obdrží výhru, závisí na celkovém počtu účastníků daného turnaje; výše jednotlivých výher je předem určená a závisí na počtu účastníků a na výši buy-inu (sníženého o provizi Provozovatele) za účast na daném turnaji.

Satelitey:

Satelit je typ turnaje, ve kterém výhru představuje částka ve výši buy-inu do předem stanoveného většího turnaje. Hráč může výhru použít dle jeho uvážení, není vázána pouze na vstup do dalšího

turnaje. Hráči je vždy výhra vyplacena a hráč ji může použít pro zaplacení buy-inu do předem stanoveného většího turnaje (bude vystaveno potvrzení). Tento typ turnaje je pořádán na jednom i více hracích stolech. Satelity na více stolech (multi-table satelity) jsou plánovány jako pravidelné turnaje a zápis do nich i jejich průběh jsou identické s ostatními turnaji na více stolech. Mají pouze jedinou důležitou odlišnost – hraje se do té doby, než u stolu zůstane tolik Hráčů, kolik je určených výherních míst pro peněžní částky odpovídající Buy-inům do většího turnaje.

Rebuy turnaje:

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

Informace o rebuy turnajích:

- a) Na začátku turnaje je tzv. „období pro rebuy“. Typickým obdobím pro rebuy jsou první 2 hodiny turnaje (do konce první přestávky). Jakmile toto období vyprší, není již možné dokupovat žetony.
- b) Během období pro rebuy může být k dispozici pevný nebo neomezený počet možností dokoupit žetony.
- c) Pokud účastníkovi hazardní hry Hrací žetony dojdou úplně, bude mu rebuy nabídnut dealerem. Účastník hazardní hry může provést rebuy kdykoli, kdy má na rebuy nárok. Účastník hazardní hry nemá nárok na rebuy, pokud již vyčerpал maximální počet rebuys, nebo pokud je možnost provést rebuy omezena počtem žetonů. Rebuy může mít jakoukoli cenu, ale většinou stojí stejně tolik, kolik původní buy-in, a získá za něj většinou stejný počet žetonů jako za původní buy-in. Během handu nelze provést rebuy – pokud je proveden rebuy během handu, žetony nebudou „ve hře“ (tedy účastník je nebude mít k dispozici pro sázení), dokud nezačne další hand.
- d) Na konci období pro rebuy může být k dispozici „add-on“. Obvykle to je během první přestávky. Add-on představuje jeden rebuy navíc. Add-ony jsou dobrovolné a účastník se může ve chvíli, kdy mu je nabídnut, rozhodnout, zda tuto možnost využije či nikoliv. Add-on může představovat jakoukoliv částku, ale obvykle stojí stejně jako původní buy-in, přičemž účastník hazardní hry obdrží stejný nebo vyšší počet žetonů jako na začátku.
- e) Období pro rebuy, množství žetonů, které si účastník hazardní hry může pomocí rebuy dokoupit, počet rebuys, který je v daném turnaji umožněn, a množství a cena žetonů, které lze dokoupit v rámci add-onů, se může lišit pro každý turnaj, nicméně tyto informace jsou účastníkům hazardní hry vždy oznámeny před tím, než vstoupí do turnaje a uhradí buy-in za účast na něm.

Deep Stack:

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

6 – Max:

Označení „6max“ v názvu turnaje znamená, že u každého stolu je k dispozici 6 míst, namísto obvyklých 7-10 (záleží na typu hry).

Garantované turnaje:

Provozovatel předem stanoví minimální výši Výhry, která bude vyplacena i v případě, že úhrn vkladů Hráčů do takového turnaje nedosáhne této výše. Pokud bude konečný úhrn vkladů Hráčů nižší, než je předem stanovená minimální výše výhry, Provozovatel tento rozdíl dorovná ze svých peněžních prostředků. Pokud úhrn vkladů Hráčů převyší předem stanovenou minimální výši výhry, pak se výhry z tohoto turnaje budou skládat z úhrnu vkladů Hráčů očištěných o doprovodná plnění (např. poplatek Provozovateli za účast v turnaji, tzv. Fee).

Sit & Go:

Sit & Go je turnaj, který nemá předem stanovený čas zahájení – jednoduše začne, jakmile jsou zaplněna všechna místa. Počet účastníků tohoto turnaje naopak je předem stanovený a pohybuje se v rozmezí od 6 až po 270 účastníků hazardní hry.

Bounty turnaje:

Turnaj označený jako „Bounty turnaj“ znamená, že každý účastník hazardní hry po uhrazení předem stanovené částky (buy-in) dostane ke svému počátečnímu množství žetonů i jeden speciální žeton (viditelně odlišný od hracích žetonů), který má nominální hodnotu, která je předem stanovená v ohlášení daného turnaje. Hodnota tohoto žetonu je součástí buy-inu, nicméně v ohlášení turnajů je buy-in rozdělen pro větší přehlednost na dvě části a to: buy-in turnaj (ve smyslu vkladu do turnaje a bounty (hodnota speciálního žetonu). Každý účastník hazardní hry si ponechává tento svůj žeton do té doby, nežli je z turnaje vyřazen jiným hráčem či než je turnaj ukončen. V praxi toto znamená, že pokud jeden účastník hazardní hry vyřadí z turnaje jiného účastníka hazardní hry, dostane veškeré jeho žetony a zároveň tento speciální žeton, který může kdykoliv vyměnit zpět na peníze na pokladně kasina.

Progresive Bounty turnaje:

Turnaj označený jako „Progresive Bounty turnaj“ znamená, že každý účastník hazardní hry po uhrazení vkladu (buy-in) dostane ke svému počátečnímu množství žetonů i hodnotové žetony ve výši Bounty, která je předem stanovená v ohlášení daného turnaje. Výše bounty je součástí buy-inu, nicméně v ohlášení turnajů je buy-in rozdělen pro větší přehlednost na dvě části a to: buy-in turnaj (ve smyslu vkladu do turnaje) a progresive bounty (výše hodnotových žetonů). Každý účastník hazardní hry ponechává své hodnotové žetony v depositu, z toho důvodu, aby s nimi nemohlo být nakládáno jinak, než tomu má být. V praxi toto znamená, že pokud jeden hráč vyřadí z turnaje jiného hráče, vyřazený hráč odevzdá veškeré své hrací žetony hráči, který ho vyřadil z turnaje. Zároveň se přesouvají a rozdělují hodnotové žetony prohrávajícího hráče, kde polovina těchto hodnotových žetonů se přivádí k hodnotovým žetonům hráče, který vyřadil tohoto hráče z turnaje a druhá polovina hodnotových žetonů je provozovatelem turnaje okamžitě vyplacena hráči, který vyřadil druhého hráče z turnaje. Např.: Oba hráči mají hodnotové žetony ve výši 40€, po vyřazení hráče z turnaje hráč, který prohrál je vyřazen z turnaje a druhý hráč jenž ho vyřadil dostává polovinu hodnotových žetonů vyřazeného hráče 20€, které se přesouvají k jeho hodnotovým žetonům v depositu a nyní má hodnotové žetony ve výši 60€, s kterými pokračuje dále ve hře a druhá polovina hodnotových žetonů 20€ bude provozovatelem turnaje okamžitě vyplacena hráči, který tohoto hráče vyřadil.

Pozn.: Z důvodu možné situace, kdy více hráčů vyřadí jiného hráče a hodnota za vyřazení není dělitelná na celé číslo, lze postupovat tak, že žetony budou rozděleny rovným dílem na nejmenší možnou hodnotu

a přebytečný „lichý“ žeton obdrží hráč na nejhorší pozici, tzn. nejbližší aktivní hráč nalevo od Dealer Buttonu (ve směru hry)

10.12. Všechna pravidla konkrétního turnaje jsou předem známá všem hráčům účastnících se daného turnaje, a všichni účastníci mají stejnou šanci na výhru. O daném turnaji bude vždy vyhotoven zápis, který zaznamená průběh turnaje (zejména konkrétní údaje o výši vstupného, % poplatku, celkovém vybraném poplatku, počtu hráčů, způsobu organizace, výši výhry, způsobu rozdělení výhry atd.).

10.13. Pravidla

Misdeal – Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdáváná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty. Dealer znovu zamíchá a sám katuje karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta dealerovou chybou odkryta, rozdávání pokračuje. Odkrytou kartu si hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávání nahradí dealer tuto kartu vrchní kartou z balíčku a odkrytá karta je potom použita jako spálená karta. Pokud se odkryje více než jedna karta, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu rozdávat. Vždy se tato situace nazývá Misdeal.

One chip rule – Pokud hráč vsadí do hry pouze 1 žeton, je to bráno jako „bet“ anebo pokud hráč čelí sázce a vsadí do hry pouze jeden žeton bez jakéhokoli ohlášení své akce, vždy je tato sázka brána jako „call“.

Multiple chip rule – Pokud hráč vsadí do hry více žetonů (bez slovního ohlášení své akce), avšak ne všechny se dotknou hrací plochy najednou, bere se jako jeho sázka pouze hodnota žetonů, které se hrací plochy dotkly jako první.

Pokud hráč kdykoliv v průběhu hry před „Showdown“ nechtěně otočí své karty, může v dané hře pokračovat, avšak již pouze prováděním pasivní akce („check“, „call“ nebo „fold“)

Pokud je třeba znovu rozdat FLOP, protože karty byly vyloženy předčasně před ukončením sázek, pak se společné karty zamíchají společně se zbytkem v balíčku. Spálená karta zůstává na stole. Po zamíchání dealer sám katuje balíček a rozdá nový FLOP bez spálení karty. Anebo FLOP obsahuje příliš mnoho karet, v tom případě se tento počet karet zamíchá a floorman odebere potřebný počet karet a to náhodně, aby FLOP tvořily pouze 3 karty. Odebrané karty jsou použity jako spálené karty. Pokud dealer vynesle čtvrtou kartu na hrací stůl (TURN) před ukončením sázkového kola, pak se tato karta vyjme ze hry pro toto kolo, i když se následující hráč rozhodne položit karty. Poté se dokončí sázení. Dealer spálí kartu a vyloží na místo čtvrté karty kartu, která měla být pátá. Po tomto kole sázek dealer znovu zamíchá balíček, včetně karty, která byla vyjmuta ze hry, ale bez spálených karet nebo položených karet. Dealer katuje balíček a vyloží poslední kartu bez spálení karty. Pokud je pátá karta vyložena předčasně, balíček karet se zamíchá a rozdává se stejným způsobem. Pokud dealer mylně rozdá prvnímu hráči kartu navíc (poté, co všichni hráči obdrželi své vlastní počáteční karty), karta se vrátí navrch balíčku a použije se jako spálená karta. Jestliže dealer mylně rozdá navíc víc než jednu kartu, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu zamíchat.

Pokud bude hráč hrát pouze se společnými kartami („playing the board“), musí to oznámit a otočit obě své karty, jinak se vzdává všech nároků na bank.

10.14. Značky a povinné sázky (Button and Blind)

Ve hře je skutečné rozdávání normálně prováděno nehrajícím profesionálním dealerem. Kulatý žeton zvaný značka (button) se používá jako označení hráče, který je momentálně v pozici imaginárního dealera. Hráč se značkou při úvodním rozdávání dostává karty jako poslední a má právo posledního

rozhodnutí počínaje druhým sázkovým kolem. Aby došlo ke střídání této výhody posledního rozhodnutí, značka se po ukončení hry posouvá ve směru hodinových ručiček. Pro zahájení hry a stimulaci dění se obvykle používají dvě povinné sázky naslepo (blinds). Tyto sázky se sází před tím, než se hráč podívá na své karty. Povinné sázky jsou součástí hráčových sázek. První sázkové kolo zahajuje první hráč nalevo od povinných sázek, všechna následující kola zahajuje první aktivní hráč vlevo od značky.

10.15. Pokerové kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush	A,K,Q,J, desítka , stejné barvy
Straight Flush	5 po sobě následujících karet stejné barvy (např.,3,4,5,6,7)
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty (např., J,J,J,J,5)
Full House	Trojice karet stejných hodnot a dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 2, 2, 2)
Flush	5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2,6,9,J,K)
Straight	5 po sobě následujících karet, ne stejné barvy (např. 7, 8, 9, 10, J)
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty (např. J,J,J,3,2)
Two pair	Dvojice karet stejné hodnoty plus jiná dvojice karet stejné hodnoty (např. K, K, 4, 4, 8)
Pair	Jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. K,K,J,8,3)
High Card	nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso (např. A,Q,9,7,2)

Pokud se kombinace hráče a jiného hráče shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba drží A4, v tomto případě se jedná o remízu a hráči si výhru rozdělí mezi sebe ve stejném poměru), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. TZN. Pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a hráč drží A4 a jiný hráč K10, vyhrává hráč s kombinací karet A4, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) na rozdíl od kombinace jiného hráče K10, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ rozhoduje o vítězné kombinaci.

10.16. Turnaj bude uskutečňován pomocí karet, které jsou vlastnictvím kasina a jsou vedeny v jeho evidenci.

10.17. Míchání karet

Dealer míchá karty zavřené „facedown“, připraví je ke hře. Míchání se provádí po každé hře. Míchání probíhá stylem:

- chemmy schuffle (dealer míchá karty hlavou dolů na hrací ploše)
- riffle shuffle (dealer rozdělí balíček karet na 2 podobné části a tyto části zamícha do sebe)
- strip (cut) (postupné odebírání částí balíčku z vrchu a pokládka na stůl)

Vedení kasina si vyhrazuje právo provádět míchání karet za pomoci elektronického přístroje.

10.18. Výplatní poměry v závislosti na počtu hráčů viz. Příloha č. 1.

10.19 Penalizace

Pokud se hráč prokazatelně proviní proti pravidlům v tomto HP či proti tomuto HP, obdrží dle závažnosti svého provinění od floormana nejprve varování "warning", následně sit-out (hráč se nemůže zapojit do hry v průběhu jednoho kola, povinné sázky mu budou odebírány z jeho žetonů) a nakonec může být hráč vyloučen z turnaje, v tom případě budou jeho žetony ponechány na stole do té doby, než ho povinné sázky připraví o všechny žetony.

11. Pravidla hry Omaha poker turnaj

11.1. Hráč zaplatí vklad do turnaje – Buy in (např. 30,-EUR). Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek, zvaný „fee“, (ve výši min 5% a max 20%) z konečného herního banku (garance, nebo souhrn všech vybraných Buy in).

Vklad i procentuální výše poplatku se stanoví před započítáním každého jednotlivého turnaje a jsou předem oznámeny.

11.2. Hrací stůl pro hru je oválný s místy pro až 11 sedících hráčů a dealera. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady (RAKE) a pokladnu na tipy. Hrací stůl je potažen barevným sukrem.

11.3. Na hracím stole se při hře nepoužívají hodnotové žetony ani peněžní hotovost, nýbrž Hrací žetony.

11.4. Všichni zúčastnění hráči začínají se stejným množstvím hracích žetonů, které nelze směnit za peněžní hotovost. Tyto žetony pouze zastupují hrací prostředek, který slouží k určení vítěze a mají imaginární hodnotu.

11.5. U jednoho hracího stolu sedí maximálně 11 hráčů.

11.6. Způsob organizace turnaje je závislý na počtu hráčů.

11.7. Výhra (Total Prize Money) se vždy skládá z celkového vybraného vstupu (Buy in) po odečtení poplatku. Pokud se jedná o rebuy turnaj (turnaj, u kterého je na rozdíl od jiných, standardních turnajů, umožněno v jeho průběhu provést rebuy či případně i add-on) se výhra skládá z celkového vybraného vstupu (Buy in a rebuy) či (Buy in, rebuy a add-on)

11.8. Vysvětlení jednotlivých akcí, které je možno provádět v průběhu hry

Fold – složit karty

Check – možnost, kdy hráč nečelí sázce a může pokračovat ve hře, aniž by musel vložit sázku do hry

Call – dorovnání sázky

Bet – sázka do hry

Raise – navýšení sázky (první raise daného kola musí být vždy dvojnásobek poslední vložené sázky, následující raise již může být rozdílový, tzn. že je povýšen o hodnotu rozdílu posledních dvou sázek)

11.9. Průběh hry

Nejprve proběhne Button deal. Tzn. bude rozlosována pozice, který hráč bude začínat hru na pozici imaginárního dealera. Button deal probíhá vyložением otevřených karet na aktivní pozice, tzn. tam, kde mají jednotliví hráči své žetony. Nejvyšší otevřená karta získá pozici imaginárního dealera. Pokud se 2 nejvyšší karty budou rovnat, rozhoduje jejich suit (barva) v pořadí od nejvyššího, tzn. spade, heart, diamond, club. Tzn. pokud na stole budou otevřeny 2 esa, jedno spadeové a jedno clubové, pozice imaginárního dealera připadne na pozici, kde bylo otevřeno spadeové eso.

1. kolo – PREFLOP

Hra začíná tím, že 2 hráči, sedící po levici hráče sedícího na buttonu, vloží první povinné sázky- tzv. „Small Blind“ a „Big Blind“. Placení povinných sázek se nevyhne nikdo, pozice „Small Blind“ i „Big Blind“ se po každé hře posune o jednoho hráče ve směru hodinových ručiček.

Následně dealer rozdává každému hráči po 1, 4 vlastní uzavřené karty, které jsou jen toho hráče a jen on je smí vidět.

Nyní dojde k prvnímu kolu sázek. Začíná hráč nalevo od „Big Blind“ a pak postupně ostatní ve směru hodinových ručiček. Jako poslední hraje v tomto kole hráč na „Big Blindu“. Možnosti každého hráče jsou:

Položit (Fold) karty a ukončit tak své působení v dané hře

Dorovnat (Call) sázku (dokud nikdo nezvýší tak se dorovnává „Big Blind“ – např., jestliže je hráč ve hře a malá povinná sázka je 5,-EUR a velká povinná sázka je 10,-EUR, pak musí dorovnat alespoň 10,-EUR). Nebo může zvýšit (Raise) sázku.

Hráč na pozici BB má možnost, pokud nikdo před ním nezvýšil Sázku, provést Check.

Kolo končí ve chvíli, kdy všichni hráči buď dorovnali poslední zvýšení, nebo položili karty.

2. kolo – FLOP

Dealer spálí kartu a poté vyloží 3 otevřené karty na hrací stůl, čemuž se říká FLOP. Tyto 3 karty jsou společné pro všechny hráče, tzn., že momentálně má každý hráč celkem 5 karet – 2 svoje v ruce (holecards) a 3 společné na stole.

Po vyložení karet dojde k dalšímu kolu sázení, jedinou změnou je, že tentokrát začíná jako první sázet hráč na „Small Blindu“, pokračuje „Big Blind“, a končí hráč napravo od „Small Blindu“, označený značkou dealera. Sázení probíhá naprosto stejně jako v kole předchozím a zase končí poté, co všichni buď dorovnají, nebo položí karty. Jedinou změnou je, že tentokrát není co dorovnávat, dokud nikdo nevsadí (Bet), tudíž přibude možnost „Check“ neboli čekat a nedělat nic a předat možnost sázení následujícímu hráči. Pokud hráč „Checkne“ a za ním někdo vsadí, sázení se dokola vrátí až zpět k čekajícímu a ten se pak už musí rozhodnout, jestli položí, dorovná nebo ještě zvýší.

3. kolo – TURN

Dealer spálí další kartu a vyloží 1 další otevřenou společnou kartu (turn card nebo 4th Street).

Následuje další kolo sázení ve stejném modu jako v kole předšlém (viz 2.kolo-FLOP)

4. kolo – RIVER

Dealer spálí další kartu a vyloží poslední otevřenou společnou kartu (River nebo 5th Street). Společně se čtyřmi kartami v ruce má tedy teď každý hráč, který je ještě ve hře, k dispozici 9 karet. Z těchto 9 se mu automaticky počítá 5, které tvoří nejsilnější kombinaci.

Následuje poslední kolo sázení, opět beze změn (viz 2.kolo-FLOP)

Závěrečné ukázání karet – SHOWDOWN

První ukazuje karty hráč, který jako poslední provedl „agresivní“ akci. Tzn., který poslední vsázel či raisoval. Pokud ve hře nenastala žádná „agresivní“ akce, karty jako první ukazuje hráč, který sedí nejbližší buttonu po směru hodinových ručiček. Hráč s největší kombinací bere bank („POT“)

Hráči musí použít při závěrečném ukázání karet jednu z následujících možností:

2 vlastní karty a 3 společné

Či položit karty (Fold).

11.10. Turnaje mají stanovený začátek a konec: turnaj začíná, jakmile jsou usazeni všichni účastníci hazardní hry, nebo v určenou dobu (viz pravidla jednotlivých turnajů níže); turnaj probíhá až do okamžiku, kdy má vítěze. Na rozdíl od cash game (Texas hold'em poker cash game, Omaha poker cash game) je účastník hazardní hry při turnajové hře usazen u stolu a hraje, dokud nepřijde o všechny své žetony (a je tedy vyřazen z turnaje), nebo dokud nevyhraje (tedy dokud nejsou vyřazeni ostatní účastníci hazardní hry). Během turnaje může docházet k přesazování účastníků hazardní hry mezi jednotlivými hracími stoly daného turnaje floormanem, a to v závislosti na typech turnaje, které jsou popsány níže. Podobně jako u cash game i v turnajové hře může být účastníkům hazardní hry umožněno dokupovat si žetony, přičemž, pokud je to umožněno, pravidla pro dokupování (tzv. rebuy) jsou pro každý takový turnaj předem uvedena. Účastníci hazardní hry platí pouze buy-in (+fee) a případně rebuy a add-on. Zda účastník hazardní hry má nárok na výhru (a její eventuální výše) závisí na umístění daného účastníka hazardní hry v turnaji. Umístění v turnaji se stanovuje podle toho, v jakém pořadí byl účastník z turnaje vyřazen (případně podle toho, že zbyl jako jediný, poslední účastník turnaje). Z tohoto důvodu u většiny turnajů výše blindů během turnaje narůstá. Na rozdíl od cash game (Texas hold'em poker cash game, Omaha poker cash game) nelze žetony, které účastník hazardní hry vyhrál v turnaji, vyměnit za peněžní prostředky, které by mu byly vyplaceny na pokladně kasina ani jinak; žetony tedy slouží pouze ke stanovení umístění účastníka hazardní hry. Zbývající hráči v turnaji mají možnost se dohodnout na přerozdělení zbývajících prize poolu dle vlastních požadavků či na základě množství žetonů každého z nich. Deal je možné provést po souhlasu všech zbývajících účastníků v turnaji. (Např. v turnaji jsou poslední 4 hráči a zbývající prize pool je 1.000€. Kasinem stanovená výplatní struktura je: 1. místo – 400€, 2. místo – 300€, 3. místo – 200€, 4. místo – 100€; Všichni hráči však drží podobné množství žetonů a rozhodnou se si daný prize pool rozdělit spravedlivě. Pro každého 250€.)

11.11. Všechna pravidla konkrétního turnaje jsou předem známá všem hráčům účastnících se daného turnaje, a všichni účastníci mají stejnou šanci na výhru. O daném turnaji bude vždy vyhotoven zápis, který zaznamená průběh turnaje (zejména konkrétní údaje o výši vstupného, % poplatku, celkovém vybraném poplatku, počtu hráčů, způsobu organizace, výši výhry, způsobu rozdělení výhry atd.).

11.12. Typy turnajů:

Multi-Table turnaje:

V multi-table turnajích (MTT) účastníci hazardní hry začínají se stejným, daným počtem žetonů. Na mnoha stolech vzájemně soupeří o své žetony, zatímco blindy a/nebo ante postupně stoupají. Jakmile účastník hazardní hry přijde o své žetony, je vyřazen z turnaje. Jak jsou účastníci hazardní hry postupně vyřazováni, stoly se ruší a zbývající účastníci jsou přesazeni k jiným stolům tak, aby byl zachován plný počet účastníků hazardní hry u všech stolů a hra byla 'vyrovnaná'. Nakonec se poslední zbývající účastníci hazardní hry se všemi žetony sejdou u finálového stolu, kde se konečným vítězem stane ten účastník hazardní hry, kterému se podaří shromáždit všechny žetony svých soupeřů. Nárok na výhru má předem daný počet nejlépe umístěných (tedy nejpozději vyřazených) účastníků hazardní hry; tento

počet účastníků hazardní hry, kteří obdrží výhru, závisí na celkovém počtu účastníků daného turnaje; výše jednotlivých výher je předem určená a závisí na počtu účastníků a na výši buy-inu (sníženého o provizi Provozovatele) za účast na daném turnaji.

Sateliti:

Satelit je typ turnaje, ve kterém výhru představuje částka ve výši buy-inu do předem stanoveného většího turnaje. Hráč může výhru použít dle jeho uvážení, není vázána pouze na vstup do dalšího turnaje. Hráči je vždy výhra vyplacena a hráč ji může použít pro zaplacení buy-inu do předem stanoveného většího turnaje (bude vystaveno potvrzení). Tento typ turnaje je pořádán na jednom i více hracích stolech. Sateliti na více stolech (multi-table sateliti) jsou plánovány jako pravidelné turnaje a zápis do nich i jejich průběh jsou identické s ostatními turnaji na více stolech. Mají pouze jedinou důležitou odlišnost – hraje se do té doby, než u stolu zůstane tolik Hráčů, kolik je určených výherních míst pro peněžní částky odpovídající Buy-inům do většího turnaje.

Rebuy turnaje:

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

Informace o rebuy turnajích:

- a) Na začátku turnaje je tzv. „období pro rebuy“. Typickým obdobím pro rebuy jsou první 2 hodiny turnaje (do konce první přestávky). Jakmile toto období vyprší, není již možné dokupovat žetony.
- b) Během období pro rebuy může být k dispozici pevný nebo neomezený počet možností dokoupit žetony.
- c) Pokud účastníkovi hazardní hry Hrací žetony dojdou úplně, bude mu rebuy nabídnut dealerem. Účastník hazardní hry může provést rebuy kdykoli, kdy má na rebuy nárok. Účastník hazardní hry nemá nárok na rebuy, pokud již vyčerpал maximální počet rebuys, nebo pokud je možnost provést rebuy omezena počtem žetonů. Rebuy může mít jakoukoli cenu, ale většinou stojí stejně tolik, kolik původní buy-in, a získá za něj většinou stejný počet žetonů jako za původní buy-in. Během handu nelze provést rebuy – pokud je proveden rebuy během handu, žetony nebudou „ve hře“ (tedy účastník je nebude mít k dispozici pro sázení), dokud nezačne další hand.
- d) Na konci období pro rebuy může být k dispozici „add-on“. Obvykle to je během první přestávky. Add-on představuje jeden rebuy navíc. Add-ony jsou dobrovolné a účastník se může ve chvíli, kdy mu je nabídnut, rozhodnout, zda tuto možnost využije či nikoliv. Add-on může představovat jakoukoli částku, ale obvykle stojí stejně jako původní buy-in, přičemž účastník hazardní hry obdrží stejný nebo vyšší počet žetonů jako na začátku.
- e) Období pro rebuy, množství žetonů, které si účastník hazardní hry může pomocí rebuy dokoupit, počet rebuys, který je v daném turnaji umožněn, a množství a cena žetonů, které lze dokoupit v rámci add-onů, se může lišit pro každý turnaj, nicméně tyto informace jsou účastníkům hazardní hry vždy oznámeny před tím, než vstoupí do turnaje a uhradí buy-in za účast na něm.

Deep Stack:

Turnaj označený jako „Deep Stacks“ znamená, že každý účastník hazardní hry začíná hru s vyšším počtem žetonů při zachování počáteční výše blindů; jinými slovy, poměr počáteční výše small blindu a big blindu k množství žetonů, s kterými účastník hazardní hry vstupuje do turnaje, je nižší; každý účastník hazardní hry má tudíž během Deep Stacks turnaje větší prostor pro hru. Kromě toho se turnaje Deep Stacks oproti ostatním turnajům vyznačují delšími obdobími, ve kterých je výše blindů neměnná,

tedy nenarůstá. Prodloužení intervalů mezi navýšeními blindů opět znamená více prostoru ke hře, zejména v počátečních fázích turnaje.

6 – Max:

Označení „6max“ v názvu turnaje znamená, že u každého stolu je k dispozici 6 míst, namísto obvyklých 7-10 (záleží na typu hry).

Garantované turnaje:

Provozovatel předem stanoví minimální výši Výhry, která bude vyplacena i v případě, že úhrn vkladů Hráčů do takového turnaje nedosáhne této výše. Pokud bude konečný úhrn vkladů Hráčů nižší, než je předem stanovená minimální výše výhry, Provozovatel tento rozdíl dorovná ze svých peněžních prostředků. Pokud úhrn vkladů Hráčů převyší předem stanovenou minimální výši výhry, pak se výhry z tohoto turnaje budou skládat z úhrnu vkladů Hráčů očištěných o doprovodná plnění (např. poplatek Provozovateli za účast v turnaji, tzv. Fee).

Sit & Go:

Sit & Go je turnaj, který nemá předem stanovený čas zahájení – jednoduše začne, jakmile jsou zaplněna všechna místa. Počet účastníků tohoto turnaje naopak je předem stanovený a pohybuje se v rozmezí od 6 až po 270 účastníků hazardní hry.

Bounty turnaje:

Turnaj označený jako „Bounty turnaj“ znamená, že každý účastník hazardní hry po uhrazení předem stanovené částky (buy-in) dostane ke svému počátečnímu množství žetonů i jeden speciální žeton (viditelně odlišný od hracích žetonů), který má nominální hodnotu, která je předem stanovená v ohlášení daného turnaje. Hodnota tohoto žetonu je součástí buy-inu, nicméně v ohlášení turnajů je buy-in rozdělen pro větší přehlednost na dvě části a to: buy-in turnaj (ve smyslu vkladu do turnaje a bounty (hodnota speciálního žetonu). Každý účastník hazardní hry si ponechává tento svůj žeton do té doby, nežli je z turnaje vyřazen jiným hráčem či než je turnaj ukončen. V praxi toto znamená, že pokud jeden účastník hazardní hry vyřadí z turnaje jiného účastníka hazardní hry, dostane veškeré jeho žetony a zároveň tento speciální žeton, který může kdykoliv vyměnit zpět na peníze na pokladně kasina.

Progresive Bounty turnaje:

Turnaj označený jako „Progresive Bounty turnaj“ znamená, že každý účastník hazardní hry po uhrazení vkladu (buy-in) dostane ke svému počátečnímu množství žetonů i hodnotové žetony ve výši Bounty, která je předem stanovená v ohlášení daného turnaje. Výše bounty je součástí buy-inu, nicméně v ohlášení turnajů je buy-in rozdělen pro větší přehlednost na dvě části a to: buy-in turnaj (ve smyslu vkladu do turnaje) a progresive bounty (výše hodnotových žetonů). Každý účastník hazardní hry ponechává své hodnotové žetony v depositu, z toho důvodu, aby s nimi nemohlo být nakládáno jinak, než tomu má být. V praxi toto znamená, že pokud jeden hráč vyřadí z turnaje jiného hráče, vyřazený hráč odevzdá veškeré své hrací žetony hráči, který ho vyřadil z turnaje. Zároveň se přesouvají a rozdělují hodnotové žetony prohrávajícího hráče, kde polovina těchto hodnotových žetonů se přivádí k hodnotovým žetonům hráče, který vyřadil tohoto hráče z turnaje a druhá polovina hodnotových žetonů je provozovatelem turnaje okamžitě vyplacena hráči, který vyřadil druhého hráče z turnaje. Např.: Oba hráči mají hodnotové žetony ve výši 40€, po vyřazení hráče z turnaje hráč, který prohrál je vyřazen z turnaje a druhý hráč jenž ho vyřadil dostává polovinu hodnotových žetonů vyřazeného hráče 20€, které se přesouvají k jeho hodnotovým žetonům v depositu a nyní má hodnotové žetony ve výši 60€, s kterými pokračuje dále ve hře a druhá polovina hodnotových žetonů 20€ bude provozovatelem turnaje okamžitě vyplacena hráči, který tohoto hráče vyřadil.

Pozn.: Z důvodu možné situace, kdy více hráčů vyřadí jiného hráče a hodnota za vyřazení není dělitelná na celé číslo, lze postupovat tak, že žetony budou rozděleny rovným dílem na nejmenší možnou hodnotu a přebytečný „lichý“ žeton obdrží hráč na nejhorší pozici, tzn. nejbližší aktivní hráč nalevo od Dealer Buttonu (ve směru hry)

11.12. Pravidla

Misdeal – Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdáváná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty. Dealer znovu zamíchá a sám katuje karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta dealerovou chybou odkryta, rozdávání pokračuje. Odkrytou kartu si hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávání nahradí dealer tuto kartu vrchní kartou z balíčku a odkrytá karta je potom použita jako spálená karta. Pokud se odkryje více než jedna karta, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu rozdávat. Vždy se tato situace nazývá Misdeal.

One chip rule – Pokud hráč vsadí do hry pouze 1 žeton, je to bráno jako „bet“ anebo pokud hráč čelí sázce a vsadí do hry pouze jeden žeton bez jakéhokoli ohlášení své akce, vždy je tato sázka brána jako „call“.

Multiple chip rule – Pokud hráč vsadí do hry více žetonů (bez slovního ohlášení své akce), avšak ne všechny se dotknou hrací plochy najednou, bere se jako jeho sázka pouze hodnota žetonů, které se hrací plochy dotkly jako první.

Pokud hráč kdykoliv v průběhu hry před „Showdown“ nechtěně otočí své karty, může v dané hře pokračovat, avšak již pouze prováděním pasivní akce („check“, „call“ nebo „fold“)

Pokud je třeba znovu rozdat FLOP, protože karty byly vyloženy předčasně před ukončením sázek, pak se společné karty zamíchají společně se zbytkem v balíčku. Spálená karta zůstává na stole. Po zamíchání dealer sám katuje balíček a rozdává nový FLOP bez spálení karty. Anebo FLOP obsahuje příliš mnoho karet, v tom případě se tento počet karet zamíchá a floorman odebere potřebný počet karet a to náhodně, aby FLOP tvořily pouze 3 karty. Odebrané karty jsou použity jako spálené karty. Pokud dealer vynechá čtvrtou kartu na hrací stůl (TURN) před ukončením sázkového kola, pak se tato karta vyjme ze hry pro toto kolo, i když se následující hráč rozhodne položit karty. Poté se dokončí sázení. Dealer spálí kartu a vyloží na místo čtvrté karty kartu, která měla být pátá. Po tomto kole sázek dealer znovu zamíchá balíček, včetně karty, která byla vyjmuta ze hry, ale bez spálených karet nebo položených karet. Dealer katuje balíček a vyloží poslední kartu bez spálení karty. Pokud je pátá karta vyložena předčasně, balíček karet se zamíchá a rozdává se stejným způsobem. Pokud dealer mylně rozdává prvnímu hráči kartu navíc (poté, co všichni hráči obdrželi své vlastní počáteční karty), karta se vrátí na vrch balíčku a použije se jako spálená karta. Jestliže dealer mylně rozdává navíc víc než jednu kartu, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu zamíchat.

Pokud bude hráč hrát pouze se společnými kartami („playing the board“), musí to oznámit a otočit obě své karty, jinak se vzdává všech nároků na bank.

11.13. Značky a povinné sázky (Button and Blind)

Ve hře je skutečné rozdávání normálně prováděno nehrajícím profesionálním dealerem. Kulatý žeton zvaný značka (button) se používá jako označení hráče, který je momentálně v pozici imaginárního dealera. Hráč se značkou při úvodním rozdávání dostává karty jako poslední a má právo posledního rozhodnutí počínaje druhým sázkovým kolem. Aby došlo ke střídání této výhody posledního rozhodnutí, značka se po ukončení hry posouvá ve směru hodinových ručiček. Pro zahájení hry a stimulaci dění se obvykle používají dvě povinné sázky naslepo (blinds). Tyto sázky se sází před tím, než se hráč podívá na své karty. Povinné sázky jsou součástí hracích sázek. První sázkové kolo zahajuje

první hráč nalevo od povinných sázek, všechna následující kola zahajuje první aktivní hráč vlevo od značky.

11.14. Pokerové kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush	A,K,Q,J, desítka , stejné barvy
Straight Flush	5 po sobě následujících karet stejné barvy (např.,3,4,5,6,7)
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty (např., J,J,J,J,5)
Full House	Trojice karet stejných hodnot a dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 2, 2, 2)
Flush	5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2,6,9,J,K)
Straight	5 po sobě následujících karet, ne stejné barvy (např. 7, 8, 9, 10, J)
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty (např. J,J,J,3,2)
Two pair	Dvojice karet stejné hodnoty plus jiná dvojice karet stejné hodnoty (např. K, K, 4, 4, 8)
Pair	Jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. K,K,J,8,3)
High Card	nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso (např. A,Q,9,7,2)

Pokud se kombinace hráče a jiného hráče shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba drží A4, v tomto případě se jedná o remízu a hráči si výhru rozdělí mezi sebe ve stejném poměru), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. TZN. Pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a hráč drží A4 a jiný hráč K10, vyhrává hráč s kombinací karet A4, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) na rozdíl od kombinace jiného hráče K10, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ rozhoduje o vítězné kombinaci.

11.15. Turnaj bude uskutečňován pomocí karet, které jsou vlastnictvím kasina a jsou vedeny v jeho evidenci.

11.16. Míchání karet

Dealer míchá karty zavřené „facedown“, připraví je ke hře. Míchání se provádí po každé hře. Míchání probíhá stylem:

- chemmy schuffle (dealer míchá karty hlavou dolů na hrací ploše)
- riffle shuffle (dealer rozdělí balíček karet na 2 podobné části a tyto části zamíchá do sebe)
- strip (cut) (postupné odebírání částí balíčku z vrchu a pokládka na stůl)

Vedení kasina si vyhrazuje právo provádět míchání karet za pomoci elektronického přístroje.

11.17. Výplatní poměry v závislosti na počtu hráčů viz. Příloha č. 2.

11.18. Penalizace

Pokud se hráč prokazatelně proviní proti pravidlům v tomto HP či proti tomuto HP, obdrží dle závažnosti svého provinění od floormana nejprve varování "warning", následně sit-out (hráč se nemůže zapojit do hry v průběhu jednoho kola, povinné sázky mu budou odebírány z jeho žetonů) a nakonec může být hráč vyloučen z turnaje, v tom případě budou jeho žetony ponechány na stole do té doby, než ho povinné sázky připraví o všechny žetony.

12. Pravidla hry 5Cards Omaha poker turnaj

12.1. Hráč zaplatí vklad do turnaje – Buy in (např. 30,-EUR). Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek, zvaný „fee“, (ve výši min 5% a max 20%) z konečného herního banku (garance, nebo souhrn všech vybraných Buy in).

Vklad i procentuální výše poplatku se stanoví před započítáním každého jednotlivého turnaje a jsou předem oznámeny.

12.2. Hrací stůl pro hru je oválný s místy pro až 11 sedících hráčů a dealera. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady (RAKE) a pokladnu na tipy. Hrací stůl je potažen barevným sukem.

12.3. Na hracím stole se při hře nepoužívají hodnotové žetony ani peněžní hotovost, nýbrž Hrací žetony.

12.4. Všichni zúčastnění hráči začínají se stejným množstvím hracích žetonů, které nelze směnit za peněžní hotovost. Tyto žetony pouze zastupují hrací prostředek, který slouží k určení vítěze a mají imaginární hodnotu.

12.5. U jednoho hracího stolu sedí maximálně 11 hráčů.

12.6. Způsob organizace turnaje je závislý na počtu hráčů.

12.7. Výhra (Total Prize Money) se vždy skládá z celkového vybraného vstupu (Buy in) po odečtení poplatku. Pokud se jedná o rebuy turnaj (turnaj, u kterého je na rozdíl od jiných, standardních turnajů, umožněno v jeho průběhu provést rebuy či případně i add-on) se výhra skládá z celkového vybraného vstupu (Buy in a rebuy) či (Buy in, rebuy a add-on)

12.8. Vysvětlení jednotlivých akcí, které je možno provádět v průběhu hry

Fold – složit karty

Check – možnost, kdy hráč nečelí sázce a může pokračovat ve hře, aniž by musel vložit sázku do hry

Call – dorovnání sázky

Bet – sázka do hry

Raise – navýšení sázky (první raise daného kola musí být vždy dvojnásobek poslední vložené sázky, následující raise již může být rozdílový, tzn. že je povýšen o hodnotu rozdílu posledních dvou sázek)

12.9. Průběh hry

Nejprve proběhne Button deal. Tzn. bude rozlosována pozice, který hráč bude začínat hru na pozici imaginárního dealera. Button deal probíhá vyložením otevřených karet na aktivní pozice, tzn. tam, kde mají jednotliví hráči své žetony. Nejvyšší otevřená karta získá pozici imaginárního dealera. Pokud se 2 nejvyšší karty budou rovnat, rozhoduje jejich suit (barva) v pořadí od nejvyššího, tzn. spade, heart, diamond, club. Tzn. pokud na stole budou otevřeny 2 esa, jedno spadeové a jedno clubové, pozice imaginárního dealera připadne na pozici, kde bylo otevřeno spadeové eso.

1. kolo – PREFLOP

Hra začíná tím, že 2 hráči, sedící po levici hráče sedícího na buttonu, vloží první povinné sázky- tzv. „Small Blind“ a „Big Blind“. Placení povinných sázek se nevyhne nikdo, pozice „Small Blind“ i „Big Blind“ se po každé hře posune o jednoho hráče ve směru hodinových ručiček.

Následně dealer rozdá každému hráči po 1, 5 vlastních zavřených karet, které jsou jen toho hráče a jen on je smí vidět.

Nyní dojde k prvnímu kolu sázek. Začíná hráč nalevo od „Big Blind“ a pak postupně ostatní ve směru hodinových ručiček. Jako poslední hraje v tomto kole hráč na „Big Blindu“. Možnosti každého hráče jsou:

Položit (Fold) karty a ukončit tak své působení v dané hře

Dorovnat (Call) sázku (dokud nikdo nezvýší tak se dorovnává „Big Blind“ – např., jestliže je hráč ve hře a malá povinná sázka je 5,-EUR a velká povinná sázka je 10,-EUR, pak musí dorovnat alespoň 10,-EUR). Nebo může zvýšit (Raise) sázku.

Hráč na pozici BB má možnost, pokud nikdo před ním nezvýšil Sázku, provést Check.

Kolo končí ve chvíli, kdy všichni hráči buď dorovnali poslední zvýšení, nebo položili karty.

2. kolo – FLOP

Dealer spálí kartu a poté vyloží 3 otevřené karty na hrací stůl, čemuž se říká FLOP. Tyto 3 karty jsou společné pro všechny hráče, tzn., že momentálně má každý hráč celkem 5 karet – 2 svoje v ruce (holecards) a 3 společné na stole.

Po vyložení karet dojde k dalšímu kolu sázení, jedinou změnou je, že tentokrát začíná jako první sázet hráč na „Small Blindu“, pokračuje „Big Blind“, a končí hráč napravo od „Small Blindu“, označený značkou dealera. Sázení probíhá naprosto stejně jako v kole předchozím a zase končí poté, co všichni buď dorovnají, nebo položí karty. Jedinou změnou je, že tentokrát není co dorovnávat, dokud nikdo nevsadí (Bet), tudíž přibude možnost „Check“ neboli čekat a nedělat nic a předat možnost sázení následujícímu hráči. Pokud hráč „Checkne“ a za ním někdo vsadí, sázení se dokola vrátí až zpět k čekajícímu a ten se pak už musí rozhodnout, jestli položí, dorovná nebo ještě zvýší.

3. kolo – TURN

Dealer spálí další kartu a vyloží 1 další otevřenou společnou kartu (turn card nebo 4th Street).

Následuje další kolo sázení ve stejném modu jako v kole předešlém (viz 2.kolo-FLOP)

4. kolo – RIVER

Dealer spálí další kartu a vyloží poslední otevřenou společnou kartu (River nebo 5th Street). Společně se pěti kartami v ruce má tedy teď každý hráč, který je ještě ve hře, k dispozici 10 karet. Z těchto 10 se mu automaticky počítá 5, které tvoří nejsilnější kombinaci.

Následuje poslední kolo sázení, opět beze změn (viz 2.kolo-FLOP)

Závěrečné ukázání karet – SHOWDOWN

První ukazuje karty hráč, který jako poslední provedl „agresivní“ akci. Tzn., který poslední vsázel či raisoval. Pokud ve hře nenastala žádná „agresivní“ akce, karty jako první ukazuje hráč, který sedí nejbližší buttonu po směru hodinových ručiček. Hráč s největší kombinací bere bank („POT“)

Hráči musí použít při závěrečném ukázání karet jednu z následujících možností:

2 vlasní karty a 3 společné

Či položit karty (Fold).

12.10. Turnaje mají stanovený začátek a konec: turnaj začíná, jakmile jsou usazeni všichni účastníci hazardní hry, nebo v určenou dobu (viz pravidla jednotlivých turnajů níže); turnaj probíhá až do okamžiku, kdy má vítěze. Na rozdíl od cash game (Texas hold'em poker cash game, Omaha poker cash game) je účastník hazardní hry při turnajové hře usazen u stolu a hraje, dokud nepřijde o všechny své žetony (a je tedy vyřazen z turnaje), nebo dokud nevyhraje (tedy dokud nejsou vyřazeni ostatní účastníci hazardní hry). Během turnaje může docházet k přesazování účastníků hazardní hry mezi jednotlivými hracími stoly daného turnaje floormanem, a to v závislosti na typech turnaje, které jsou popsány níže. Podobně jako u cash game i v turnajové hře může být účastníkům hazardní hry umožněno dokupovat si žetony, přičemž, pokud je to umožněno, pravidla pro dokupování (tzv. rebuy) jsou pro každý takový turnaj předem uvedena. Účastníci hazardní hry platí pouze buy-in (+fee) a případně rebuy a add-on. Zda účastník hazardní hry má nárok na výhru (a její eventuální výše) závisí na umístění daného účastníka hazardní hry v turnaji. Umístění v turnaji se stanovuje podle toho, v jakém pořadí byl účastník z turnaje vyřazen (případně podle toho, že zbyl jako jediný, poslední účastník turnaje). Z tohoto důvodu u většiny turnajů výše blindů během turnaje narůstá. Na rozdíl od cash game (Texas hold'em poker cash game, Omaha poker cash game) nelze žetony, které účastník hazardní hry vyhrál v turnaji, vyměnit za peněžní prostředky, které by mu byly vyplaceny na pokladně kasina ani jinak; žetony tedy slouží pouze ke stanovení umístění účastníka hazardní hry. Zbývající hráči v turnaji mají možnost se dohodnout na přerozdělení zbývajících prize poolu dle vlastních požadavků či na základě množství žetonů každého z nich. Deal je možné provést po souhlasu všech zbývajících účastníků v turnaji. (Např. v turnaji jsou poslední 4 hráči a zbývající prize pool je 1.000€. Kasinem stanovená výplatní struktura je: 1. místo – 400€, 2. místo – 300€, 3. místo – 200€, 4. místo – 100€; Všichni hráči však drží podobné množství žetonů a rozhodnou se si daný prize pool rozdělit spravedlivě. Pro každého 250€.)

12.11. Všechna pravidla konkrétního turnaje jsou předem známá všem hráčům účastnících se daného turnaje, a všichni účastníci mají stejnou šanci na výhru. O daném turnaji bude vždy vyhotoven zápis, který zaznamená průběh turnaje (zejména konkrétní údaje o výši vstupného, % poplatku, celkovém vybraném poplatku, počtu hráčů, způsobu organizace, výši výhry, způsobu rozdělení výhry atd.).

12.12. Typy turnajů:

Multi-Table turnaje:

V multi-table turnajích (MTT) účastníci hazardní hry začínají se stejným, daným počtem žetonů. Na mnoha stolech vzájemně soupeří o své žetony, zatímco blindy a/nebo ante postupně stoupají. Jakmile účastník hazardní hry přijde o své žetony, je vyřazen z turnaje. Jak jsou účastníci hazardní hry postupně vyřazováni, stoly se ruší a zbývající účastníci jsou přesazeni k jiným stolům tak, aby byl zachován plný počet účastníků hazardní hry u všech stolů a hra byla 'vyrovnaná'. Nakonec se poslední zbývající účastníci hazardní hry se všemi žetony sejdou u finálového stolu, kde se konečným vítězem stane ten účastník hazardní hry, kterému se podaří shromáždit všechny žetony svých soupeřů. Nárok na výhru má předem daný počet nejlépe umístěných (tedy nejpozději vyřazených) účastníků hazardní hry; tento

počet účastníků hazardní hry, kteří obdrží výhru, závisí na celkovém počtu účastníků daného turnaje; výše jednotlivých výher je předem určená a závisí na počtu účastníků a na výši buy-inu (sníženého o provizi Provozovatele) za účast na daném turnaji.

Satelity:

Satelit je typ turnaje, ve kterém výhru představuje částka ve výši buy-inu do předem stanoveného většího turnaje. Hráč může výhru použít dle jeho uvážení, není vázána pouze na vstup do dalšího turnaje. Hráči je vždy výhra vyplacena a hráč ji může použít pro zaplacení buy-inu do předem stanoveného většího turnaje (bude vystaveno potvrzení). Tento typ turnaje je pořádán na jednom i více hracích stolech. Satelity na více stolech (multi-table satelity) jsou plánovány jako pravidelné turnaje a zápis do nich i jejich průběh jsou identické s ostatními turnaji na více stolech. Mají pouze jedinou důležitou odlišnost – hraje se do té doby, než u stolu zůstane tolik Hráčů, kolik je určených výherních míst pro peněžní částky odpovídající Buy-inům do většího turnaje.

Rebuy turnaje:

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

Informace o rebuy turnajích:

- a) Na začátku turnaje je tzv. „období pro rebuy“. Typickým obdobím pro rebuy jsou první 2 hodiny turnaje (do konce první přestávky). Jakmile toto období vyprší, není již možné dokupovat žetony.
- b) Během období pro rebuy může být k dispozici pevný nebo neomezený počet možností dokoupit žetony.
- c) Pokud účastníkovi hazardní hry Hrací žetony dojdou úplně, bude mu rebuy nabídnut dealerem. Účastník hazardní hry může provést rebuy kdykoli, kdy má na rebuy nárok. Účastník hazardní hry nemá nárok na rebuy, pokud již vyčerpал maximální počet rebuys, nebo pokud je možnost provést rebuy omezena počtem žetonů. Rebuy může mít jakoukoli cenu, ale většinou stojí stejně tolik, kolik původní buy-in, a získá za něj většinou stejný počet žetonů jako za původní buy-in. Během handu nelze provést rebuy – pokud je proveden rebuy během handu, žetony nebudou „ve hře“ (tedy účastník je nebude mít k dispozici pro sázení), dokud nezačne další hand.
- d) Na konci období pro rebuy může být k dispozici „add-on“. Obvykle to je během první přestávky. Add-on představuje jeden rebuy navíc. Add-ony jsou dobrovolné a účastník se může ve chvíli, kdy mu je nabídnut, rozhodnout, zda tuto možnost využije či nikoliv. Add-on může představovat jakoukoli částku, ale obvykle stojí stejně jako původní buy-in, přičemž účastník hazardní hry obdrží stejný nebo vyšší počet žetonů jako na začátku.
- e) Období pro rebuy, množství žetonů, které si účastník hazardní hry může pomocí rebuy dokoupit, počet rebuys, který je v daném turnaji umožněn, a množství a cena žetonů, které lze dokoupit v rámci add-onů, se může lišit pro každý turnaj, nicméně tyto informace jsou účastníkům hazardní hry vždy oznámeny před tím, než vstoupí do turnaje a uhradí buy-in za účast na něm.

Deep Stack:

Turnaj označený jako „Deep Stacks“ znamená, že každý účastník hazardní hry začíná hru s vyšším počtem žetonů při zachování počáteční výše blindů; jinými slovy, poměr počáteční výše small blindu a big blindu k množství žetonů, s kterými účastník hazardní hry vstupuje do turnaje, je nižší; každý účastník hazardní hry má tudíž během Deep Stacks turnaje větší prostor pro hru. Kromě toho se turnaje Deep Stacks oproti ostatním turnajům vyznačují delšími obdobími, ve kterých je výše blindů neměnná,

tedy nenarůstá. Prodloužení intervalů mezi navýšeními blindů opět znamená více prostoru ke hře, zejména v počátečních fázích turnaje.

6 – Max:

Označení „6max“ v názvu turnaje znamená, že u každého stolu je k dispozici 6 míst, namísto obvyklých 7-10 (záleží na typu hry).

Garantované turnaje:

Provozovatel předem stanoví minimální výši Výhry, která bude vyplacena i v případě, že úhrn vkladů Hráčů do takového turnaje nedosáhne této výše. Pokud bude konečný úhrn vkladů Hráčů nižší, než je předem stanovená minimální výše výhry, Provozovatel tento rozdíl dorovná ze svých peněžních prostředků. Pokud úhrn vkladů Hráčů převyší předem stanovenou minimální výši výhry, pak se výhry z tohoto turnaje budou skládat z úhrnu vkladů Hráčů očištěných o doprovodná plnění (např. poplatek Provozovateli za účast v turnaji, tzv. Fee).

Sit & Go:

Sit & Go je turnaj, který nemá předem stanovený čas zahájení – jednoduše začne, jakmile jsou zaplněna všechna místa. Počet účastníků tohoto turnaje naopak je předem stanovený a pohybuje se v rozmezí od 6 až po 270 účastníků hazardní hry.

Bounty turnaje:

Turnaj označený jako „Bounty turnaj“ znamená, že každý účastník hazardní hry po uhrazení předem stanovené částky (buy-in) dostane ke svému počátečnímu množství žetonů i jeden speciální žeton (viditelně odlišný od hracích žetonů), který má nominální hodnotu, která je předem stanovená v ohlášení daného turnaje. Hodnota tohoto žetonu je součástí buy-inu, nicméně v ohlášení turnajů je buy-in rozdělen pro větší přehlednost na dvě části a to: buy-in turnaj (ve smyslu vkladu do turnaje a bounty (hodnota speciálního žetonu). Každý účastník hazardní hry si ponechává tento svůj žeton do té doby, nežli je z turnaje vyřazen jiným hráčem či než je turnaj ukončen. V praxi toto znamená, že pokud jeden účastník hazardní hry vyřadí z turnaje jiného účastníka hazardní hry, dostane veškeré jeho žetony a zároveň tento speciální žeton, který může kdykoliv vyměnit zpět na peníze na pokladně kasina.

Progresive Bounty turnaje:

Turnaj označený jako „Progresive Bounty turnaj“ znamená, že každý účastník hazardní hry po uhrazení vkladu (buy-in) dostane ke svému počátečnímu množství žetonů i hodnotové žetony ve výši Bounty, která je předem stanovená v ohlášení daného turnaje. Výše bounty je součástí buy-inu, nicméně v ohlášení turnajů je buy-in rozdělen pro větší přehlednost na dvě části a to: buy-in turnaj (ve smyslu vkladu do turnaje) a progresive bounty (výše hodnotových žetonů). Každý účastník hazardní hry ponechává své hodnotové žetony v depositu, z toho důvodu, aby s nimi nemohlo být nakládáno jinak, než tomu má být. V praxi toto znamená, že pokud jeden hráč vyřadí z turnaje jiného hráče, vyřazený hráč odevzdá veškeré své hrací žetony hráči, který ho vyřadil z turnaje. Zároveň se přesouvají a rozdělují hodnotové žetony prohrávajícího hráče, kde polovina těchto hodnotových žetonů se přivádí k hodnotovým žetonům hráče, který vyřadil tohoto hráče z turnaje a druhá polovina hodnotových žetonů je provozovatelem turnaje okamžitě vyplacena hráči, který vyřadil druhého hráče z turnaje. Např.: Oba hráči mají hodnotové žetony ve výši 40€, po vyřazení hráče z turnaje hráč, který prohrál je vyřazen z turnaje a druhý hráč jenž ho vyřadil dostává polovinu hodnotových žetonů vyřazeného hráče 20€, které se přesouvají k jeho hodnotovým žetonům v depositu a nyní má hodnotové žetony ve výši 60€, s kterými pokračuje dále ve hře a druhá polovina hodnotových žetonů 20€ bude provozovatelem turnaje okamžitě vyplacena hráči, který tohoto hráče vyřadil.

Pozn.: Z důvodu možné situace, kdy více hráčů vyřadí jiného hráče a hodnota za vyřazení není dělitelná na celé číslo, lze postupovat tak, že žetony budou rozděleny rovným dílem na nejmenší možnou hodnotu a přebytečný „lichý“ žeton obdrží hráč na nejhorší pozici, tzn. nejbližší aktivní hráč nalevo od Dealer Buttonu (ve směru hry)

12.13. Pravidla

Misdeal – Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdáváná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty. Dealer znovu zamíchá a sám katuje karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta dealerovou chybou odkryta, rozdávání pokračuje. Odkrytou kartu si hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávání nahradí dealer tuto kartu vrchní kartou z balíčku a odkrytá karta je potom použita jako spálená karta. Pokud se odkryje více než jedna karta, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu rozdávat. Vždy se tato situace nazývá Misdeal.

One chip rule – Pokud hráč vsadí do hry pouze 1 žeton, je to bráno jako „bet“ anebo pokud hráč čelí sázce a vsadí do hry pouze jeden žeton bez jakéhokoli ohlášení své akce, vždy je tato sázka brána jako „call“.

Multiple chip rule – Pokud hráč vsadí do hry více žetonů (bez slovního ohlášení své akce), avšak ne všechny se dotknou hrací plochy najednou, bere se jako jeho sázka pouze hodnota žetonů, které se hrací plochy dotkly jako první.

Pokud hráč kdykoliv v průběhu hry před „Showdown“ nechťně otočí své karty, může v dané hře pokračovat, avšak již pouze prováděním pasivní akce („check“, „call“ nebo „fold“)

Pokud je třeba znovu rozdat FLOP, protože karty byly vyloženy předčasně před ukončením sázek, pak se společné karty zamíchají společně se zbytkem v balíčku. Spálená karta zůstává na stole. Po zamíchání dealer sám katuje balíček a rozdává nový FLOP bez spálení karty. Anebo FLOP obsahuje příliš mnoho karet, v tom případě se tento počet karet zamíchá a floorman odebere potřebný počet karet a to náhodně, aby FLOP tvořily pouze 3 karty. Odebrané karty jsou použity jako spálené karty. Pokud dealer vynechá čtvrtou kartu na hrací stůl (TURN) před ukončením sázkového kola, pak se tato karta vyjme ze hry pro toto kolo, i když se následující hráč rozhodne položit karty. Poté se dokončí sázení. Dealer spálí kartu a vyloží na místo čtvrté karty kartu, která měla být pátá. Po tomto kole sázek dealer znovu zamíchá balíček, včetně karty, která byla vyjmuta ze hry, ale bez spálených karet nebo položených karet. Dealer katuje balíček a vyloží poslední kartu bez spálení karty. Pokud je pátá karta vyložena předčasně, balíček karet se zamíchá a rozdává se stejným způsobem. Pokud dealer mylně rozdává prvnímu hráči kartu navíc (poté, co všichni hráči obdrželi své vlastní počáteční karty), karta se vrátí na vrch balíčku a použije se jako spálená karta. Jestliže dealer mylně rozdává navíc víc než jednu kartu, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu zamíchat.

Pokud bude hráč hrát pouze se společnými kartami („playing the board“), musí to oznámit a otočit obě své karty, jinak se vzdává všech nároků na bank.

12.14. Značky a povinné sázky (Button and Blind)

Ve hře je skutečné rozdávání normálně prováděno nehrajícím profesionálním dealerem. Kulatý žeton zvaný značka (button) se používá jako označení hráče, který je momentálně v pozici imaginárního dealera. Hráč se značkou při úvodním rozdávání dostává karty jako poslední a má právo posledního rozhodnutí počínaje druhým sázkovým kolem. Aby došlo ke střídání této výhody posledního rozhodnutí, značka se po ukončení hry posouvá ve směru hodinových ručiček. Pro zahájení hry a stimulaci dění se obvykle používají dvě povinné sázky naslepo (blinds). Tyto sázky se sází před tím, než

se hráč podívá na své karty. Povinné sázky jsou součástí hráčových sázek. První sázkové kolo zahajuje první hráč nalevo od povinných sázek, všechna následující kola zahajuje první aktivní hráč vlevo od značky.

12.15. Pokerové kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush	A,K,Q,J, desítka , stejné barvy
Straight Flush	5 po sobě následujících karet stejné barvy (např.,3,4,5,6,7)
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty (např., J,J,J,J,5)
Full House	Trojice karet stejných hodnot a dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 2, 2, 2)
Flush	5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2,6,9,J,K)
Straight	5 po sobě následujících karet, ne stejné barvy (např. 7, 8, 9, 10, J)
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty (např. J,J,J,3,2)
Two pair	Dvojice karet stejné hodnoty plus jiná dvojice karet stejné hodnoty (např. K, K, 4, 4, 8)
Pair	Jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. K,K,J,8,3)
High Card	nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso (např. A,Q,9,7,2)

Pokud se kombinace hráče a jiného hráče shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba drží A4, v tomto případě se jedná o remízu a hráči si výhru rozdělí mezi sebe ve stejném poměru), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. TZN. Pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a hráč drží A4 a jiný hráč K10, vyhrává hráč s kombinací karet A4, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) na rozdíl od kombinace jiného hráče K10, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ rozhoduje o vítězné kombinaci.

12.16. Turnaj bude uskutečňován pomocí karet, které jsou vlastnictvím kasina a jsou vedeny v jeho evidenci.

12.17. Míchání karet

Dealer míchá karty zavřené „facedown“, připraví je ke hře. Míchání se provádí po každé hře. Míchání probíhá stylem:

- chemmy schuffle (dealer míchá karty hlavou dolů na hrací ploše)
- riffle shuffle (dealer rozdělí balíček karet na 2 podobné části a tyto části zamícha do sebe)
- strip (cut) (postupné odebírání částí balíčku z vrchu a pokládka na stůl)

Vedení kasina si vyhrazuje právo provádět míchání karet za pomoci elektronického přístroje.

12.18. Výplatní poměry v závislosti na počtu hráčů viz. Příloha č. 2.

12.19. Penalizace

Pokud se hráč prokazatelně proviní proti pravidlům v tomto HP či proti tomuto HP, obdrží dle závažnosti svého provinění od floormana nejprve varování "warning", následně sit-out (hráč se nemůže zapojit do hry v průběhu jednoho kola, povinné sázky mu budou odebírány z jeho žetonů) a nakonec může být hráč vyloučen z turnaje, v tom případě budou jeho žetony ponechány na stole do té doby, než ho povinné sázky připraví o všechny žetony.

13. Pravidla hry Crazy PineApple Poker turnaj

13.1. Hráč zaplatí vklad do turnaje – Buy in (např. 30,-EUR). Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek, zvaný „fee“, ve výši min 5% a max 20% z konečného herního banku (garance, nebo souhrn všech vybraných Buy in).

Vklad i procentuální výše poplatku se stanoví před započítáním každého jednotlivého turnaje a jsou předem oznámeny.

13.2. Hrací stůl pro hru je oválný s místy pro až 11 sedících hráčů a dealera. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady (RAKE) a pokladnu na tipy. Hrací stůl je potažen barevným sukrem.

13.3. Na hracím stole se při hře nepoužívají hodnotové žetony ani peněžní hotovost, nýbrž Hrací žetony.

13.4. Všichni zúčastnění hráči začínají se stejným množstvím hracích žetonů, které nelze směnit za peněžní hotovost. Tyto žetony pouze zastupují hrací prostředek, který slouží k určení vítěze a mají imaginární hodnotu.

13.5. U jednoho hracího stolu sedí maximálně 11 hráčů.

13.6. Způsob organizace turnaje je závislý na počtu hráčů.

13.7. Výhra se vždy skládá z celkového vybraného vstupu (Buy in) po odečtení poplatku.

Pokud se jedná o rebuy turnaj (turnaj, u kterého je na rozdíl od jiných, standardních turnajů, umožněno v jeho průběhu provést rebuy či případně i add-on) se výhra skládá z celkového vybraného vstupu (Buy in a rebuy) či (Buy in, rebuy a add-on)

13.8. Vysvětlení jednotlivých akcí, které je možno provádět v průběhu hry

Fold – složit karty

Check – možnost, kdy hráč nečelí sázce a může pokračovat ve hře, aniž by musel vložit sázku do hry

Call – dorovnání sázky

Bet – sázka do hry

Raise – navýšení sázky (první raise daného kola musí být vždy dvojnásobek poslední vložené sázky, následující raise již může být rozdílový, tzn., že je povýšen o hodnotu rozdílu posledních dvou sázek)

13.9. Průběh hry

Nejprve proběhne Button deal. Tzn. bude rozlosována pozice, který hráč bude začínat hru na pozici imaginárního dealera. Button deal probíhá vyložením otevřených karet na aktivní pozice, tzn. tam, kde mají jednotliví hráči své žetony. Nejvyšší otevřená karta získá pozici imaginárního dealera. Pokud se 2 nejvyšší karty budou rovnat, rozhoduje jejich suit (barva) v pořadí od nejvyššího, tzn. spade, heart, diamond, club. Tzn. pokud na stole budou otevřeny 2 esa, jedno spadeové a jedno clubové, pozice imaginárního dealera připadne na pozici, kde bylo otevřeno spadeové eso.

1. kolo – PREFLOP

Hra začíná tím, že 2 hráči, sedící po levici hráče sedícího na buttonu, vloží první povinné sázky- tzv. „Small Blind“ a „Big Blind“. Placení povinných sázek se nevyhne nikdo, pozice „Small Blind“ i „Big Blind“ se po každé hře posune o jednoho hráče ve směru hodinových ručiček.

Následně dealer rozdává každému hráči po 1, 3 vlastní zavřené karty, které jsou jen toho hráče a jen on je smí vidět.

Nyní dojde k prvnímu kolu sázek. Začíná hráč nalevo od „Big Blind“ a pak postupně ostatní ve směru hodinových ručiček. Jako poslední hraje v tomto kole hráč na „Big Blindu“. Možnosti každého hráče jsou:

Položit (Fold) karty a ukončit tak své působení v dané hře

Dorovnat (Call) sázku (dokud nikdo nezvýší tak se dorovnává „Big Blind“ – např., jestliže je hráč ve hře a malá povinná sázka je 5,-EUR a velká povinná sázka je 10,-EUR, pak musí dorovnat alespoň 10,-EUR). Nebo může zvýšit (Raise) sázku.

Hráč na pozici BB má možnost, pokud nikdo před ním nezvýšil Sázku, provést Check.

Kolo končí ve chvíli, kdy všichni hráči buď dorovnali poslední zvýšení, nebo položili karty.

2. kolo – FLOP

Dealer spálí kartu a poté vyloží 3 otevřené karty na hrací stůl, čemuž se říká FLOP. Tyto 3 karty jsou společné pro všechny hráče, tzn., že momentálně má každý hráč celkem 6 karet – 3 svoje v ruce (holecards) a 3 společné na stole.

Po vyložení karet dojde k dalšímu kolu sázení, jedinou změnou je, že tentokrát začíná jako první sázet hráč na „Small Blindu“, pokračuje „Big Blind“, a končí hráč napravo od „Small Blindu“, označený značkou dealera. Sázení probíhá naprosto stejně jako v kole předchozím a zase končí poté, co všichni buď dorovnají, nebo položí karty. Jedinou změnou je, že tentokrát není co dorovnávat, dokud nikdo nevsadí (Bet), tudíž přibude možnost „Check“ neboli čekat a nedělat nic a předat možnost sázení následujícímu hráči. Pokud hráč „Checkne“ a za ním někdo vsadí, sázení se dokola vrátí až zpět k čekajícímu a ten se pak už musí rozhodnout, jestli položí, dorovná nebo ještě zvýší. Po ukončení sázkového kola, kde všichni hráči buď dorovnají sázky, nebo položí své karty, jsou všichni zbylí hráči dealerem vyzváni k položení jedné z tří karet, které má každý hráč na ruce a to tak, aby ji neviděli jiní hráči u stolu. Tyto položené karty dealer vezme a dá do zahozených karet (Muck). Poté co každému zbylému hráči zůstanou 2 karty na ruce hra pokračuje dále.

3. kolo – TURN

Dealer spálí další kartu a vyloží 1 další otevřenou společnou kartu (turn card nebo 4th Street).

Následuje další kolo sázení ve stejném modu jako v kole předešlém (viz 2.kolo-FLOP)

4. kolo – RIVER

Dealer spálí další kartu a vyloží poslední otevřenou společnou kartu (River nebo 5th Street). Společně se dvěma kartami v ruce má tedy teď každý hráč, který je ještě ve hře, k dispozici 7 karet. Z těchto 7 se mu automaticky počítá 5, které tvoří nejsilnější kombinaci.

Následuje poslední kolo sázení, opět beze změn (viz 2.kolo-FLOP)

Závěrečné ukázání karet – SHOWDOWN

První ukazuje karty hráč, který jako poslední provedl „agresivní“ akci. Tzn., který poslední vsázel či raisoval. Pokud ve hře nenastala žádná „agresivní“ akce, karty jako první ukazuje hráč, který sedí nejbližší buttonu po směru hodinových ručiček. Hráč s největší kombinací bere bank („POT“)

Hráči musí použít při závěrečném ukázání karet jednu z následujících možností:

2 vlastní karty a 3 společné

1 vlastní kartu a 4 společné

Žádnou vlastní kartu a 5 společných (tzn., „playing the board“)

Či položit karty (Fold).

13.10. Turnaje mají stanovený začátek a konec: turnaj začíná, jakmile jsou usazeni všichni účastníci hazardní hry, nebo v určenou dobu (viz pravidla jednotlivých turnajů níže); turnaj probíhá až do okamžiku, kdy má vítěze. Na rozdíl od cash game (Texas hold'em poker cash game, Omaha poker cash game) je účastník hazardní hry při turnajové hře usazen u stolu a hraje, dokud nepřijde o všechny své žetony (a je tedy vyřazen z turnaje), nebo dokud nevyhraje (tedy dokud nejsou vyřazeni ostatní účastníci hazardní hry). Během turnaje může docházet k přesazování účastníků hazardní hry mezi jednotlivými hracími stoly daného turnaje floormanem, a to v závislosti na typech turnaje, které jsou popsány níže. Podobně jako u cash game i v turnajové hře může být účastníkům hazardní hry umožněno dokupovat si žetony, přičemž, pokud je to umožněno, pravidla pro dokupování (tzv. rebuy) jsou pro každý takový turnaj předem uvedena. Účastníci hazardní hry platí pouze buy-in (+fee) a případně rebuy a add-on. Zda účastník hazardní hry má nárok na výhru (a její eventuální výše) závisí na umístění daného účastníka hazardní hry v turnaji. Umístění v turnaji se stanovuje podle toho, v jakém pořadí byl účastník z turnaje vyřazen (případně podle toho, že zbyl jako jediný, poslední účastník turnaje). Z tohoto důvodu u většiny turnajů výše blindů během turnaje narůstá. Na rozdíl od cash game (Texas hold'em poker cash game, Omaha poker cash game) nelze žetony, které účastník hazardní hry vyhrál v turnaji, vyměnit za peněžní prostředky, které by mu byly vyplaceny na pokladně kasina ani jinak; žetony tedy slouží pouze ke stanovení umístění účastníka hazardní hry. Zbývajícím hráčům v turnaji mají možnost se dohodnout na přerozdělení zbývajících prize poolu dle vlastních požadavků či na základě množství žetonů každého z nich. Deal je možné provést po souhlasu všech zbývajících účastníků v turnaji. (Např. v turnaji jsou poslední 4 hráči a zbývajících prize pool je 1.000€. Kasínem stanovená výplatní struktura je: 1. místo – 400€, 2. místo – 300€, 3. místo – 200€, 4. místo – 100€; Všichni hráči však drží podobné množství žetonů a rozhodnou se si daný prize pool rozdělit spravedlivě. Pro každého 250€.)

13.11. Typy turnajů:

Multi-Table turnaje:

V multi-table turnajích (MTT) účastníci hazardní hry začínají se stejným, daným počtem žetonů. Na mnoha stolech vzájemně soupeří o své žetony, zatímco blindy a/nebo ante postupně stoupají. Jakmile účastník hazardní hry přijde o své žetony, je vyřazen z turnaje. Jak jsou účastníci hazardní hry postupně vyřazováni, stoly se ruší a zbývajícím účastníkům jsou přesazeni k jiným stolům tak, aby byl zachován plný počet účastníků hazardní hry u všech stolů a hra byla 'vyrovnaná'. Nakonec se poslední zbývajícím účastníkům hazardní hry se všemi žetony sejdou u finálového stolu, kde se konečným vítězem stane ten účastník hazardní hry, kterému se podaří shromáždit všechny žetony svých soupeřů. Nárok na výhru má předem daný počet nejlépe umístěných (tedy nejpozději vyřazených) účastníků hazardní hry; tento počet účastníků hazardní hry, kteří obdrží výhru, závisí na celkovém počtu účastníků daného turnaje; výše jednotlivých výher je předem určená a závisí na počtu účastníků a na výši buy-inu (sníženého o provizi Provozovatele) za účast na daném turnaji.

Satelitey:

Satelit je typ turnaje, ve kterém výhru představuje částka ve výši buy-inu do předem stanoveného většího turnaje. Hráč může výhru použít dle jeho uvážení, není vázána pouze na vstup do dalšího turnaje. Hráči je vždy výhra vyplacena a hráč ji může použít pro zaplacení buy-inu do předem stanoveného většího turnaje (bude vystaveno potvrzení). Tento typ turnaje je pořádán na jednom i více hracích stolech. Satelity na více stolech (multi-table satelity) jsou plánovány jako pravidelné turnaje a zápis do nich i jejich průběh jsou identické s ostatními turnaji na více stolech. Mají pouze jedinou důležitou odlišnost – hraje se do té doby, než u stolu zůstane tolik Hráčů, kolik je určených výherních míst pro peněžní částky odpovídající Buy-inům do většího turnaje.

Rebuy turnaje:

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

Informace o rebuy turnajích:

- a) Na začátku turnaje je tzv. „období pro rebuy“. Typickým obdobím pro rebuy jsou první 2 hodiny turnaje (do konce první přestávky). Jakmile toto období vyprší, není již možné dokupovat žetony.
- b) Během období pro rebuy může být k dispozici pevný nebo neomezený počet možností dokoupit žetony.
- c) Pokud účastníkovi hazardní hry Hrací žetony dojdou úplně, bude mu rebuy nabídnut dealerem. Účastník hazardní hry může provést rebuy kdykoli, kdy má na rebuy nárok. Účastník hazardní hry nemá nárok na rebuy, pokud již vyčerpал maximální počet rebuys, nebo pokud je možnost provést rebuy omezena počtem žetonů. Rebuy může mít jakoukoli cenu, ale většinou stojí stejně tolik, kolik původní buy-in, a získá za něj většinou stejný počet žetonů jako za původní buy-in. Během handu nelze provést rebuy – pokud je proveden rebuy během handu, žetony nebudou „ve hře“ (tedy účastník je nebude mít k dispozici pro sázení), dokud nezačne další hand.
- d) Na konci období pro rebuy může být k dispozici „add-on“. Obvykle to je během první přestávky. Add-on představuje jeden rebuy navíc. Add-ony jsou dobrovolné a účastník se může ve chvíli, kdy mu je nabídnut, rozhodnout, zda tuto možnost využije či nikoliv. Add-on může představovat jakoukoliv částku, ale obvykle stojí stejně jako původní buy-in, přičemž účastník hazardní hry obdrží stejný nebo vyšší počet žetonů jako na začátku.
- e) Období pro rebuy, množství žetonů, které si účastník hazardní hry může pomocí rebuy dokoupit, počet rebuys, který je v daném turnaji umožněn, a množství a cena žetonů, které lze dokoupit v rámci add-onů, se může lišit pro každý turnaj, nicméně tyto informace jsou účastníkům hazardní hry vždy oznámeny před tím, než vstoupí do turnaje a uhradí buy-in za účast na něm.

Deep Stack:

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

6 – Max:

Označení „6max“ v názvu turnaje znamená, že u každého stolu je k dispozici 6 míst, namísto obvyklých 7-10 (záleží na typu hry).

Garantované turnaje:

Provozovatel předem stanoví minimální výši Výhry, která bude vyplacena i v případě, že úhrn vkladů Hráčů do takového turnaje nedosáhne této výše. Pokud bude konečný úhrn vkladů Hráčů nižší, než je předem stanovená minimální výše výhry, Provozovatel tento rozdíl dorovná ze svých peněžních prostředků. Pokud úhrn vkladů Hráčů převyší předem stanovenou minimální výši výhry, pak se výhry z tohoto turnaje budou skládat z úhrnu vkladů Hráčů očištěných o doprovodná plnění (např. poplatek Provozovateli za účast v turnaji, tzv. Fee).

Sit & Go:

Sit & Go je turnaj, který nemá předem stanovený čas zahájení – jednoduše začne, jakmile jsou zaplněna všechna místa. Počet účastníků tohoto turnaje naopak je předem stanovený a pohybuje se v rozmezí od 6 až po 270 účastníků hazardní hry.

Bounty turnaje:

Turnaj označený jako „Bounty turnaj“ znamená, že každý účastník hazardní hry po uhrazení předem stanovené částky (buy-in) dostane ke svému počátečnímu množství žetonů i jeden speciální žeton (viditelně odlišný od hracích žetonů), který má nominální hodnotu, která je předem stanovená v ohlášení daného turnaje. Hodnota tohoto žetonu je součástí buy-inu, nicméně v ohlášení turnajů je buy-in rozdělen pro větší přehlednost na dvě části a to: buy-in turnaj (ve smyslu vkladu do turnaje a bounty (hodnota speciálního žetonu). Každý účastník hazardní hry si ponechává tento svůj žeton do té doby, nežli je z turnaje vyřazen jiným hráčem či než je turnaj ukončen. V praxi toto znamená, že pokud jeden účastník hazardní hry vyřadí z turnaje jiného účastníka hazardní hry, dostane veškeré jeho žetony a zároveň tento speciální žeton, který může kdykoliv vyměnit zpět na peníze na pokladně kasina.

Progresive Bounty turnaje:

Turnaj označený jako „Progresive Bounty turnaj“ znamená, že každý účastník hazardní hry po uhrazení vkladu (buy-in) dostane ke svému počátečnímu množství žetonů i hodnotové žetony ve výši Bounty, která je předem stanovená v ohlášení daného turnaje. Výše bounty je součástí buy-inu, nicméně v ohlášení turnajů je buy-in rozdělen pro větší přehlednost na dvě části a to: buy-in turnaj (ve smyslu vkladu do turnaje) a progresive bounty (výše hodnotových žetonů). Každý účastník hazardní hry ponechává své hodnotové žetony v depositu, z toho důvodu, aby s nimi nemohlo být nakládáno jinak, než tomu má být. V praxi toto znamená, že pokud jeden hráč vyřadí z turnaje jiného hráče, vyřazený hráč odevzdá veškeré své hrací žetony hráči, který ho vyřadil z turnaje. Zároveň se přesouvají a rozdělují hodnotové žetony prohrávajícího hráče, kde polovina těchto hodnotových žetonů se přivádí k hodnotovým žetonům hráče, který vyřadil tohoto hráče z turnaje a druhá polovina hodnotových žetonů je provozovatelem turnaje okamžitě vyplacena hráči, který vyřadil druhého hráče z turnaje. Např.: Oba hráči mají hodnotové žetony ve výši 40€, po vyřazení hráče z turnaje hráč, který prohrál je vyřazen z turnaje a druhý hráč jenž ho vyřadil dostává polovinu hodnotových žetonů vyřazeného hráče 20€, které se přesouvají k jeho hodnotovým žetonům v depositu a nyní má hodnotové žetony ve výši 60€, s kterými pokračuje dále ve hře a druhá polovina hodnotových žetonů 20€ bude provozovatelem turnaje okamžitě vyplacena hráči, který tohoto hráče vyřadil.

Pozn.: Z důvodu možné situace, kdy více hráčů vyřadí jiného hráče a hodnota za vyřazení není dělitelná na celé číslo, lze postupovat tak, že žetony budou rozděleny rovným dílem na nejmenší možnou hodnotu a přebytečný „lichý“ žeton obdrží hráč na nejhorší pozici, tzn. nejbližší aktivní hráč nalevo od Dealer Buttonu (ve směru hry)

13.12. Všechna pravidla konkrétního turnaje jsou předem známá všem hráčům účastnících se daného turnaje, a všichni účastníci mají stejnou šanci na výhru. O daném turnaji bude vždy vyhotoven zápis, který zaznamená průběh turnaje (zejména konkrétní údaje o výši vstupného, % poplatku, celkovém vybraném poplatku, počtu hráčů, způsobu organizace, výši výhry, způsobu rozdělení výhry atd.).

13.13. Pravidla

Misdeal – Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdáváná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty. Dealer znovu zamíchá a sám katuje karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta dealerovou chybou odkryta, rozdávání pokračuje. Odkrytou kartu si hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávání nahradí dealer tuto kartu vrchní kartou z balíčku a odkrytá karta je potom použita jako spálená karta. Pokud se odkryje více než jedna karta, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu rozdávat. Vždy se tato situace nazývá Misdeal.

One chip rule – Pokud hráč vsadí do hry pouze 1 žeton, je to bráno jako „bet“ anebo pokud hráč čelí sázce a vsadí do hry pouze jeden žeton bez jakéhokoli ohlášení své akce, vždy je tato sázka brána jako „call“.

Multiple chip rule – Pokud hráč vsadí do hry více žetonů (bez slovního ohlášení své akce), avšak ne všechny se dotknou hrací plochy najednou, bere se jako jeho sázka pouze hodnota žetonů, které se hrací plochy dotkly jako první.

Pokud hráč kdykoliv v průběhu hry před „Showdown“ nechtěně otočí své karty, může v dané hře pokračovat, avšak již pouze prováděním pasivní akce („check“, „call“ nebo „fold“)

Pokud je třeba znovu rozdat FLOP, protože karty byly vyloženy předčasně před ukončením sázek, pak se společné karty zamíchají společně se zbytkem v balíčku. Spálená karta zůstává na stole. Po zamíchání dealer sám katuje balíček a rozdává nový FLOP bez spálení karty. Anebo FLOP obsahuje příliš mnoho karet, v tom případě se tento počet karet zamíchá a floorman odebere potřebný počet karet a to náhodně, aby FLOP tvořily pouze 3 karty. Odebrané karty jsou použity jako spálené karty. Pokud dealer vynese čtvrtou kartu na hrací stůl (TURN) před ukončením sázkového kola, pak se tato karta vyjme ze hry pro toto kolo, i když se následující hráč rozhodne položit karty. Poté se dokončí sázení. Dealer spálí kartu a vyloží na místo čtvrté karty kartu, která měla být pátá. Po tomto kole sázek dealer znovu zamíchá balíček, včetně karty, která byla vyjmuta ze hry, ale bez spálených karet nebo položených karet. Dealer katuje balíček a vyloží poslední kartu bez spálení karty. Pokud je pátá karta vyložena předčasně, balíček karet se zamíchá a rozdává se stejným způsobem. Pokud dealer mylně rozdává prvnímu hráči kartu navíc (poté, co všichni hráči obdrželi své vlastní počáteční karty), karta se vrátí navrch balíčku a použije se jako spálená karta. Jestliže dealer mylně rozdává navíc víc než jednu kartu, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu zamíchat.

Pokud bude hráč hrát pouze se společnými kartami („playing the board“), musí to oznámit a otočit obě své karty, jinak se vzdává všech nároků na bank.

13.14. Značky a povinné sázky (Button and Blind)

Ve hře je skutečné rozdávání normálně prováděno nehrajícím profesionálním dealerem. Kulatý žeton zvaný značka (button) se používá jako označení hráče, který je momentálně v pozici imaginárního dealera. Hráč se značkou při úvodním rozdávání dostává karty jako poslední a má právo posledního rozhodnutí počínaje druhým sázkovým kolem. Aby došlo ke střídání této výhody posledního

rozhodnutí, značka se po ukončení hry posouvá ve směru hodinových ručiček. Pro zahájení hry a stimulaci dění se obvykle používají dvě povinné sázky naslepo (blinds). Tyto sázky se sází před tím, než se hráč podívá na své karty. Povinné sázky jsou součástí hráčových sázek. První sázkové kolo zahajuje první hráč nalevo od povinných sázek, všechna následující kola zahajuje první aktivní hráč vlevo od značky.

13.15. Pokerové kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush	A,K,Q,J, desítka , stejné barvy
Straight Flush	5 po sobě následujících karet stejné barvy (např.,3,4,5,6,7)
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty (např., J,J,J,J,5)
Full House	Trojice karet stejných hodnot a dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 2, 2, 2)
Flush	5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2,6,9,J,K)
Straight	5 po sobě následujících karet, ne stejné barvy (např. 7, 8, 9, 10, J)
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty (např. J,J,J,3,2)
Two pair	Dvojice karet stejné hodnoty plus jiná dvojice karet stejné hodnoty (např. K, K, 4, 4, 8)
Pair	Jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. K,K,J,8,3)
High Card	nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso (např. A,Q,9,7,2)

Pokud se kombinace hráče a jiného hráče shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba drží A4, v tomto případě se jedná o remízu a hráči si výhru rozdělí mezi sebe ve stejném poměru), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. TZN. Pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a hráč drží A4 a jiný hráč K10, vyhrává hráč s kombinací karet A4, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) na rozdíl od kombinace jiného hráče K10, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ rozhoduje o vítězné kombinaci.

13.16. Turnaj bude uskutečňován pomocí karet, které jsou vlastnictvím kasina a jsou vedeny v jeho evidenci.

13.17. Míchání karet

Dealer míchá karty zavřené „facedown“, připraví je ke hře. Míchání se provádí po každé hře. Míchání probíhá stylem:

- chemmy schuffle (dealer míchá karty hlavou dolů na hrací ploše)
- riffle shuffle (dealer rozdělí balíček karet na 2 podobné části a tyto části zamícha do sebe)
- strip (cut) (postupné odebírání částí balíčku z vrchu a pokládka na stůl)

Vedení kasina si vyhrazuje právo provádět míchání karet za pomoci elektronického přístroje.

13.18. Výplatní poměry v závislosti na počtu hráčů viz. Příloha č. 1.

13.19 Penalizace

Pokud se hráč prokazatelně proviní proti pravidlům v tomto HP či proti tomuto HP, obdrží dle závažnosti svého provinění od floormana nejprve varování "warning", následně sit-out (hráč se nemůže zapojit do hry v průběhu jednoho kola, povinné sázky mu budou odebírány z jeho žetonů) a nakonec může být hráč vyloučen z turnaje, v tom případě budou jeho žetony ponechány na stole do té doby, než ho povinné sázky připraví o všechny žetony.

14. Pravidla hry Short Deck Poker turnaj

14.1. Hráč zaplatí vklad do turnaje – Buy in (např. 30,-EUR). Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatky, zvaný „fee“, ve výši min 5% a max 20% z konečného herního banku (garance, nebo souhrn všech vybraných Buy in).

Vklad i procentuální výše poplatku se stanoví před započítáním každého jednotlivého turnaje a jsou předem oznámeny.

14.2. Hrací stůl pro hru je oválný s místy pro až 11 sedících hráčů a dealera. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady (RAKE) a pokladnu na tipy. Hrací stůl je potažen barevným sukrem.

14.3.

a) Na hracím stole se při hře nepoužívají hodnotové žetony ani peněžní hotovost, nýbrž Hrací žetony.

b) Při hře se používá oproti běžnému balíčku karet s 52 kartami, balíček karet pouze s 36 kartami. V tomto balíčku nenajdeme karty s těmito hodnotami: 2,3,4,5

14.4. Všichni zúčastnění hráči začínají se stejným množstvím hracích žetonů, které nelze směnit za peněžní hotovost. Tyto žetony pouze zastupují hrací prostředek, který slouží k určení vítěze a mají imaginární hodnotu.

14.5. U jednoho hracího stolu sedí maximálně 11 hráčů.

14.6. Způsob organizace turnaje je závislý na počtu hráčů.

14.7. Výhra) se vždy skládá z celkového vybraného vstupu (Buy in) po odečtení poplatku.

Pokud se jedná o rebuy turnaj (turnaj, u kterého je na rozdíl od jiných, standardních turnajů, umožněno v jeho průběhu provést rebuy či případně i add-on) se výhra skládá z celkového vybraného vstupu (Buy in a rebuy) či (Buy in, rebuy a add-on)

14.8. Vysvětlení jednotlivých akcí, které je možno provádět v průběhu hry

Fold – složit karty

Check – možnost, kdy hráč nečelí sázce a může pokračovat ve hře, aniž by musel vložit sázku do hry

Call – dorovnání sázky

Bet – sázka do hry

Raise – navýšení sázky (první raise daného kola musí být vždy dvojnásobek poslední vložené sázky, následující raise již může být rozdílový, tzn. že je povýšen o hodnotu rozdílu posledních dvou sázek)

14.9. Průběh hry

Nejprve proběhne Button deal. Tzn. bude rozlosována pozice, který hráč bude začínat hru na pozici imaginárního dealera. Button deal probíhá vyložením otevřených karet na aktivní pozice, tzn. tam, kde mají jednotliví hráči své žetony. Nejvyšší otevřená karta získá pozici imaginárního dealera. Pokud se 2 nejvyšší karty budou rovnat, rozhoduje jejich suit (barva) v pořadí od nejvyššího, tzn. spade, heart, diamond, club. Tzn. pokud na stole budou otevřeny 2 esa, jedno spadeové a jedno clubové, pozice imaginárního dealera připadne na pozici, kde bylo otevřeno spadeové eso.

1. kolo – PREFLOP

Hra začíná tím, že všichni hráči, kromě hráče na buttonu, vloží první povinné sázky- tzv. malá povinná sázka „Ante“ a hráč na Buttonu, velkou povinnou sázku „Button Ante“. Placení povinné velké sázky „Button Ante“, která je dvojnásobná oproti „Ante“ se nevyhne nikdo, pozice „Button Ante“ se po každé hře posune o jednoho hráče ve směru hodinových ručiček.

Následně dealer rozdá každému hráči po 1, 2 vlastní zavřené karty, které jsou jen toho hráče a jen on je smí vidět.

Nyní dojde k prvnímu kolu sázek. Začíná hráč nalevo od „Button Ante“ a pak postupně ostatní ve směru hodinových ručiček. Jako poslední hraje v tomto kole hráč na „Button Ante“. Možnosti každého hráče jsou:

Položit (Fold) karty a ukončit tak své působení v dané hře

Dorovnat (Call) sázku (dokud nikdo nezvýší tak se dorovnává „Button Ante“ – např., jestliže je hráč ve hře a malá povinná sázka je 5,-EUR a velká povinná sázka je 10,-EUR, pak musí dorovnat alespoň 10,-EUR).

Nebo může zvýšit (Raise) sázku.

Hráč na pozici BA má možnost, pokud nikdo před ním nezvýšil Sázku, provést Check.

Kolo končí ve chvíli, kdy všichni hráči buď dorovnali poslední zvýšení, nebo položili karty.

2. kolo – FLOP

Dealer spálí kartu a poté vyloží 3 otevřené karty na hrací stůl, čemuž se říká FLOP. Tyto 3 karty jsou společné pro všechny hráče, tzn., že momentálně má každý hráč celkem 5 karet – 2 svoje v ruce (holecards) a 3 společné na stole.

Po vyložení karet dojde k dalšímu kolu sázení, začíná jako první sázet hráč nalevo od „Button Ante“ ve směru hodinových ručiček, a končí hráč na „Button Ante“, označený značkou dealera. Sázení probíhá naprosto stejně jako v kole předchozím a zase končí poté, co všichni buď dorovnají, nebo položí karty. Jedinou změnou je, že tentokrát není co dorovnávat, dokud nikdo nevsadí (Bet), tudíž přibude možnost „Check“ neboli čekat a nedělat nic a předat možnost sázení následujícímu hráči. Pokud hráč „Checkne“ a za ním někdo vsadí, sázení se dokola vrátí až zpět k čekajícímu a ten se pak už musí rozhodnout, jestli položí, dorovná nebo ještě zvýší.

3. kolo – TURN

Dealer spálí další kartu a vyloží 1 další otevřenou společnou kartu (turn card nebo 4th Street).

Následuje další kolo sázení ve stejném modu jako v kole předešlém (viz 2.kolo-FLOP)

4. kolo – RIVER

Dealer spálí další kartu a vyloží poslední otevřenou společnou kartu (River nebo 5th Street). Společně se dvěma kartami v ruce má tedy teď každý hráč, který je ještě ve hře, k dispozici 7 karet. Z těchto 7 se mu automaticky počítá 5, které tvoří nejsilnější kombinaci.

Následuje poslední kolo sázení, opět beze změn (viz 2.kolo-FLOP)

Závěrečné ukázání karet – SHOWDOWN

První ukazuje karty hráč, který jako poslední provedl „agresivní“ akci. Tzn., který poslední vsázel či raisoval. Pokud ve hře nenastala žádná „agresivní“ akce, karty jako první ukazuje hráč, který sedí nejbližší buttonu po směru hodinových ručiček. Hráč s největší kombinací bere bank („POT“)

Hráči musí použít při závěrečném ukázání karet jednu z následujících možností:

2 vlastní karty a 3 společné

1 vlastní kartu a 4 společné

Žádnou vlastní kartu a 5 společných (tzn., „playing the board“)

Či položit karty (Fold).

14.10. Turnaje mají stanovený začátek a konec: turnaj začíná, jakmile jsou usazeni všichni účastníci hazardní hry, nebo v určenou dobu (viz pravidla jednotlivých turnajů níže); turnaj probíhá až do okamžiku, kdy má vítěze. Na rozdíl od cash game (Texas hold'em poker cash game, Omaha poker cash game) je účastník hazardní hry při turnajové hře usazen u stolu a hraje, dokud nepřijde o všechny své žetony (a je tedy vyřazen z turnaje), nebo dokud nevyhraje (tedy dokud nejsou vyřazeni ostatní účastníci hazardní hry). Během turnaje může docházet k přesazování účastníků hazardní hry mezi jednotlivými hracími stoly daného turnaje floormanem, a to v závislosti na typech turnaje, které jsou popsány níže. Podobně jako u cash game i v turnajové hře může být účastníkům hazardní hry umožněno dokupovat si žetony, přičemž, pokud je to umožněno, pravidla pro dokupování (tzv. rebuy) jsou pro každý takový turnaj předem uvedena. Účastníci hazardní hry platí pouze buy-in (+fee) a případně rebuy a add-on. Zda účastník hazardní hry má nárok na výhru (a její eventuální výše) závisí na umístění daného účastníka hazardní hry v turnaji. Umístění v turnaji se stanovuje podle toho, v jakém pořadí byl účastník z turnaje vyřazen (případně podle toho, že zbyl jako jediný, poslední účastník turnaje). Z tohoto důvodu u většiny turnajů výše blindů během turnaje narůstá. Na rozdíl od cash game (Texas hold'em poker cash game, Omaha poker cash game) nelze žetony, které účastník hazardní hry vyhrál v turnaji, vyměnit za peněžní prostředky, které by mu byly vyplaceny na pokladně kasina ani jinak; žetony tedy slouží pouze ke stanovení umístění účastníka hazardní hry. Zbývající hráči v turnaji mají možnost se dohodnout na přerozdělení zbývajících prize poolu dle vlastních požadavků či na základě množství žetonů každého z nich. Deal je možné provést po souhlasu všech zbývajících účastníků v turnaji. (Např. v turnaji jsou poslední 4 hráči a zbývající prize pool je 1.000€. Kasinem stanovená výplatní struktura je: 1. místo – 400€, 2. místo – 300€, 3. místo – 200€, 4. místo – 100€; Všichni hráči však drží podobné množství žetonů a rozhodnou se si daný prize pool rozdělit spravedlivě. Pro každého 250€.)

14.11. Typy turnajů:

Multi-Table turnaje:

V multi-table turnajích (MTT) účastníci hazardní hry začínají se stejným, daným počtem žetonů. Na mnoha stolech vzájemně soupeří o své žetony, zatímco blindy a/nebo ante postupně stoupají. Jakmile účastník hazardní hry přijde o své žetony, je vyřazen z turnaje. Jak jsou účastníci hazardní hry postupně vyřazováni, stoly se ruší a zbývající účastníci jsou přesazeni k jiným stolům tak, aby byl zachován plný počet účastníků hazardní hry u všech stolů a hra byla 'vyrovnaná'. Nakonec se poslední zbývající účastníci hazardní hry se všemi žetony sejdou u finálového stolu, kde se konečným vítězem stane ten účastník hazardní hry, kterému se podaří shromáždit všechny žetony svých soupeřů. Nárok na výhru

má předem daný počet nejlépe umístěných (tedy nejpozději vyřazených) účastníků hazardní hry; tento počet účastníků hazardní hry, kteří obdrží výhru, závisí na celkovém počtu účastníků daného turnaje; výše jednotlivých výher je předem určená a závisí na počtu účastníků a na výši buy-inu (sníženého o provizi Provozovatele) za účast na daném turnaji.

Satelitey:

Satelit je typ turnaje, ve kterém výhru představuje částka ve výši buy-inu do předem stanoveného většího turnaje. Hráč může výhru použít dle jeho uvážení, není vázána pouze na vstup do dalšího turnaje. Hráči je vždy výhra vyplacena a hráč ji může použít pro zaplacení buy-inu do předem stanoveného většího turnaje (bude vystaveno potvrzení). Tento typ turnaje je pořádán na jednom i více hracích stolech. Satelity na více stolech (multi-table satelity) jsou plánovány jako pravidelné turnaje a zápis do nich i jejich průběh jsou identické s ostatními turnaji na více stolech. Mají pouze jedinou důležitou odlišnost – hraje se do té doby, než u stolu zůstane tolik Hráčů, kolik je určených výherních míst pro peněžní částky odpovídající Buy-inům do většího turnaje.

Rebuy turnaje:

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

Informace o rebuy turnajích:

- a) Na začátku turnaje je tzv. „období pro rebuy“. Typickým obdobím pro rebuy jsou první 2 hodiny turnaje (do konce první přestávky). Jakmile toto období vyprší, není již možné dokupovat žetony.
- b) Během období pro rebuy může být k dispozici pevný nebo neomezený počet možností dokoupit žetony.
- c) Pokud účastníkovi hazardní hry Hrací žetony dojdou úplně, bude mu rebuy nabídnut dealerem. Účastník hazardní hry může provést rebuy kdykoli, kdy má na rebuy nárok. Účastník hazardní hry nemá nárok na rebuy, pokud již vyčerpал maximální počet rebuys, nebo pokud je možnost provést rebuy omezena počtem žetonů. Rebuy může mít jakoukoli cenu, ale většinou stojí stejně tolik, kolik původní buy-in, a získá za něj většinou stejný počet žetonů jako za původní buy-in. Během handu nelze provést rebuy – pokud je proveden rebuy během handu, žetony nebudou „ve hře“ (tedy účastník je nebude mít k dispozici pro sázení), dokud nezačne další hand.
- d) Na konci období pro rebuy může být k dispozici „add-on“. Obvykle to je během první přestávky. Add-on představuje jeden rebuy navíc. Add-ony jsou dobrovolné a účastník se může ve chvíli, kdy mu je nabídnut, rozhodnout, zda tuto možnost využije či nikoliv. Add-on může představovat jakoukoliv částku, ale obvykle stojí stejně jako původní buy-in, přičemž účastník hazardní hry obdrží stejný nebo vyšší počet žetonů jako na začátku.
- e) Období pro rebuy, množství žetonů, které si účastník hazardní hry může pomocí rebuy dokoupit, počet rebuys, který je v daném turnaji umožněn, a množství a cena žetonů, které lze dokoupit v rámci add-onů, se může lišit pro každý turnaj, nicméně tyto informace jsou účastníkům hazardní hry vždy oznámeny před tím, než vstoupí do turnaje a uhradí buy-in za účast na něm.

Deep Stack:

Turnaj označený jako „Deep Stacks“ znamená, že každý účastník hazardní hry začíná hru s vyšším počtem žetonů při zachování počáteční výše blindů; jinými slovy, poměr počáteční výše small blindu a big blindu k množství žetonů, s kterými účastník hazardní hry vstupuje do turnaje, je nižší; každý účastník hazardní hry má tudíž během Deep Stacks turnaje větší prostor pro hru. Kromě toho se turnaje

Deep Stacks oproti ostatním turnajům vyznačují delšími obdobími, ve kterých je výše blindů neměnná, tedy nenarůstá. Prodloužení intervalů mezi navýšeními blindů opět znamená více prostoru ke hře, zejména v počátečních fázích turnaje.

6 – Max:

Označení „6max“ v názvu turnaje znamená, že u každého stolu je k dispozici 6 míst, namísto obvyklých 7-10 (záleží na typu hry).

Garantované turnaje:

Provozovatel předem stanoví minimální výši Výhry, která bude vyplacena i v případě, že úhrn vkladů Hráčů do takového turnaje nedosáhne této výše. Pokud bude konečný úhrn vkladů Hráčů nižší, než je předem stanovená minimální výše výhry, Provozovatel tento rozdíl dorovná ze svých peněžních prostředků. Pokud úhrn vkladů Hráčů převyší předem stanovenou minimální výši výhry, pak se výhry z tohoto turnaje budou skládat z úhrnu vkladů Hráčů očištěných o doprovodná plnění (např. poplatek Provozovateli za účast v turnaji, tzv. Fee).

Sit & Go:

Sit & Go je turnaj, který nemá předem stanovený čas zahájení – jednoduše začne, jakmile jsou zaplněna všechna místa. Počet účastníků tohoto turnaje naopak je předem stanovený a pohybuje se v rozmezí od 6 až po 270 účastníků hazardní hry.

Bounty turnaje:

Turnaj označený jako „Bounty turnaj“ znamená, že každý účastník hazardní hry po uhrazení předem stanovené částky (buy-in) dostane ke svému počátečnímu množství žetonů i jeden speciální žeton (viditelně odlišný od hracích žetonů), který má nominální hodnotu, která je předem stanovená v ohlášení daného turnaje. Hodnota tohoto žetonu je součástí buy-inu, nicméně v ohlášení turnajů je buy-in rozdělen pro větší přehlednost na dvě části a to: buy-in turnaj (ve smyslu vkladu do turnaje a bounty (hodnota speciálního žetonu) . Každý účastník hazardní hry si ponechává tento svůj žeton do té doby, nežli je z turnaje vyřazen jiným hráčem či než je turnaj ukončen. V praxi toto znamená, že pokud jeden účastník hazardní hry vyřadí z turnaje jiného účastníka hazardní hry, dostane veškeré jeho žetony a zároveň tento speciální žeton, který může kdykoliv vyměnit zpět na peníze na pokladně kasina.

Progresive Bounty turnaje:

Turnaj označený jako „Progresive Bounty turnaj“ znamená, že každý účastník hazardní hry po uhrazení vkladu (buy-in) dostane ke svému počátečnímu množství žetonů i hodnotové žetony ve výši Bounty, která je předem stanovená v ohlášení daného turnaje. Výše bounty je součástí buy-inu, nicméně v ohlášení turnajů je buy-in rozdělen pro větší přehlednost na dvě části a to: buy-in turnaj (ve smyslu vkladu do turnaje) a progresive bounty (výše hodnotových žetonů). Každý účastník hazardní hry ponechává své hodnotové žetony v depositu, z toho důvodu, aby s nimi nemohlo být nakládáno jinak, než tomu má být. V praxi toto znamená, že pokud jeden hráč vyřadí z turnaje jiného hráče, vyřazený hráč odevzdá veškeré své hrací žetony hráči, který ho vyřadil z turnaje. Zároveň se přesouvají a rozdělují hodnotové žetony prohrávajícího hráče, kde polovina těchto hodnotových žetonů se přivádí k hodnotovým žetonům hráče, který vyřadil tohoto hráče z turnaje a druhá polovina hodnotových žetonů je provozovatelem turnaje okamžitě vyplacena hráči, který vyřadil druhého hráče z turnaje. Např.: Oba hráči mají hodnotové žetony ve výši 40€, po vyřazení hráče z turnaje hráč, který prohrál je vyřazen z turnaje a druhý hráč jenž ho vyřadil dostává polovinu hodnotových žetonů vyřazeného hráče 20€, které se přesouvají k jeho hodnotovým žetonům v depositu a nyní má hodnotové žetony ve výši

60€, s kterými pokračuje dále ve hře a druhá polovina hodnotových žetonů 20€ bude provozovatelem turnaje okamžitě vyplacena hráči, který tohoto hráče vyřadil.

Pozn.: Z důvodu možné situace, kdy více hráčů vyřadí jiného hráče a hodnota za vyřazení není dělitelná na celé číslo, lze postupovat tak, že žetony budou rozděleny rovným dílem na nejnižší možnou hodnotu a přebytečný „lichý“ žeton obdrží hráč na nejhorší pozici, tzn. nejbližší aktivní hráč nalevo od Dealer Buttonu (ve směru hry)

14.12. Všechna pravidla konkrétního turnaje jsou předem známá všem hráčům účastnících se daného turnaje, a všichni účastníci mají stejnou šanci na výhru. O daném turnaji bude vždy vyhotoven zápis, který zaznamená průběh turnaje (zejména konkrétní údaje o výši vstupného, % poplatku, celkovém vybraném poplatku, počtu hráčů, způsobu organizace, výši výhry, způsobu rozdělení výhry atd.).

14.13. Pravidla

Misdeal – Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdáváná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty. Dealer znovu zamíchá a sám katuje karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta dealerovou chybou odkryta, rozdávání pokračuje. Odkrytou kartu si hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávání nahradí dealer tuto kartu vrchní kartou z balíčku a odkrytá karta je potom použita jako spálená karta. Pokud se odkryje více než jedna karta, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu rozdávat. Vždy se tato situace nazývá Misdeal.

One chip rule – Pokud hráč vsadí do hry pouze 1 žeton, je to bráno jako „bet“ anebo pokud hráč čelí sázce a vsadí do hry pouze jeden žeton bez jakéhokoli ohlášení své akce, vždy je tato sázka brána jako „call“.

Multiple chip rule – Pokud hráč vsadí do hry více žetonů (bez slovního ohlášení své akce), avšak ne všechny se dotknou hrací plochy najednou, bere se jako jeho sázka pouze hodnota žetonů, které se hrací plochy dotkly jako první.

Pokud hráč kdykoliv v průběhu hry před „Showdown“ nechťeně otočí své karty, může v dané hře pokračovat, avšak již pouze prováděním pasivní akce („check“, „call“ nebo „fold“)

Pokud je třeba znovu rozdat FLOP, protože karty byly vyloženy předčasně před ukončením sázek, pak se společné karty zamíchají společně se zbytkem v balíčku. Spálená karta zůstává na stole. Po zamíchání dealer sám katuje balíček a rozdává nový FLOP bez spálení karty. Anebo FLOP obsahuje příliš mnoho karet, v tom případě se tento počet karet zamíchá a floorman odebere potřebný počet karet a to náhodně, aby FLOP tvořily pouze 3 karty. Odebrané karty jsou použity jako spálené karty. Pokud dealer vynese čtvrtou kartu na hrací stůl (TURN) před ukončením sázkového kola, pak se tato karta vyjme ze hry pro toto kolo, i když se následující hráč rozhodne položit karty. Poté se dokončí sázení. Dealer spálí kartu a vyloží na místo čtvrté karty kartu, která měla být pátá. Po tomto kole sázek dealer znovu zamíchá balíček, včetně karty, která byla vyjmuta ze hry, ale bez spálených karet nebo položených karet. Dealer katuje balíček a vyloží poslední kartu bez spálení karty. Pokud je pátá karta vyložena předčasně, balíček karet se zamíchá a rozdává se stejným způsobem. Pokud dealer mylně rozdává prvnímu hráči kartu navíc (poté, co všichni hráči obdrželi své vlastní počáteční karty), karta se vrátí navrch balíčku a použije se jako spálená karta. Jestliže dealer mylně rozdává navíc víc než jednu kartu, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu zamíchat.

Pokud bude hráč hrát pouze se společnými kartami („playing the board“), musí to oznámit a otočit obě své karty, jinak se vzdává všech nároků na bank.

14.14. Značky a povinné sázky (Button and Blind)

Ve hře je skutečné rozdávání normálně prováděno nehrajícím profesionálním dealerem. Kulatý žeton zvaný značka (button) se používá jako označení hráče, který je momentálně v pozici imaginárního dealera. Hráč se značkou při úvodním rozdávání dostává karty jako poslední a má právo posledního rozhodnutí počínaje druhým sázkovým kolem. Aby došlo ke střídání této výhody posledního rozhodnutí, značka se po ukončení hry posouvá ve směru hodinových ručiček. Pro zahájení hry a stimulaci dění se používají povinné sázky (Ante). Tyto sázky se sází před tím, než se hráč podívá na své karty. Povinné sázky jsou součástí hráčových sázek. První sázkové kolo zahajuje první hráč nalevo od buttonu, všechna následující kola zahajuje první aktivní hráč vlevo od buttonu.

14.15. Pokerové kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush	A,K,Q,J, desítka , stejné barvy
Straight Flush	5 po sobě následujících karet stejné barvy (např.,7,8,9,10,J)
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty (např., J,J,J,J,7)
Flush	5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 6,8,9,J,K)
Full House	Trojice karet stejných hodnot a dvojice karet stejných hodnot (např. Q,Q,6,6,6)
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty (např. J,J,J,6,7)
Straight	5 po sobě následujících karet, ne stejné barvy (např. 7, 8, 9, 10, J)
Two pair	Dvojice karet stejné hodnoty plus jiná dvojice karet stejné hodnoty (např. K,K,6,6,8)
Pair	Jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. K,K,J,8,6)
High Card	nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso (např. A,Q,9,7,6)

Pokud se kombinace hráče a jiného hráče shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba drží A4, v tomto případě se jedná o remízu a hráči si výhru rozdělí mezi sebe ve stejném poměru), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. TZN. Pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a hráč drží A4 a jiný hráč K10, vyhrává hráč s kombinací karet A4, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) na rozdíl od kombinace jiného hráče K10, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ rozhoduje o vítězné kombinaci.

14.16. Turnaj bude uskutečňován pomocí karet, které jsou vlastnictvím kasina a jsou vedeny v jeho evidenci.

14.17. Míchání karet

Dealer míchá karty zavřené „facedown“, připraví je ke hře. Míchání se provádí po každé hře. Míchání probíhá stylem:

- chemmy schuffle (dealer míchá karty hlavou dolů na hrací ploše)
- riffle shuffle (dealer rozdělí balíček karet na 2 podobné části a tyto části zamícha do sebe)

- strip (cut) (postupné odebrání částí balíčku z vrchu a pokládka na stůl)

Vedení kasina si vyhrazuje právo provádět míchání karet za pomoci elektronického přístroje.

14.18. Výplatní poměry v závislosti na počtu hráčů viz. Příloha č. 2.

14.19 Penalizace

Pokud se hráč prokazatelně proviní proti pravidlům v tomto HP či proti tomuto HP, obdrží dle závažnosti svého provinění od floormana nejprve varování "warning", následně sit-out (hráč se nemůže zapojit do hry v průběhu jednoho kola, povinné sázky mu budou odebrány z jeho žetonů) a nakonec může být hráč vyloučen z turnaje, v tom případě budou jeho žetony ponechány na stole do té doby, než ho povinné sázky připraví o všechny žetony.

15. Kolo štěstí

15.1. Hra kolo štěstí se uskutečňuje prostřednictvím krupiéra. Při hře je dozor prováděn Vedením kasina. Hra se uskutečňuje s Hodnotovými žetony.

15.2. Hrací stůl

Hrací stůl hazardní hry Kolo štěstí se skládá ze svisle uloženého otáčivého kola se 30 poli, na kterých je vyobrazen jeden ze sedmi symbolů (viz. Bod symboly výherních polí), které jsou od sebe odděleny kolíky a pevně umístěným ukazatelem výhry (tzv. trnem zbrzdujícím kolo do jeho úplného zastavení a současně ukazujícím výhru).

Hrací stůl hazardní hry Kolo štěstí se skládá z části pro hráče, kterou tvoří šest boxů a z části pro krupiéra. Každý jednotlivý box zastupuje jeden z výherních symbolů (Třešně, Zvonek, Hroznové víno, Meloun, Hvězda, Sedmička „7“). Hry se mohou zúčastnit maximálně 4 hráči.

15.3. Průběh hry

a) Cílem hry je umístit Sázky na hrací plátno tak, aby korespondovaly s výsledkem (výherním symbolem) jednotlivé hry. To znamená, že sázka umístěná v herním boxu, jehož symbol koresponduje se symbolem, na který ukazuje trn, vyhrává, ostatní sázky (sázky umístěné v jiných boxech) prohrávají. V případě, že se trn zastaví na symbolu „X“ všechny sázky prohrávají (viz bod 15.6.)

b) Hráči Kola štěstí jsou po výzvě „Vaše Sázky“ krupiérem vyzváni, aby uskutečnili na hracím stole své sázky. Sázky (Hodnotové žetony) musí být podle pravidel umístěny na hracím stole (table). Hráč umístí žetony sám.

c) Krupiér ukončí interval pro umísťování Sázek tím, že zahlásí „Konec Sázek“ a roztočí otáčivé kolo (kolo může být roztočeno po směru hodinových ručiček, tak i proti směru hodinových ručiček), které se postupně zpomaluje, až se úplně zastaví, a trn ukazuje výherní symbol. Kolo se musí otočit kolem své osy minimálně třikrát. Pokud se kolo neotočí minimálně třikrát je hra anulována a začíná nová hra. Hráč se může, po zrušení hry (anulaci), rozhodnout pro jednu z těchto možností: svoji původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry anebo Krupiér vyplatí Hráči hodnotu ve výši jeho původní Sázky.

d) Pokud trn (ukazatel) zůstane zachycen na kovovém členění kola – kolíku platí, že vyhrává pole následující po kolíku ve směru hodinových ručiček.

e) Po určení výherního symbolu Krupiér vezme prohrávající Sázky a následně vyplatí vyhrávající Sázky. Následně může začít nová hra.

f) Krupiér informuje hráče na jeho požádání o pravidlech hry. Za žádných okolností však nesmí pracovník kasina radit, jak sázet a hrát.

15.4. Nejnižší a nejvyšší sázky v EUR:

Nejvyšší výhra je uvedena, jako výhra dle výherního poměru + hodnota ve výši své původní sázky.

	Minimum	Maximum	Nejvyšší výhra
Sedmička	5	500	13000€
Hvězda	5	500	5500€
Meloun	5	500	4500€
Hroznové víno	5	500	2500€
Zvonek	5	500	2000€
Třešně	5	500	1500€

15.4.b Nejnižší a nejvyšší sázky v CZK:

Nejvyšší výhra je uvedena, jako výhra dle výherního poměru + hodnota ve výši své původní sázky.

	Minimum	Maximum	Nejvyšší výhra
Sedmička	100	10000	260000czk
Hvězda	100	10000	110000czk
Meloun	100	10000	90000czk
Hroznové víno	100	10000	50000czk
Zvonek	100	10000	40000czk
Třešně	100	10000	30000czk

15.5.a Výherní možnosti

V příkladech jsou uvedeny celkové výhry. (Hráč vyhrává výhru dle výherního poměru + hodnotu ve výši své původní sázky)

Sedmička – na kole vyobrazena 1x – 25násobek sázky (při min. sázce 5€ je výhra 130€; při max. sázce 500€ je výhra 13.000€)

Hvězda – na kole vyobrazena 2x – 10násobek sázky (při min. sázce 5€ je výhra 55€; při max. sázce 500€ je výhra 5.500€)

Meloun – na kole vyobrazen 3x – 8násobek sázky (při min. sázce 5€ je výhra 45€; při max. sázce 500€ je výhra 4.500€)

Hroznové víno – na kole vyobrazeno 5x – 4násobek sázky (při min. sázce 5€ je výhra 25€; při max. sázce 500€ je výhra 2.500€)

Zvonek – na kole vyobrazen 6x – 3násobek sázky (při min. sázce 5€ je výhra 20€; při max. sázce 500€ je výhra 2.000€)

Třešně – na kole vyobrazeny 9x – 2násobek sázky (při min. sázce 5€ je výhra 15€; při max. sázce 500€ je výhra 1.500€)

15.5.b Výherní možnosti

V příkladech jsou uvedeny celkové výhry. (Hráč vyhrává výhru dle výherního poměru + hodnotu ve výši své původní sázky).

Sedmička – na kole vyobrazena 1x – 25násobek sázky (při min. sázce 100czk je výhra 2.600czk; při max. sázce 10.000czk je výhra 260.000czk)

Hvězda – na kole vyobrazena 2x – 10násobek sázky (při min. sázce 100czk je výhra 1.100czk; při max. sázce 10.000czk je výhra 110.000czk)

Meloun – na kole vyobrazen 3x – 8násobek sázky (při min. sázce 100czk je výhra 900czk.; při max. sázce 10.000czk je výhra 90.000czk)

Hroznové víno – na kole vyobrazeno 5x – 4násobek sázky (při min. sázce 100czk je výhra 500czk; při max. sázce 10.000czk je výhra 50.000czk)

Zvonek – na kole vyobrazen 6x – 3násobek sázky (při min. sázce 100czk je výhra 400czk; při max. sázce 10.000czk je výhra 40.000czk)

Třešně – na kole vyobrazeny 9x – 2násobek sázky (při min. sázce 100czk je výhra 300czk; při max. sázce 10.000czk je výhra 30.000czk)

15.6. Symbol X

Symbol „X“ je na kole zobrazen 4x. Nemá výplatní poměr. Pokud se trn (ukazatel) zastaví na symbolu „X“ všechny Sázky na ostatní symboly prohrávají.

V Praze 13.5.2025



.....
Jiří Strachota, předseda představenstva



.....
Jiří Vlk, člen představenstva

Příloha č.1

	1-9	10-18	19-27	28-42	43-54	55-63	64-72	73-90	91-117	118-144	145-171	172-198	199-225	226-262	263-288	289-342	343-387	388-432	433-486	487-522	523-603	604-693	694-774	774-
Paid	2	3	4	5	6	7	8	9	12	15	18	21	24	27	30	36	40	45	50	54	63	72	81	90
1	60,00%	50,00%	40,00%	35,00%	32,00%	30,00%	29,75%	29,50%	28,50%	28,00%	25,75%	24,00%	23,00%	22,00%	21,00%	20,00%	19,50%	19,00%	18,700%	18,500%	18,250%	18,10%	17,875%	17,850%
2	40,00%	30,00%	27,00%	25,00%	22,00%	19,00%	18,75%	18,75%	18,50%	18,25%	17,05%	16,25%	15,45%	14,90%	14,70%	14,00%	13,95%	13,75%	13,550%	13,350%	13,250%	13,10%	12,875%	12,850%
3		20,00%	19,00%	18,00%	16,50%	15,00%	14,75%	14,00%	13,50%	12,00%	11,00%	10,75%	10,50%	10,25%	10,00%	9,45%	9,35%	9,25%	9,400%	9,000%	8,425%	8,22%	8,000%	7,931%
4			14,00%	13,00%	12,50%	12,00%	11,25%	10,00%	9,00%	8,75%	8,50%	8,25%	8,20%	8,10%	8,10%	7,70%	7,70%	7,50%	7,500%	7,125%	7,000%	6,64%	6,400%	6,250%
5				9,00%	9,00%	9,00%	8,50%	8,00%	7,25%	6,25%	6,25%	6,15%	6,15%	6,10%	6,05%	6,00%	6,20%	6,00%	6,100%	5,800%	5,625%	5,50%	5,400%	5,200%
6					8,00%	8,00%	7,00%	6,75%	5,75%	5,00%	5,00%	5,00%	5,00%	5,00%	5,00%	5,00%	5,10%	5,00%	4,900%	4,850%	4,600%	4,50%	4,425%	4,250%
7						7,00%	5,50%	5,50%	4,50%	4,00%	4,00%	4,00%	4,00%	4,00%	4,00%	4,00%	4,00%	4,00%	3,900%	3,900%	3,600%	3,52%	3,500%	3,325%
8							4,50%	4,25%	3,50%	3,25%	3,15%	3,15%	3,15%	3,15%	3,15%	3,15%	3,10%	3,00%	3,000%	2,950%	2,650%	2,60%	2,595%	2,500%
9								3,25%	2,75%	2,50%	2,50%	2,50%	2,50%	2,50%	2,50%	2,50%	2,30%	2,20%	2,200%	2,125%	2,100%	2,00%	1,955%	1,750%
10									2,25%	2,10%	2,15%	2,10%	2,00%	2,00%	2,00%	1,95%	1,70%	1,70%	1,700%	1,650%	1,600%	1,45%	1,350%	1,250%
11-12									2,25%	2,10%	2,15%	2,10%	2,00%	2,00%	2,00%	1,95%	1,70%	1,70%	1,700%	1,650%	1,600%	1,45%	1,350%	1,250%
13-15										1,90%	1,85%	1,80%	1,70%	1,65%	1,60%	1,50%	1,40%	1,25%	1,200%	1,200%	1,150%	1,10%	1,085%	1,050%
16-18											1,60%	1,50%	1,45%	1,35%	1,30%	1,25%	1,20%	1,10%	1,000%	1,000%	0,975%	0,95%	0,935%	0,910%
19-21												1,25%	1,20%	1,10%	1,05%	1,00%	1,05%	0,95%	0,900%	0,900%	0,850%	0,82%	0,795%	0,775%
22-24													1,00%	1,00%	0,95%	0,90%	0,85%	0,85%	0,800%	0,800%	0,750%	0,72%	0,685%	0,683%
25-27														0,90%	0,85%	0,80%	0,75%	0,75%	0,700%	0,700%	0,650%	0,63%	0,605%	0,600%
28-30															0,75%	0,70%	0,67%	0,65%	0,600%	0,600%	0,575%	0,56%	0,535%	0,520%
31-36																0,65%	0,61%	0,60%	0,550%	0,550%	0,525%	0,50%	0,475%	0,455%
37-45																	0,57%	0,55%	0,500%	0,500%	0,475%	0,45%	0,425%	0,405%
46-54																			0,450%	0,450%	0,425%	0,40%	0,385%	0,360%
55-63																					0,400%	0,37%	0,345%	0,335%
64-72																						0,35%	0,325%	0,315%
73-81																							0,315%	0,300%
82-90																								0,285%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%

Příloha č. 2

	1-9	10-18	19-27	28-42	43-54	55-63	64-72	73-90	91-117	118-144	145-171	172-198	199-225	226-262	263-288	289-342	343-387	388-432	433-486	487-522	523-603	604-693	694-774	774-
Paid	2	3	4	5	6	7	8	9	12	15	18	21	24	27	30	36	40	45	50	54	63	72	81	90
1	60,00%	50,00%	40,00%	35,00%	32,00%	30,00%	29,75%	29,50%	28,50%	28,00%	25,75%	24,00%	23,00%	22,00%	21,00%	20,00%	19,50%	19,00%	18,700%	18,500%	18,250%	18,10%	17,875%	17,850%
2	40,00%	30,00%	27,00%	25,00%	22,00%	19,00%	18,75%	18,75%	18,50%	18,25%	17,05%	16,25%	15,45%	14,90%	14,70%	14,00%	13,95%	13,75%	13,550%	13,350%	13,250%	13,10%	12,875%	12,850%
3		20,00%	19,00%	18,00%	16,50%	15,00%	14,75%	14,00%	13,50%	12,00%	11,00%	10,75%	10,50%	10,25%	10,00%	9,45%	9,35%	9,25%	9,400%	9,000%	8,425%	8,22%	8,000%	7,931%
4			14,00%	13,00%	12,50%	12,00%	11,25%	10,00%	9,00%	8,75%	8,50%	8,25%	8,20%	8,10%	8,10%	7,70%	7,70%	7,50%	7,500%	7,125%	7,000%	6,64%	6,400%	6,250%
5				9,00%	9,00%	9,00%	8,50%	8,00%	7,25%	6,25%	6,25%	6,15%	6,15%	6,10%	6,05%	6,00%	6,20%	6,00%	6,100%	5,800%	5,625%	5,50%	5,400%	5,200%
6					8,00%	8,00%	7,00%	6,75%	5,75%	5,00%	5,00%	5,00%	5,00%	5,00%	5,00%	5,00%	5,10%	5,00%	4,900%	4,850%	4,600%	4,50%	4,425%	4,250%
7						7,00%	5,50%	5,50%	4,50%	4,00%	4,00%	4,00%	4,00%	4,00%	4,00%	4,00%	4,00%	4,00%	3,900%	3,900%	3,600%	3,52%	3,500%	3,325%
8							4,50%	4,25%	3,50%	3,25%	3,15%	3,15%	3,15%	3,15%	3,15%	3,15%	3,10%	3,00%	3,000%	2,950%	2,650%	2,60%	2,595%	2,500%
9								3,25%	2,75%	2,50%	2,50%	2,50%	2,50%	2,50%	2,50%	2,50%	2,30%	2,20%	2,200%	2,125%	2,100%	2,00%	1,955%	1,750%
10									2,25%	2,10%	2,15%	2,10%	2,00%	2,00%	2,00%	1,95%	1,70%	1,70%	1,700%	1,650%	1,600%	1,45%	1,350%	1,250%
11-12									2,25%	2,10%	2,15%	2,10%	2,00%	2,00%	2,00%	1,95%	1,70%	1,70%	1,700%	1,650%	1,600%	1,45%	1,350%	1,250%
13-15										1,90%	1,85%	1,80%	1,70%	1,65%	1,60%	1,50%	1,40%	1,25%	1,200%	1,200%	1,150%	1,10%	1,085%	1,050%
16-18											1,60%	1,50%	1,45%	1,35%	1,30%	1,25%	1,20%	1,10%	1,000%	1,000%	0,975%	0,95%	0,935%	0,910%
19-21												1,25%	1,20%	1,10%	1,05%	1,00%	1,05%	0,95%	0,900%	0,900%	0,850%	0,82%	0,795%	0,775%
22-24													1,00%	1,00%	0,95%	0,90%	0,85%	0,85%	0,800%	0,800%	0,750%	0,72%	0,685%	0,683%
25-27														0,90%	0,85%	0,80%	0,75%	0,75%	0,700%	0,700%	0,650%	0,63%	0,605%	0,600%
28-30															0,75%	0,70%	0,67%	0,65%	0,600%	0,600%	0,575%	0,56%	0,535%	0,520%
31-36																0,65%	0,61%	0,60%	0,550%	0,550%	0,525%	0,50%	0,475%	0,455%
37-45																	0,57%	0,55%	0,500%	0,500%	0,475%	0,45%	0,425%	0,405%
46-54																			0,450%	0,450%	0,425%	0,40%	0,385%	0,360%
55-63																					0,400%	0,37%	0,345%	0,335%
64-72																						0,35%	0,325%	0,315%
73-81																							0,315%	0,300%
82-90																								0,285%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%