

HERNÍ PLÁN

Tento herní plán je jako příloha základního povolení ve smyslu ustanovení § 86 Zákona schválen Ministerstvem financí ČR a upravuje provoz v jeho kasinech.

Tento Herní plán upravuje právní vztah mezi Provozovatelem živé hry v kasinu a Hráčem.

Tento Herní plán podléhá schválení Ministerstvem financí ČR, stejně tak všechny jeho následné změny.

Tento Herní plán je vykládán v souladu s ochranou hráčů dle ustanovení § 7 odst. 2 písm. c) Zákona.

Společnost W.G.G. a.s. Hráče upozorňuje, že účast na hazardních hrách může být škodlivá.

Jednotlivé nadpisy jsou v tomto Herním plánu vloženy toliko za účelem orientace v textu Herního plánu a nikterak neslouží za účelem výkladu obsahu jednotlivých ustanovení.

Herní plán vychází z ustanovení § 8 Zákona, a to:

- **VŠEOBECNÁ ČÁST**, která obsahuje společná pravidla pro všechny živé hry v kasinu a
- **ZVLÁŠTNÍ ČÁST**, která obsahuje pravidla jednotlivých her.

Nebude-li ve **ZVLÁŠTNÍ ČÁSTI** uvedeno jinak, použijí se ustanovení **VŠEOBECNÉ ČÁSTI**.

VŠEOBECNÁ ČÁST Článek 1

Definice pojmů

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

Provozovatel : W.G.G. a.s. , IČO: 29120764, Janáčkovo nábřeží 1153/13, 150 00 Praha ;

Zákon: zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů;

NOZ: zákon č. 89/2012 Sb., občanský zákoník ve znění pozdějších změn a doplňků;

HP: herní plán schválený rozhodnutím Ministerstva financí;

Kasino: kasinem se rozumí herní prostor, tj. samostatný, stavebně oddělený prostor, ve kterém Provozovatel provozuje Živou hru, popř. další druhy hazardních her na základě příslušného povolení;

Živá hra: hazardní hra ve smyslu ustanovení § 3 odst. 2 písm. f) zákona. Při

Živé hře Sázející hrají proti Krupiérovi, nebo jeden proti druhému u hracích stolů, aniž by byl předem určen počet Sázejících a výše Sázky do jedné hry. Živou hrou se rozumí zejména ruleta, karetní hra, a to i provozovaná formou turnaje, a hra v kostky;

- Krupiér:** obsluha hracího stolu;
- Inspektor:** kontrolor hracího stolu;
- Vedení kasina:** osoba/-y pověřené Provozovatelem k řízení a organizaci chodu Kasina;
- Hodnotové žetony:** žetony s vyznačením hodnoty a oficiální zkratkou měny;
- Hrací žetony:** žetony pouze zastupují hrací prostředek a mají imaginární hodnotu;
- Hráč:** účastník Živé hry, tj. fyzická osoba, která zaplatila vklad;
-
- Sázející:** Hráč, který zaplatil Sázku;
- Sázka:** Sázejícím dobrovolně určené nevratné plnění, které bude porovnáváno s výsledkem Živé hry;
-
- Výhra:** plnění, na které vzniká Sázejícímu nárok v případě splnění všech podmínek stanovených tímto Herním plánem. Předmětem Výhry mohou být v souladu se Zákonem pouze peněžní prostředky;
-
- Identifikace:** prokázání totožnosti, které slouží za účelem vedení evidence, přičemž způsob jejího provádění a uchování identifikačních údajů stanoví AML zákon;
-
- AML zákon:** zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu, ve znění pozdějších změn a doplňků;
-
- Rejstřík vyloučených osob:** rejstřík vyloučených osob z účasti na hazardních hrách je neveřejným informačním systémem veřejné správy, který slouží k zamezení přístupu vyloučených fyzických osob k hazardním hrám. Správcem systému je ministerstvo.

Článek 2

Podmínky účasti na živé hře

1. Živé hry se mohou účastnit pouze fyzické osoby, které:
 - nejsou mladší 18 let,

- nejsou nikterak omezeny ve svéprávnosti ve vztahu k úkonům při hraní hazardních her,
 - nejsou zaměstnanci, členy statutárního orgánu nebo akcionáři Provozovatele ani nejsou jejich rodinnými příslušníky či osobami blízkými,
 - nejsou osobou zapsanou v rejstříku vyloučených osob dle § 16 odstavce 5 a 6 Zákona.
2. Tento Herní plán je k dispozici v Kasinu v papírové podobě (na nástěnce, u obsluhy Kasina) nebo v elektronické podobě v zařízení k tomu určeném. Hráč je povinen seznámit se s Herním plánem, který je k dispozici ve všech Kasinech Provozovatele. Neznalost tohoto Herního plánu, či jeho nesprávný výklad, nezpůsobují neplatnost Živé hry. K neznalosti obsahu tohoto Herního plánu se nepřihlíží, je povinností Hráče se s tímto Herním plánem řádně seznámit.
3. Podmínkou účasti na Živé hře a vstupu do kasina je Identifikace při vstupu do Kasina v souladu s ustanovením § 71 zákona. Identifikaci (prokázání totožnosti, ověření věku) provádí Provozovatel. Rozsah Identifikace je stanoven příslušnými ustanoveními AML zákona. V rámci procesu Identifikace je osoba, která má v úmyslu se účastnit Živé hry, povinna Provozovateli poskytnout následující identifikační údaje: všechna jména a příjmení, rodné číslo, a nebylo-li přiděleno, datum narození, dále místo narození, pohlaví, trvalý nebo jiný pobyt a státní občanství, se souhlasem pak kontaktní údaje, jako je korespondenční adresa (pokud je odlišná od adresy bydliště), telefonní číslo a adresu pro doručování elektronické pošty (e-mail), identifikátor datové schránky. V rámci tohoto procesu Provozovatel zaznamená a ověří výše uvedené údaje z průkazu totožnosti (jsou-li na něm uvedeny) a dále zaznamená druh a číslo průkazu totožnosti, stát, popřípadě orgán, který jej vydal, a dobu jeho platnosti. Současně ověří shodu podoby s vyobrazením v průkazu totožnosti. V rámci identifikace je dále zjištěno a zaznamenáno, zda návštěvník není politicky exponovanou osobou nebo, zda není osobou, vůči níž Česká republika uplatňuje mezinárodní sankce podle zákona o provádění mezinárodních sankcí. Osoba, která má v úmyslu se účastnit Živé hry, je povinna poskytnout Provozovateli pro účely Identifikace podle tohoto odstavce veškeré informace, které jsou k provedení Identifikace nezbytné a předložit příslušné doklady. Pokud provozovatel při Identifikaci zjistí, že je osoba žádající o vstup do kasina a účast na Živé hře zapsána v rejstříku vyloučených osob dle § 16 odstavce 5 a 6 Zákona, tak u této osoby uplatní Provozovatel postup dle § 17 Zákona a danou osobu do herního prostoru nepustí. Jestliže je osoba zapsána do rejstříku vyloučených osob až po oprávněném vstupu do herního prostoru, zamezí Provozovatel osobě účast na Živé hře a vyloučí osobu z herního prostoru.
4. Dále je osoba žádající o možnost účasti na Živé hře a vstupu do kasina si povinna nastavit svá sebeomezující opatření dle § 15 odstavce 3 Zákona
- a) výši čisté prohry za 1 den,
 - b) výši čisté prohry za 1 kalendářní měsíc,
 - c) počet návštěv herního prostoru za 1 kalendářní měsíc.,

případně tato omezení jednotlivě odmítnout. Bez nastavení sebeomezujících opatření, nebo jejich odmítnutí nelze osobě žádající o možnost účasti na Živé hře a vstupu do kasina umožnit vstup do kasina.

Čistou prohrou se pro účely výpočtu rozumí rozdíl mezi:

1. úhrnem peněžních prostředků přijatých od účastníka hazardní hry na úhradu nákupu hodnotových žetonů,
2. úhrnem peněžních prostředků vyplacených účastníkovi hazardní hry proti předloženým hodnotovým žetonům.

5. Provozovatel může pro účely tohoto zákona pořizovat kopie nebo výpisy z předložených dokladů a zpracovávat takto získané informace. Identifikační údaje získané podle tohoto odstavce, kopie dokladů předložených k Identifikaci, byly-li pořizovány, údaj o tom, kdo a kdy provedl první identifikaci účastníka hazardní hry, je Provozovatel povinen uchovávat po dobu 10 let. Vedle Identifikace návštěvníka je ověřen i jeho věk.

Článek 3

Herní měna, nákup a výměna hodnotových a hracích žetonů

1. Herní měnou v kasinu je euro (€).
2. Nákup nebo výměnu Hodnotových žetonů je možné provádět pouze na pokladně Kasina nebo u hracího stolu.
3. Pro nákup Hodnotových žetonů jsou v Kasinu přijímány eura.
4. Hrací žetony lze získat výměnou za Hodnotové žetony u hracího stolu. Hodnotu Hracího žetonu si určuje každý Hráč sám. Po ukončení hry vymění obsluha hracího stolu Hráči Hrací žetony za Hodnotové žetony.
5. Vynášení Hodnotových a Hracích žetonů z Kasina je nepřípustné. Dále je nepřípustné používat Hodnotové žetony k úhradě jakýchkoli jiných závazků, které nevznikly z hazardní hry.
6. V kasinu je zakázáno používat Hodnotové nebo Hrací žetony jiných provozovatelů.
7. Při živých hrách provozovaných Provozovatelem jsou používány žetony akceptované Ministerstvem financí.
8. Nákup hodnotových žetonů je umožněn i prostřednictvím terminálů platebních karet. V případě potřeby je Provozovatel oprávněn omezit nákup hodnotových žetonů prostřednictvím platebních karet.
9. Pro účely evidence transakcí je při jakémkoli nákupu, výměně či výplatě výhry vyžadována identifikace hráče. K identifikaci může být použita registrační karta účastníka hazardní hry, kterou získá při registraci do Kasina k uživatelskému kontu technické hry.

Článek 4

Sázky, kontrola a výměna hracích karet

1. Sázky lze uskutečňovat na hracích 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.
5. Na hracím stole, na kterém je provozována karetní hra, může Inspektor nebo vedení Kasina nechat po ukončení kola 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.

Článek 5

Výplata výhry

1. Hodnotové žetony je možné vyměnit pouze na pokladně kasina. Dle volby Hráče je možné
 - výhru vyplatit ve formě:
navýšení zůstatku uživatelského konta Hráče do technické hry. Pro zajištění tohoto převodu musí být zajištěna identifikace Hráče a evidence transakce – viz článek 3, bod 9.
 - v hotovosti v hrací měně; pokud výhra přesáhne hodnotu 270 000 Kč, lze jednorázově vyplatit max. 270.000 Kč (zákon č. 254/2004 Sb.) a zbývající část výhry bude zaslána bezhotovostním převodem.
 - bezhotovostního převodu výhry na základě písemné žádosti hráče. Pro zajištění tohoto převodu musí hráč poskytnout číslo bankovního účtu a musí prokázat, že je založen na jeho jméno.
2. Výhry jsou vypláceny ihned, avšak Provozovatel může v případě důvodného podezření pozastavit výplatu Výhry dle ustanovení § 10 odst. 5 zákona až na dobu 60 dnů ode dne uplatnění nároku na Výhru Hráčem. V takovém případě obdrží Hráč potvrzení o nevyplacené výhře.
3. V případě, že na pokladně Kasina není hotovost ve výši dosažené Výhry, je Hráči

vyplacena část výhry, na zbývající nevyplacenou část Výhry je Hráči vystaveno potvrzení.

Článek 6

Spory -reklamace

1. Hráč je povinen se před zahájením hry seznámit s platným zněním tohoto herního plánu. Jakékoliv jednání, které je v rozporu s tímto herním plánem a směřuje k narušení korektnosti hry, je považováno za hrubé porušení herního plánu. Za jednání v rozporu s tímto herním plánem se považuje především:
 - Pokus o ovlivnění hry či hráčů, a to i prostřednictvím technických prostředků, např. značením či zadržováním karet, jejich počítání, zaznamenávání průběhu hry s výjimkou rulety, a to ve všech stádiích podvodného jednání.
 - Projevy násilného či vulgárního chování vůči ostatním hráčům, zaměstnancům či majetku Provozovatele.
 - Při všech hrách s výjimkou Rulety a jejích variant dle tohoto Herního plánu je zakázáno hráčům vést si poznámky o živé hře či jakkoli jinak zaznamenávat její průběh, a to zejména, nikoliv však výlučně, za pomoci elektronických zařízení.
 - Taková jednání ze strany hráče (musí být prokázána provozovatelem např. na základě kamerových záznamů) vedou k vyslovení neplatnosti hry.
2. Spory – reklamace řeší bezodkladně Inspektor, následně pak Vedení kasina.
3. Reklamací Hráč uplatňuje okamžitě po vzniku reklamované události na místě, nejpozději však ve lhůtě do 6 měsíců od jejího vzniku. Tím není dotčeno právo hráče podle § 10 odst. 6 zákona. O uplatněné reklamaci je Hráči vydáno potvrzení o reklamaci. Každý vznesený podnět k reklamaci ze strany Hráče je vždy řádně a zodpovědně prošetřen a následně je vydáno rozhodnutí, které je hráči oznámeno. V případě závažnějšího či složitějšího podnětu, který nelze vyřešit bezodkladně, je reklamace řešena v nejkratším možném termínu, maximálně však do 30 dnů od uplatnění reklamace ze strany hráče. Reklamace, které uplatní hráč z titulu neznalosti tohoto Herního plánu, jsou bezpředmětné, o tom je hráč vyrozuměn.
4. Pokud Hráč nesouhlasí s rozhodnutím Provozovatele ve věci uplatňované reklamace, má možnost uplatnit svá práva v souladu s platnými právními předpisy ČR, tzn. na Českou obchodní inspekci, případně na věcně a místně příslušný soud.

Článek 7

Pravidla návštěvy Kasina

1. Návštěvníci Kasina jsou povinni řídit se pokyny pracovníků Kasina a dodržovat Herní plán.
2. Návštěvníci, kteří prokazatelně porušují Herní plán, nebo porušují pravidla slušného chování, mohou být vyloučeni ze hry a vykázáni z Kasina.
3. Vstup do kasina je povolen pouze ve vhodném oděvu. Návštěvníci nesmí jevit známky požití alkoholických nápojů nebo omamných prostředků. O vhodnosti vstupu rozhodují pracovníci pověřeni Vedením kasina.
4. Vstup se zbraněmi jakéhokoliv druhu či povahy je zakázán. Návštěvníci Kasina jsou povinni podrobit se případné kontrole, zda nevnášejí do Kasina zbraně.
5. Zaměstnancům Kasina je zakázáno účastnit se hazardních her v Kasinu, půjčovat Hráčům peníze, anebo přijímat osobní dary od návštěvníků Kasina.
6. Všechny osoby, které jsou v pracovně právním nebo obdobném poměru k Provozovateli, jsou povinny zachovávat mlčenlivost o sázejících a jejich účasti na hře včetně jejich výhry či prohry, s výjimkou určenou podle § 11 zákona.
7. Provozovatel může hráči zakázat vstup Kasina na omezenou, či dokonce na neomezenou dobu (a to dle závažnosti jeho jednání) z důvodu jakéhokoli jednání, které je prokazatelně v rozporu s tímto Herním plánem a směřuje k narušení korektnosti Hry.
8. Za jednání v rozporu s tímto Herním plánem se také považuje:
 - (a) ovlivnění hry např. pomocí elektronického zařízení,
 - (b) poškození, či zničení vybavení Herního prostoru a obslužných prostorů (např. toalet, či hracích stolů)
 - (c) nevhodné chování, které obtěžuje ostatní hosty (např. opilost, odhalování se, žádosti o poskytnutí peněžních prostředků)
 - (d) fyzický atak obsluhy či ostatních hostů.
9. Veškerá ustanovení uveřejněná v tomto Herním Plánu jsou závazná pro všechny návštěvníky i osoby, které jsou v pracovně právním nebo obdobném poměru k Provozovateli.

Článek 8

Společná a závěrečná ustanovení

1. Tento Herní plán je schválený Ministerstvem financí ČR a jako takový je závazný pro všechny Hráče.
2. Právní vztah mezi Provozovatelem a Hráčem se řídí právním řádem ČR, případné spory vzniklé z tohoto právního vztahu mezi Provozovatelem a Hráčem bude řešit věcně a místně příslušný soud. Místní příslušnost soudu je dána adresou pobočky Provozovatele v Českých Budějovicích a rozhodným právem je právní řád České republiky.
3. Hráč bere na vědomí, že v případech stanovených AML zákonem, případně Zákonem o hazardních hrách je Provozovatel povinen zjišťovat a evidovat jeho osobní údaje.
4. Provozovatel zpracovává osobní údaje v souladu s předpisy upravujícími ochranu osobních údajů
5. Ohledně situací, které tento Herní plán neupravuje, případně při řešení sporů týkajících se výkladu jednotlivých ustanovení tohoto Herního plánu je Hráč povinen se podrobit rozhodnutí Provozovatele, které je pro Hráče závazné.

6. Všechny skutečnosti, které se Provozovatel dozví na základě právního vztahu s Hráčem, podléhají povinnosti mlčenlivosti s výjimkou případů stanovených právním řádem ČR, případně na základě písemného souhlasu Účastníka se zveřejněním konkrétních informací. Povinnosti mlčenlivosti nelze Provozovatele zprostit dříve, než je známo, zda Sázející získal výhru v souladu s Herním plánem.
7. Tento Herní plán nabývá platnosti a účinnosti právní mocí rozhodnutí Ministerstva financí ČR, kterým byl tento Herní plán schválen.
8. Provozovatel v souladu s § 72 ZHH provádí prostřednictvím instalovaného monitorovacího zařízení monitorování herního prostoru.

ZVLÁŠTNÍ ČÁST

Článek 1

Definice pojmů

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

Ante – povinná sázka u pokeru, většinou hodnoty nižší než malý a velký blind, kterou do potu povinně vkládají všichni účastníci hazardní hry před jejím začátkem. Účastník hazardní hry musí vsadit ante před začátkem každé jednotlivé hry;

Box – prostor na hracím stole určený k pokládání sázek

Add-on – dodatečná sázka v podobě nákupu žetonů po skončení rebuy fáze turnaje;

Blind – sázka na slepo

Button – značka určující formálního dealera konkrétní jedné hazardní hry, od které se odvíjí pořadí hry jednotlivých účastníků hazardní hry;

Buy-in – částka, kterou účastník musí předem vsadit, aby se mohl účastnit turnajové hry; skládá se ze dvou částí:

- a) částky, která se po uhrazení buy-inu stane součástí prize poolu daného turnaje, a
- b) provize, kterou si ponechá Provozovatel;

Dealer – Obsluha hracího stolu,, díky které je na hazardní hře zastoupen Provozovatel.

Floorman – Zaměstnanec provozovatele, který dohlíží na dodržování pravidel hazardních her na hracích stolech, zvláště na Texas Hold'em Poker cash game, Texas Hold'em Poker turnaj, Omaha Poker cash game, Omaha Poker turnaj. Zajišťuje řádný chod pokerových turnajů a cash games, řeší případné spory u hracích stolů;

Hand – kombinace pravidel jednotlivých her předem určeného počtu karet, jejíž hodnota v případě showdownu (tedy vyložení karet jednotlivých účastníků hazardní hry na hrací stůl) určuje, který účastník hazardní hry vyhrává; v závislosti na pravidlech jednotlivých her může být hand složen buď jen z vlastních karet jednotlivého účastníka hazardní hry či dealera (tedy jeho vlastních karet, které mu jsou během hry rozdány a které s nikým nesdílí), nebo z jeho vlastních karet a z karet, které jsou v průběhu hry rozdány a sdíleny všemi účastníky hry (a případně i dealerem);

Pot – součet všech žetonů představující všechny ante, blindy, sázky, dorovnaní a navýšení učiněná jednotlivými účastníky usazenými u konkrétního stolu v konkrétní hře Pokeru;

Prize pool – celková částka výher, které jsou pro konkrétní turnaj určeny k rozdělení určitému počtu nejlépe umístěných účastníků hazardní hry;

Provize – část sázek učiněných účastníky hazardní hry hrajícími Poker, kterou si Provozovatel ponechává bez ohledu na výsledek hry; v případě cash game se jedná o tzv. rake, tedy podíl z každého potu, o který Provozovatel po ukončení dané jednotlivé hry snižuje množství žetonů, které náleží výherci (či výhercům) dané hry (rake se pohybuje v rozmezí 1 a 5 % z hodnoty potu, ale v každém případě činí maximálně 20 EUR); v případě turnaje se jedná o podíl na buy-inu, který si ponechá Provozovatel a který tedy není součástí prize poolu (tento podíl je minimálně 5 %);

Rebuy – dodatečná sázka v podobě nákupu žetonů během rebuy turnaje;

Rebuy turnaj – turnaj, u kterého je na rozdíl od jiných, standardních turnajů, umožněno v jeho průběhu provést rebuy;

Vedení kasina - osoba/-y pověřené Provozovatelem k řízení a organizaci chodu Kasina;

11. Pravidla hry Evropská ruleta

11.1. 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 11.4.

11.2. 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 – 35-ti násobek sázky (při min. sázce 0.5€ je výhra 18€; při max. sázce 500€ je výhra 18.000€)

Např.: 15

Split – 2 čísla – 17 násobek sázky (při min. sázce 0.5€ je výhra 9€; při max. sázce 1.000€ je výhra 18.000€)

Např.: 8-9 nebo 23-24

Three line – 3 čísla – 11 násobek sázky (při min. sázce 0.5€ je výhra 6€; při max. sázce 1.500€ je výhra 18.000.0€) *Např.: 16-17-18 nebo 0-1-2 a 0-2-3*

Corner – 4 čísla – 8 násobek sázky (při min. sázce 0.5€ je výhra 4.5€; při max. sázce 2000€ je výhra 18.000€) *Např.: 10-11-13-14 nebo i 0-1-2-3*

Six line – 6 čísel – 5 násobek sázky (při min. sázce 0.5€ je výhra 3€; při max. sázce 3000€ je výhra 18.000€) *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€)

Tucty a sloupce – 2 násobek 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 4€; při max. sázce 6.000€ je výhra 18.000€)

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 ze všech jednoduchých sázek (sázky, nízká, vysoká, červená, černá, sudá, lichá), hráč vyhrává hodnotu ve výši poloviny své původní Sázky. Toto pravidlo se nazývá La Partage.

11.3. Minimální a maximální sázky

Evropská ruleta	Minimum	Maximum
Number	0.5	500
Split	0.5	1000
Three line	0.5	1500
Corner	0.5	2000
Six line	0.5	3000
Tucty a kolony	2	6000
Jednoduché šance	2	9000

11.4. 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 nějž 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.

11.5. Hodnotové žetony v EUR jsou platné u všech hracích stolů.

11.6. 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 zářky, 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 číslu, které padlo současně anebo v minulých kolech.

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

12. Pravidla hry Black Jack

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

12.2. 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 sukmem, na kterém je 5-7 boxů.

12.3. 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.

12.4. 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.

12.5. 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.

12.6. Průběh hry

Cílem hry je přiblížit se tažením 2 nebo více karet co nejlíže 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 krupiérových 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.

12.7. 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 počet karet hráče, zopakuje rozhodnutí hráče a potom teprve může přejít k dalšímu boxu.

12.8. Zdvojnásobení sázky

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

12.9. 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. Esa 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.

12.10. 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 esu dotáhne desítku (10, J, Q, K), hráč obdrží hodnotu ve výši své původní sázky a nakládá s ní dle vlastního uvážení.

12.11. Minimální a maximální sázky na box

- a) minimum 2 EUR (výhra 4€ /1x2€ 1:1 a hodnota sázky/)
- b) maximum 5000 EUR (výhra 10 000€ /1x5000€ 1:1 a hodnota sázky/)

12.12. 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 započítím hry.

12.13. 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.

13. Pravidla hry Russian Poker

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

13.2. 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).

13.3. 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.

13.4. 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.

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

13.6. Po vsazení „Ante“ rozdává 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 rozdává také 5 karet, poslední obrázkem nahoru.

13.7. 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“.

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

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

13.9. 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“.

13.10. 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

13.11. 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).

13.12. 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“.

13.13. 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.

13.14. 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“.

13.15. 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.

13.16. Minimální a maximální sázky na box

Ante	minimum	2 EUR	maximum	500 EUR
Bet	minimum	4 EUR	maximum	1000 EUR

13.17. 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.

13.18. 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 €	2500 €	5000 €	101 000 €
Straight Flush	50:1	204 €	1000 €	2000 €	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 €

Tabulka výplat na poli „Bet“ a „Bonus 0.5“ a „Bonus 1“:

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

13.19. 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,-EUR na pole nazvané „Bonus 0.5“ nebo 1,- EUR na pole nazvané „Bonus 1“. Hráč má tedy možnost, dodatečně k normální výhře, obdržet i uváděný bonus (viz tabulka „Bonus 0.5“ nebo „Bonus 1“).

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.

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

13.21. 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.

14. Pravidla hry Texas Hold'em poker Cash game

14.1. Úvod

Hrací měnou Cash game je EURO. 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).

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 sukmem.

14.3. Cíl

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

14.4. 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€

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 € nebo 15 €. 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 €. Při minimálních sázkách 2/5, 5/5, 5/10 a výše bude hráčem uhrazen každou půl hodinu poplatek ve výši 15 €. Tento poplatek bude vybírán při každé výměně dealera u stolu (30 minut).

14.5. 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)

14.6. 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, 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 dorovnajít, 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).

14.7. 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 2 či více hráčů shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba či všichni drží A4, A4, atd.), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. Tzn. pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a jeden z hráčů drží A4 a druhý hráč K10, vyhrává první hráč, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) narozdíl od kombinace druhého hráče, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ může rozhodovat o vítězné kombinaci.

14.8. Pravidla

Misdeal - Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdávaná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty. Dealer znovu zamíchá a sám katuje karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta dealerovou chybou odkryta, rozdávaní pokračuje. Odkrytou kartu si hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávaní 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 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.

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.

14.9. 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.

14.10. 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.

14.11.Věrnostní program cash game

Provozovatel umožňuje pro registrované Hráče v pokerové hře Texas Holdem poker a dalších pokerových variantách schválených v herním plánu pořádat akci, věrnostní program u cash game. Věrnostní program bude pouze na dobu určitou a to jakou si Provozovatel zvolí. Hráči se budou registrovat v Kasinu pověřeným pracovníkem. Řádně zaregistrovaný hráč se bude moci zúčastnit cash game zapojených do věrnostního programu. Věrnostní program bude probíhat tak, že Hráči získají body za čas odehraný na cash game a popřípadě velikosti buy inu, se kterým ke stolům cash game usednou. Časy se hráčům sčítají a každému zvlášť. Vypáčení věrnostního programu může mít dvě varianty:

- a) Po uplynutí každého kalendářního měsíce se celková částka, kterou vedení Kasina určí, rozdělí proporcionálně dle bodů mezi nejlepší hráče tabulky dle získaných bodů v tabulce, kteří splní minimální stanovené bodové hranice
- b) Po uplynutí každého časového statusu např. 5 hodin, 10 hodin atp. Se hráči vyplatí odměna. Časový interval a výše odměny stanoví Vedení kasina před začátkem hry.

Takto získaná odměna z věrnostního programu nemá povahu Výhry, tzn. Odměna nezávisí na náhodě a současně není svojí povahou vrácení vkladu, a je Provozovatelem Hráči hrazena z účtu pro marketing.

Podrobné podmínky jsou uveřejněny v Pravidlech pro věrnostní program na karetní hry Provozovatele a jsou k dispozici v tištěné formě na recepci Kasina, nebo pokladně Herního prostoru. Mohou být také k dispozici na webových stránkách Provozovatele

15. Pravidla hry Omaha poker Cash game

15.1. Úvod

V Omaze hráči obdrží 4 zavřené karty (downcards) jako jejich osobní karty (holecards), pak proběhne kolo sázek. Dealer začíná rozdávát 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).

15.2. 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.

15.3. Cíl

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

15.4. 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€

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 € nebo 15 €. 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 €. Při minimálních sázkách 2/5, 5/5, 5/10 a výše bude hráčem uhrazen každou půl hodinu poplatek ve výši 15 €. Tento poplatek bude vybírán při každé výměně dealera u stolu (30 minut).

15.5. 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)

15.6. 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 dorovnajít, 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).

15.7. 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 2 či více hráčů shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba či všichni drží A4, A4, atd., v tomto případě se jedná o remízu), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. Tzn. pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a jeden z hráčů drží A4 a druhý hráč K10, vyhrává první hráč, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) narozdíl od kombinace druhého hráče, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ může rozhodovat o vítězné kombinaci.

15.8. Pravidla

Misdeal - Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdávaná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty. Dealer znovu zamíchá a sám katuje karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta dealerovou chybou odkryta, rozdávaní pokračuje. Odkrytou kartu si hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávaní 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 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.

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.

15.9. 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.

15.10. 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.

15.11. Věrnostní program

Provozovatel umožňuje pro registrované Hráče v pokerové hře Omaha poker cash game a dalších pokerových variantách schválených v herním plánu pořádat akci, věrnostní program u cash game. Věrnostní program bude pouze na dobu určitou a to jakou si Provozovatel zvolí. Hráči se budou registrovat v Kasinu pověřeným pracovníkem. Řádně zaregistrovaný hráč se bude moci zúčastnit cash game zapojených do věrnostního programu. Věrnostní program bude probíhat tak, že Hráči získají body za čas odehraný na cash game a popřípadě velikosti buy inu, se kterým ke stolům cash game usednou. Časy se hráčům sčítají a každému zvlášť. Vyplácení věrnostního programu může mít dvě varianty:

- a) Po uplynutí každého kalendářního měsíce se celková částka, kterou vedení Kasina určí, rozdělí proporcionálně dle bodů mezi nejlepší hráče tabulky dle získaných bodů v tabulce, kteří splní minimální stanovené bodové hranice.
- b) Po uplynutí každého časového statusu např. 5 hodin, 10 hodin atp. Se hráči vyplatí odměna. Časový interval a výše odměny stanoví Vedení kasina před začátkem hry.

Takto získaná odměna z věrnostního programu nemá povahu Výhry, tzn. Odměna nezávisí na náhodě a současně není svojí povahou vrácení vkladu, a je Provozovatelem Hráči hrazena z účtu pro marketing.

Podrobné podmínky jsou uveřejněny v Pravidlech pro věrnostní program na karetní hry Provozovatele a jsou k dispozici v tištěné formě na recepci Kasina, nebo pokladně Herního prostoru. Mohou být také k dispozici na webových stránkách Provozovatele.

16. Pravidla hry 5Cards Omaha poker Cash game

16.1. 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).

16.2. 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 sukmem.

16.3. Cíl

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

16.4. 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€

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 € nebo 15 €. 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 €. Při minimálních sázkách 2/5, 5/5, 5/10 a výše bude hráčem uhrazen každou půl hodinu poplatek ve výši 15 €. Tento poplatek bude vybírán při každé výměně dealera u stolu (30 minut).

16.5. 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)

16.6. 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 dorovnajít, 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).

16.7. 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 2 či více hráčů shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba či všichni drží A4, A4, atd., v tomto případě se jedná o remízu), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. Tzn. pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a jeden z hráčů drží A4 a druhý hráč K10, vyhrává první hráč, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) narozdíl od kombinace druhého hráče, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ může rozhodovat o vítězné kombinaci.

16.8. 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 přesezení na jiný hrací stůl.

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

16.9. 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.

16.10. 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.

16.11. Věrnostní program

Provozovatel umožňuje pro registrované Hráče v pokerové hře Omaha poker cash game a dalších pokerových variantách schválených v herním plánu pořádat akci, věrnostní program u cash game. Věrnostní program bude pouze na dobu určitou a to jakou si Provozovatel zvolí. Hráči se budou registrovat v Kasinu pověřeným pracovníkem. Řádně zaregistrovaný hráč se bude moci zúčastnit cash game zapojených do věrnostního programu. Věrnostní program bude probíhat tak, že Hráči získají body za čas odehraný na cash game a popřípadě velikosti buy inu, se kterým ke stolům cash game usednou. Časy se hráčům sčítají a každému zvlášť. Vyplácení věrnostního programu může mít dvě varianty:

- a) Po uplynutí každého kalendářního měsíce se celková částka, kterou vedení Kasina určí, rozdělí proporcionalně dle bodů mezi nejlepší hráče tabulky dle získaných bodů v tabulce, kteří splní minimální stanovené bodové hranice
- b) Po uplynutí každého časového statusu např. 5 hodin, 10 hodin atp. Se hráči vyplatí odměna. Časový interval a výše odměny stanoví Vedení kasina před začátkem hry.

Takto získaná odměna z věrnostního programu nemá povahu Výhry, tzn. Odměna nezávisí na náhodě a současně není svojí povahou vrácení vkladu, a je Provozovatelem Hráči hrazena z účtu pro marketing.

Podrobné podmínky jsou uveřejněny v Pravidlech pro věrnostní program na karetní hry Provozovatele a jsou k dispozici v tištěné formě na recepci Kasina, nebo pokladně Herního prostoru. Mohou být také k dispozici na webových stránkách Provozovatele

17. Pravidla hry Crazy Pineapple Cash game

17.1. Úvod

Hrací měnou Cash game je EURO. 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).

17.2. 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.

17.3. Cíl

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

17.4. 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€

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 € nebo 15 €. 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 €. Při minimálních sázkách 2/5, 5/5, 5/10 a výše bude hráčem uhrazen každou půl hodinu poplatek ve výši 15 €. Tento poplatek bude vybírán při každé výměně dealera u stolu (30 minut).

17.5. 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)

17.6. 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, 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 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. 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).

17.7. 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 2 či více hráčů shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba či všichni drží A4, A4, atd.), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. Tzn. pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a jeden z hráčů drží A4 a druhý hráč K10, vyhrává první hráč, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) narozdíl od kombinace druhého hráče, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ může rozhodovat o vítězné kombinaci.

17.8. Pravidla

Misdeal - Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdávaná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty. Dealer znovu zamíchá a sám katuje karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta dealerovou chybou odkryta, rozdávaní pokračuje. Odkrytou kartu si hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávaní 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 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.

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.

17.9. 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.

17.10. 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.

17.11. Věrnostní program cash game

Provozovatel umožňuje pro registrované Hráče v pokerové hře Texas Holdem poker a dalších pokerových variantách schválených v herním plánu pořádat akci, věrnostní program u cash game. Věrnostní program bude pouze na dobu určitou a to jakou si Provozovatel zvolí. Hráči se budou registrovat v Kasinu pověřeným pracovníkem. Řádně zaregistrovaný hráč se bude moci zúčastnit cash game zapojených do věrnostního programu. Věrnostní program bude probíhat tak, že Hráči získají body za čas odehraný na cash game a popřípadě velikosti buy inu, se kterým ke stolům cash game usednou. Časy se hráčům sčítají a každému zvlášť. Vyplácení věrnostního programu může mít dvě varianty:

- a) Po uplynutí každého kalendářního měsíce se celková částka, kterou vedení Kasina určí, rozdělí proporcionálně dle bodů mezi nejlepší hráče tabulky dle získaných bodů v tabulce, kteří splní minimální stanovené bodové hranice.
- b) Po uplynutí každého časového statusu např. 5 hodin, 10 hodin atp. Se hráči vyplatí odměna. Časový interval a výše odměny stanoví Vedení kasina před začátkem hry.

Takto získaná odměna z věrnostního programu nemá povahu Výhry, tzn. Odměna nezávisí na náhodě a současně není svojí povahou vrácení vkladu, a je Provozovatelem Hráči hrazena z účtu pro marketing.

Podrobné podmínky jsou uveřejněny v Pravidlech pro věrnostní program na karetní hry Provozovatele a jsou k dispozici v tištěné formě na recepci Kasina, nebo pokladně Herního prostoru. Mohou být také k dispozici na webových stránkách Provozovatele

18. Pravidla hry Ultimate Texas Hold'em Poker

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

18.2. 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“.

18.3. 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.

18.4. 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.

18.5. 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

18.6. 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 přisazovat. 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 přisazovat. 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.

18.7. 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

18.8. 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 4, 4, 8)	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 krupiéra shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba drží A4, v tomto případě se jedná o remízu a hráči je vyplacena výhra v hodnotě jeho sázky), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. Tzn. pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a krupiéř drží A4 a hráč K10, vyhrává krupiéř, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) narozdíl od kombinace hráče, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ může rozhodovat 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	1002 €	1 002 000 €	25 500 €
Straight Flush	50:1	40:1	102 €	102 000 €	20 500 €
Four of a Kind	10:1	30:1	22 €	22 000 €	15 500 €
Full House	3:1	8:1	8 €	8 000 €	4 500 €
Flush	3:2	6:1	5 €	5 000 €	3 500 €
Straight	1:1	5:1	4 €	4 000 €	3000 €
Three of a Kind	Push	3:1			2000 €
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 krupiéř 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€

19. Pravidla hry Casino Texas Hold'em

19.1. Karetní hra se uskutečňuje prostřednictvím krupiéra. Při hře je dozor prováděn vedením kasina. Hra se hraje pomocí Hodnotových žetonů.

19.2. 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“.

19.3. 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.

19.4. Míchání karet

D 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.

19.5. 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.

19.6. Průběh hry

Hráči, kteří se účastní hry, musejí umístit sázku do pole „Ante“ ještě před rozdáním první karty. Hlášené sázky nesmějí být akceptovány. Ke hře mohou být použity jen hodnotové žetony.

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).

D 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 můžou skončit hru „Fold“ a tím prohrát sázku na hracím poli „Ante“.

D 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.

19.7. 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 krupiéra shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba drží A4, v tomto případě se jedná o remízu a hráči je vyplacena výhra v hodnotě jeho sázky), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. Tzn. pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a krupiér drží A4 a hráč K10, vyhrává krupiér, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) narozdíl od kombinace hráče, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ může rozhodovat o vítězné kombinaci.

19.8. 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 16.7) 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.

19.9. 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.

19.10. 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

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)

20. Pravidla hry Texas Hold'em Poker turnaj

20.1. 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 15% 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.

20.2. 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 sukmem.

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

20.4. 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.

20.5. U jednoho hracího stolu sedí maximálně 11 hráčů.

20.6. Způsob organizace turnaje je závislý na počtu hráčů.

20.7. 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).

20.8. 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)

20.9. 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 klubové, 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).

20.10. 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 nepříjde 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€.)

20.11. 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 finálního 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 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 „6-max“ 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 (viz bod 19.1) 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 (viz bod 19.7).

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, než-li 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.

Progressive Bounty turnaje:

Turnaj označený jako „Progressive 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 progressive 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)

20.12. 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.).

20.13. Pravidla

Misdeal - Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdávaná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty. Dealer znovu zamíchá a sám katuje karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta dealerovou chybou odkryta, rozdávaní pokračuje. Odkrytou kartu si hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávaní 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 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.

20.14. 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.

20.15. 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 2 či více hráčů shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba či všichni drží A4, A4, atd., v tomto případě se jedná o remízu), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. Tzn. pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a jeden z hráčů drží A4 a druhý hráč K10, vyhrává první hráč, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) narozdíl od kombinace druhého hráče, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ může rozhodovat o vítězné kombinaci.

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

20.17. 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.

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

20.19 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.

20.20. Věrnostní program

Provozovatel umožňuje pro registrované Hráče v pokerové hře Texas Holdem poker turnaj a dalších pokerových turnajových variantách schválených v herním plánu pořádat akci, věrnostní program u Poker turnaj. Věrnostní program bude probíhat pouze po určitou dobu, a to jakou si Provozovatel zvolí, a u pokerových turnajů, které k tomu Provozovatel vybere a předem nahlásí. Hráči se budou registrovat v Kasinu pověřeným pracovníkem. Řádně zaregistrovaný hráč se bude moci zúčastnit pokerového turnaje zapojeného do věrnostního programu. Věrnostní program bude probíhat tak, že Hráči získají body za každý buy-in, se kterým do pokerového turnaje vstupují. Body se hráčům sčítají. Vyplácení věrnostního programu bude probíhat takto:

- Po uplynutí doby, pro kterou byl věrnostní program vyhlášen, se celková částka, kterou vedení Kasina určí, rozdělí proporcionálně dle bodů mezi nejlepší hráče tabulky dle získaných bodů v tabulce.

Takto získaná odměna z věrnostního programu nemá povahu Výhry, tzn. Odměna nezávisí na náhodě a současně není svojí povahou vrácení vkladu, a je Provozovatelem Hráči hrazena z účtu pro marketing.

Obecné podmínky věrnostního programu jsou uveřejněny v Pravidlech pro věrnostní program na karetní hry Provozovatele a jsou k dispozici v tištěné formě na recepci Kasina, nebo pokladně Herního prostoru. Mohou být také k dispozici na webových stránkách Provozovatele.

Konkrétní podmínky (např. výše odměn, doba trvání, počet odměněných pozic, turnaje zapojené do věrnostního programu atd.) pro konkrétní určitou dobu probíhání věrnostního turnaje budou vyhlášeny minimálně 14 dní před zahájením věrnostního programu a budou k dispozici v tištěné formě na recepci Kasina, nebo pokladně Herního prostoru. Mohou být také k dispozici na webových stránkách Provozovatele.

21. Pravidla hry Omaha poker turnaj

21.1. 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 15%) 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.

21.2. 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 sukmem.

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

21.4. 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.

21.5. U jednoho hracího stolu sedí maximálně 11 hráčů.

21.6. Způsob organizace turnaje je závislý na počtu hráčů.

21.7. 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 addon) se výhra skládá z celkového vybraného vstupu (Buy in a rebuy) či (Buy in, rebuy a add on)

21.8. 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)

20.9. 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, 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 předchozím (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 ukázaní 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 ukázaní karet jednu z následujících možností:

2 vlastní karty a 3 společné

Či položit karty (Fold).

21.10. 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€.)

20.10. 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.).

21.11. 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 vyčerpal 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 „6-max“ 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, než-li 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.

Progressive Bounty turnaje:

Turnaj označený jako „Progressive 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 progressive 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)

21.12. Pravidla

Misdeal - Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdávaná 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.

21.13. 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 hráčových sázek. První sázkové kolo zahajuje první hráč nalevo od povinných sázek, všechna následující kola zahajuje první aktivní hráč vlevo od značky.

21.14. 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 2 či více hráčů shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba či všichni drží A4, A4, atd., v tomto případě se jedná o remízu), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. Tzn. pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a jeden z hráčů drží A4 a druhý hráč KT, vyhrává první hráč, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) narozdíl od kombinace druhého hráče, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ může rozhodovat o vítězné kombinaci.

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

21.16. 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.

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

21.18. 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.

22. Pravidla hry 5Cards Omaha poker turnaj

22.1. 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 15%) 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.

22.2. 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.

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

22.4. 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.

22.5. U jednoho hracího stolu sedí maximálně 11 hráčů.

22.6. Způsob organizace turnaje je závislý na počtu hráčů.

22.7. 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 addon) se výhra skládá z celkového vybraného vstupu (Buy in a rebuy) či (Buy in, rebuy a add on)

22.8. 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)

22.9. 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 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 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 nastala 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).

22.10. 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€.)

20.10. 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.).

22.11. 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 „6-max“ 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, než-li 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.

Progressive Bounty turnaje:

Turnaj označený jako „Progressive 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 progressive 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)

22.12. Pravidla

Misdeal - Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdávaná 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.

22.13. 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 hráčových sázek. První sázkové kolo zahajuje první hráč nalevo od povinných sázek, všechna následující kola zahajuje první aktivní hráč vlevo od značky.

20.14. 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 2 či více hráčů shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba či všichni drží A4, A4, atd., v tomto případě se jedná o remízu), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. Tzn. pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a jeden z hráčů drží A4 a druhý hráč KT, vyhrává první hráč, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) narozdíl od kombinace druhého hráče, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ může rozhodovat o vítězné kombinaci.

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

22.16. 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 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.

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

22.18. 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.

23. Pravidla hry Crazy PineApple Poker turnaj

23.1. 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 15% 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.

23.2. 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.

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

23.4. 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.

23.5. U jednoho hracího stolu sedí maximálně 11 hráčů.

23.6. Způsob organizace turnaje je závislý na počtu hráčů.

23.7. 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)

23.8. 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)

23.9. 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, 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).

23.10. 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€.)

23.11. 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 vyčerpal 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 „6-max“ 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. poplatky 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, než-li 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.

Progressive Bounty turnaje:

Turnaj označený jako „Progressive 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 progressive 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)

23.12. 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.).

23.13. Pravidla

Misdeal - Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdávaná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty. Dealer znovu zamíchá a sám katuje karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta dealerovou chybou odkryta, rozdávaní pokračuje. Odkrytou kartu si hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávaní 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.

23.14. Značky a povinné sázky (Button and Blind)

Ve hře je skutečné rozdávaní 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 rozdávaní 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.

23.15. 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 2 či více hráčů shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba či všichni drží A4, A4, atd., v tomto případě se jedná o remízu), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. Tzn. pokud na stole leží např. J, J, J, J, 5 a jeden z hráčů drží A4 a druhý hráč K10, vyhrává první hráč, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) narozdíl od kombinace druhého hráče, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ může rozhodovat o vítězné kombinaci.

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

23.17. 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.

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

23.19 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.

23.20. Věrnostní program

Provozovatel umožňuje pro registrované Hráče v pokerové hře Texas Holdem poker turnaj a dalších pokerových turnajových variantách schválených v herním plánu pořádat akci, věrnostní program u Poker turnaj. Věrnostní program bude probíhat pouze po určitou dobu, a to jakou si Provozovatel zvolí, a u pokerových turnajů, které k tomu Provozovatel vybere a předem nahlásí. Hráči se budou registrovat v Kasinu pověřeným pracovníkem. Řádně zaregistrovaný hráč se bude moci zúčastnit pokerového turnaje zapojeného do věrnostního programu. Věrnostní program bude probíhat tak, že Hráči získají body za každý buy-in, se kterým do pokerového turnaje vstupují. Body se hráčům sčítají. Vyplácení věrnostního programu bude probíhat takto:

- Po uplynutí doby, pro kterou byl věrnostní program vyhlášen, se celková částka, kterou vedení Kasina určí, rozdělí proporcionálně dle bodů mezi nejlepší hráče tabulky dle získaných bodů v tabulce.

Takto získaná odměna z věrnostního programu nemá povahu Výhry, tzn. Odměna nezávisí na náhodě a současně není svojí povahou vrácení vkladu, a je Provozovatelem Hráči hrazena z účtu pro marketing.

Obecné podmínky věrnostního programu jsou uveřejněny v Pravidlech pro věrnostní program na karetní hry Provozovatele a jsou k dispozici v tištěné formě na recepci Kasina, nebo pokladně Herního prostoru. Mohou být také k dispozici na webových stránkách Provozovatele.

Konkrétní podmínky (např. výše odměn, doba trvání, počet odměněných pozic, turnaje zapojené do věrnostního programu atd.) pro konkrétní určitou dobu probíhání věrnostního turnaje budou vyhlášeny minimálně 14 dní před zahájením věrnostního programu a budou k dispozici v tištěné formě na recepci Kasina, nebo pokladně Herního prostoru. Mohou být také k dispozici na webových stránkách Provozovatele.

24. Pravidla hry Short Deck Poker turnaj

24.1. 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 15% 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..

24.2. 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 sukmem.

24.3.

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

24.4. 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.

24.5. U jednoho hracího stolu sedí maximálně 11 hráčů.

24.6. Způsob organizace turnaje je závislý na počtu hráčů.

24.7. 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)

24.8. 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)

24.9. 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 rozdává 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 dorovnájí, 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 ukázaní 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 ukázaní 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).

24.10. 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€.)

24.11. 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 „6-max“ 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 převyšší 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, než-li 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.

Progressive Bounty turnaje:

Turnaj označený jako „Progressive 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 progressive 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)

24.12. 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.).

24.13. Pravidla

Misdeal - Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdávaná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty. Dealer znovu zamíchá a sám katuje karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta dealerovou chybou odkryta, rozdávaní pokračuje. Odkrytou kartu si hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávaní 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 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.

24.14. Značky a povinné sázky (Button and Blind)

Ve hře je skutečné rozdávaní 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 rozdávaní 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.

24.15. 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 K,K,6,6,8)	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 2 či více hráčů shodují (pokud tedy nedrží naprosto totožnou kombinaci, např., kdy oba či všichni drží A6, A6, atd., v tomto případě se jedná o remízu), o vítězi dané hry rozhoduje „kicker“, neboli „pomocná karta“. Tzn. pokud na stole leží např. J, J, J, J, 7 a jeden z hráčů drží A6 a druhý hráč K10, vyhrává první hráč, jelikož jeho výherní kombinace, složená z 5 karet je J, J, J, J, A, (Eso zde slouží jako „kicker“) narozdíl od kombinace druhého hráče, který drží pouze J, J, J, J, K (král je zde „kicker“). Tato „pomocná karta“ může rozhodovat o vítězné kombinaci.

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

24.17. 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 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.

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

24.19 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.

24.20. Věrnostní program

Provozovatel umožňuje pro registrované Hráče v pokerové hře Texas Holdem poker turnaj a dalších pokerových turnajových variantách schválených v herním plánu pořádat akci, věrnostní program u Poker turnaj. Věrnostní program bude probíhat pouze po určitou dobu, a to jakou si Provozovatel zvolí, a u pokerových turnajů, které k tomu Provozovatel vybere a předem nahlásí. Hráči se budou registrovat v Kasinu pověřeným pracovníkem. Řádně zaregistrovaný hráč se bude moci zúčastnit pokerového turnaje zapojeného do věrnostního programu. Věrnostní program bude probíhat tak, že Hráči získají body za každý buy-in, se kterým do pokerového turnaje vstupují. Body se hráčům sčítají. Vyplácení věrnostního programu bude probíhat takto:

- Po uplynutí doby, pro kterou byl věrnostní program vyhlášen, se celková částka, kterou vedení Kasina určí, rozdělí proporcionalně dle bodů mezi nejlepší hráče tabulky dle získaných bodů v tabulce.

Takto získaná odměna z věrnostního programu nemá povahu Výhry, tzn. Odměna nezávisí na náhodě a současně není svojí povahou vrácení vkladu, a je Provozovatelem Hráči hrazena z účtu pro marketing.

Obecné podmínky věrnostního programu jsou uveřejněny v Pravidlech pro věrnostní program na karetní hry Provozovatele a jsou k dispozici v tištěné formě na recepci Kasina, nebo pokladně Herního prostoru. Mohou být také k dispozici na webových stránkách Provozovatele.

Konkrétní podmínky (např. výše odměn, doba trvání, počet odměněných pozic, turnaje zapojené do věrnostního programu atd.) pro konkrétní určitou dobu probíhání věrnostního turnaje budou vyhlášeny minimálně 14 dní před zahájením věrnostního programu a budou k dispozici v tištěné formě na recepci Kasina, nebo pokladně Herního prostoru. Mohou být také k dispozici na webových stránkách Provozovatele.

25. Kolo štěstí

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

25.2. 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.

25.3. 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 23.6.)

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 umístování 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.

25.4. Nejnižší a nejvyšší sázky v EUR:

	Minimum	Maximum	Nejvyšší výhra
Sedmička	5	500	12500€
Hvězda	5	500	5000€
Meloun	5	500	4000€
Hroznové víno	5	500	2000€
Zvonek	5	500	1500€
Třešně	5	500	1000€

25.5. Výherní možnosti

Hráč vyhrává výhru dle násobku výherního symbolu, tyto jsou uvedeny níže.

Sedmička – na kole vyobrazena 1x – 25 násobek sázky (při min. sázce 5€ je výhra 125€; při max. sázce 500€ je výhra 12.500€)

Hvězda – na kole vyobrazena 2x- 10 násobek sázky (při min. sázce 5€ je výhra 50€; při max. sázce 500€ je výhra 5.000€)

Meloun – na kole vyobrazena 3x – 8 násobek sázky (při min. sázce 5€ je výhra 40€; při max. sázce 500€ je výhra 4.000€)

Hroznové víno – na kole vyobrazeno 5x – 4 násobek sázky (při min. sázce 5€ je výhra 20€; při max. sázce 500€ je výhra 2.000€)

Zvonek – na kole vyobrazena 6x – 3 násobek sázky (při min. sázce 5€ je výhra 15€; při max. sázce 500€ je výhra 1.500€)

Třešně – na kole vyobrazeny 9x – 2 násobek sázky (při min. sázce 5€ je výhra 10€; při max. sázce 500€ je výhra 1.000€)

25.6. 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.

12.12.2022



.....
Jiří Strachota, předseda představenstva



.....
Jiří Vlček, 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%	