

PRAVIDLA HER ŽIVÉ HRY:

1. EVROPSKÁ RULETA

1. RULETOVÉ KOLO

Ruletové kolo se skládá z cylindru rozděleného na třicet sedm (37) stejných mezer (drážek). Cylindr se otáčí ve vyduté dřevěné míse, kolem níž jsou umístěny kovové výčnělky. Cylindr se otáčí jedním směrem a Krupiér roztočí kuličku v míse směrem opačným.

Třicet sedm (37) mezer není očíslováno jedna za druhou, nýbrž tímto mezinárodně uznávaným způsobem, platným pro francouzské číslované kolo rozdělené na sekvence:

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

2. HOTOVÉ PENÍZE A HODNOTOVÉ ŽETONY

Za hodnotové žetony zakoupené v pokladně může Hráč od Krupiéra koupit barevné hrací žetony. Barevné hrací žetony určují, které žetony náleží kterému Hráči. Platí jen u stolu, u kterého byly koupeny. Žádnému Hráči nebude dovoleno hrát současně s více než jednou barvou.

Hodnota těchto barevných Hracích žetonů se musí pohybovat v rozmezí minima či maxima hracího stolu.

Kvůli bezpečnosti Hráčů jsou krupiéri oprávněni Hodnotové žetony, s nimiž se hraje, vyměnit za barevné Hrací žetony označené stejnou hodnotou.

V momentě, kdy hra skončí, příp. v momentě, kdy si Hráč přeje hru ukončit, je Krupiér povinen tyto barevné hrací žetony vyměnit za hodnotové žetony v téže hodnotě. Tyto je možné v pokladně směnit za hotové peníze.

Barevné Hrací žetony nejsou směnitelné a lze jich použít jen u hracího stolu, u něhož byly vydány.

Jestliže nebudou před odchodem od stolu, po tom co Hráč ukončil hru, barevné Hrací žetony směněny za hodnotové, budou od tohoto okamžiku mít jen hodnotu minima stanoveného u příslušného hracího stolu.

3. SEDADLA U STOLU

Všechna sedadla u stolu evropské rulety jsou vyhrazena pouze Hráčům.

4. HRA

Cíl hry: Hráči tipují, pomocí pokládání Hodnotových/Hracích žetonů na hrací plátno na hracím stole, v jaké drážce s číslem na ruletovém kole se zastaví kulička, kterou hodil Krupiér.

Oznámením „Prosím, umístěte sázky.“ Krupiér vyzve Hráče, aby své sázky umístili na plátno. Za umístění sázek odpovídá Hráč.

Jako projev dobré vůle Krupiér umístí Hráči hlášené sázky, pokud jim k tomu zbude čas. Je povinností Hráče ujistit se, že hlášené sázky byly umístěny Krupiérem tak, jak si Hráč sám přál.

Po Krupiérovu oznámení „Konec sázení, děkuji vám.“ se žádné hlášené sázky již nepřijmou. Pokud budou jakékoliv takové sázky vsazeny, budou považovány za neplatné.

Krupiér uvede kolo rulety do pohybu a roztočí kuličku v opačném směru, než jakým je směr otáčení kola. Směr kola a směr kuličky se při dalším roztočení bude střídát.

Jestliže se kolo neotočilo v opačném směru než při předchozí rotaci, nebo jestliže se kulička roztočila ve směru otáčení kola, je toto roztočení neplatné. Nazve se „chybným roztočením“ a hra není platná a neplatné Sázky budou Hráčům vráceny.

Má-li roztočení platit, kulička musí obvod kola rulety oběhnout nejméně desetkrát (10x) než spadne do jedné z třiceti sedmi (37) mezer. Nestane-li se tak, lze roztočení označit za chybné roztočení a bude se postupovat výše uvedeným způsobem

Než kulička spadne do jedné z třiceti sedmi mezer, Krupiér oznámí "Konec sázení, děkuji vám.", na což upozorní s dostatečným předstihem. Po tomto oznámení Hráč už nesmí umístit žádné další sázky, a ani Krupiér nesmí umístit hlášené sázky. Sázky nesmějí být zrušeny či přesunuty. Při porušení tohoto pravidla by se Sázka pokládala za neplatnou.

Jestliže byla výše uvedená pravidla dodržena, Krupiér poté, co kulička spadla do jedné z očíslovaných mezer, vyhlásí, že toto číslo je výherní. Prohrané sázky vezme ze stolu a vítězné sázky vyplatí v barevných hracích či hodnotových žetonech.

Má-li vedení kasina důvodné podezření, či prokáže, že pravidla stanovená tímto herním plánem byla jakýmkoliv způsobem porušena, nebo že Hráči uzavřeli jakoukoliv tajnou úmluvu mezi sebou nebo s personálem, má právo prohlásit buď takové jedno roztočení, nebo i celou hru za neplatnou a Hráčům budou vráceny Sázky (z důvodu neproběhnutí hry).

Personál kasina bude ochotně informovat Hráče o pravidlech hry. Za žádných okolností však nesmí Hráčům radit, jak mají sázet. Nesmí také Hráči napomáhat nepoctivé výhře. Má-li vedení důvodné podezření, či prokáže, že se takhle postupovalo, budou sázky prohlášeny za neplatné, vráceny Hráčům, a výhra nebude vyplacena.

5. VÝHERNÍ MOŽNOSTI

Podle stanovených minim a maxim stolu lze sázky umístit takto:

Jednoduché sázky

Červená čísla, černá čísla, lichá čísla, sudá čísla, nízká čísla, vysoká čísla – jakákoliv jejich vítězná kombinace se vyplatí v poměru jedna ku jedné (1:1). (Definice Výplatních poměrů viz. čl. 3 této části Herního plánu)

Je-li vítězným číslem nula (0), veškeré sázky vsazené na tucty a sloupce prohrávají a Krupiér je z plátna odstraní. Veškeré jednoduché sázky prohrávají.

Tucty a sloupce

První tucet (1-12), druhý tucet (13-24), třetí tucet (25-36), první sloupec (1-34), druhý sloupec (2-35) a třetí sloupec (3-36) – jakákoliv Sázka na vyhrávající sloupec či tucet se vyplatí v poměru 2:1.

Je-li vítězným číslem nula (0), veškeré sázky vsazené na tucty a sloupce prohrávají a Krupiér je z plátna odstraní.

Šest čísel ve dvou sousedních řádcích

Sázky vsazené na šest čísel ve dvou řádcích zahrnují šest (6) čísel (např. 16, 17, 18, 19, 20 a 21) – jakákoliv vyhrávající Sázka na šest čísel ve dvou sousedních řádcích se vyplatí v poměru 5:1.

Tři čísla v jedné řadě

Sázky vsazené na tři čísla v jedné řadě zahrnují tři (3) čísla (např. 0, 2, 3, nebo 25, 26, 27) – každá vyhrávající Sázka na tři čísla v jedné řadě se vyplatí v poměru 11:1.

Čtyři sousední čísla ve čtveřici

Sázky vsazené na čtyři sousední čísla ve čtveřici zahrnují čtyři (4) čísla (např. 0, 1, 2, 3 nebo 7, 8, 10, 11) – každá vyhrávající Sázka na čtyři sousední čísla ve čtveřici se vyplatí v poměru 8:1.

Dvě sousední čísla

Sázky vsazené na dvě sousední čísla zahrnují dvě (2) čísla (např. 2, 3 nebo 2, 5) – každá vyhrávající Sázka na dvě sousední čísla se vyplatí v poměru 17:1.

Jedno číslo

Sázky vsazené na jedno číslo se týkají kteréhokoliv jednotlivého čísla (např. 0 či 32) – každá vyhrávající Sázka na jedno číslo se vyplatí v poměru 35:1.

Ve všech případech uvedených výše Krupiér původní sázku ponechá v jejím vyhrávajícím postavení. Hráč má na vybranou ponechat tuto sázku na místě pro nové roztočení nebo s ní volně disponovat .

Sousední sázky

Zpravidla zahrnují pět (5) po sobě jdoucích čísel na kole. Např. 5 a sousedy 10, 16, 23, 24. Jestliže kterákoli sousední Sázka vyhraje, Krupiér položí na číslo žeton ve stanovené hodnotě a Sázka se vyplatí v příslušném poměru.

Zero hra (Hra na nulu)

Tato Sázka se skládá ze čtyř (4) žetonů a zahrnuje sedm (7) po sobě jdoucích čísel na kole. Jsou jimi dvě sousední čísla 0/3, dvě sousední čísla 12/15, jedno číslo 26 a dvě sousední čísla 32/35. Jestliže kterákoli Sázka na zero hru vyhraje, Krupiér položí žeton určené hodnoty na vyhrávající jedno číslo či dvě sousední čísla a Sázka se v příslušném poměru vyplatí.

Velká série

Tato Sázka je sázkou s devíti (9) žetony a zahrnuje sedmnáct (17) po sobě jdoucích čísel na kole. Jsou to tři čísla v jedné řadě 0/2/3 dvěma žetony, dvě sousední čísla 4/7, dvě sousední čísla 12/15, dvě sousední čísla 18/21, dvě sousední čísla 19/22, čtyři sousední čísla ve čtverci 25/26/28/29 dvěma žetony a dvě sousední čísla 32/35. Jestliže kterákoliv Sázka na velkou sérii vyhraje, Krupiér umístí jeden či více žetonů určené hodnoty na vyhrávající dvojici, čtyři sousední čísla ve čtverci či tři čísla v jedné řadě a Sázka se v příslušném poměru vyplatí.

Malá série

Tato Sázka je sázkou šesti (6) žetony a zahrnuje dvanáct (12) po sobě jdoucích čísel na kole. Jsou to dvě sousední čísla 5/8, dvě sousední čísla 10/11, dvě sousední čísla 13/16, dvě sousední čísla 23/24, dvě sousední čísla 27/30 a dvě sousední čísla 33/36. Jestliže kterákoliv Sázka na malou sérii vyhraje, Krupiér umístí žeton určené hodnoty na vyhrávající dvě sousední čísla a Sázka se v příslušném poměru vyplatí.

Orphelins

Tato Sázka sestává z pěti (5) žetonů a zahrnuje osm čísel ve dvou různých úsecích kola. Jsou to jedno číslo 1, dvě sousední čísla 6/9, dvě sousední čísla 14/17, dvě sousední čísla 17/ 20 a dvě sousední čísla 31/34. Jestliže kterákoliv Sázka orphelins vyhraje, Krupiér umístí žeton určené

hodnoty na vyhrávající jedno číslo či dvě sousední čísla (jednou či vícekrát) a Sázka se v příslušném poměru vyplatí.

6. OZNÁMENÉ NEBOLI HLÁŠENÉ SÁZKY

Hlášené sázky umísťuje jako projev zdvořilosti Krupiér, a to jen tehdy, zbude-li mu nato čas. Není-li času dost, Krupiér či Inspektor tyto sázky odmítnou.

Sázky se musí na určené místo na plátně umístit dříve, než kulička spadne do mezery. Jestliže to čas nedovolí, nebude Sázka přijata .

2 BLACK JACK

1. ÚVOD

Jedná se o standardní karetní hru proti rozdávajícímu Dealerovi. Cílem Účastníka hazardní hry je dosáhnout součtem hodnot karet 21, nebo se tomuto součtu co nejvíce přiblížit. Pokud Účastník hazardní hry přesáhne součet 21, pak prohrává.

Hra se hraje u standardního Pokerového stolu ve tvaru oblouku s místy pro jednoho až sedm Hráčů podle konkrétního provedení. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozicí pro Dealera je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů. Do předtištěných sázkových boxů Hráči umísťují své Sázky. Oblouk s informací pro Hráče odděluje oblast pro Hráče a Dealera.

Box na hracím stole se dává k dispozici Účastníkovi hazardní hry, který jej první obsadí. Ostatní Účastníci, kteří se účastní Živé hry na stejném boxu, musí hrát podle rozhodnutí vlastníka boxu se zahrnutím možného zdvojení Sázek a rozdělení párů (dvě stejné karty). Tito Účastníci stojí za sedícím vlastníkem boxu. Na jednom boxu mohou hrát maximálně 3 Účastníci hazardní hry.

2. SEDADLA U STOLU

Všechna sedadla u stolů pro hru Black Jack jsou vyhrazena pouze Hráčům.

3. KARTY

U každého hracího stolu na Black Jack se používá šest (6) balíčků hracích karet.

Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají (tzv. způsob "Chemmy Shuffle"), čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak jsou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe (tzv. "Riffle Shuffle"). Po skončení míchání Dealer nabídne karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Hráči u stolu zleva (jestliže hra právě začala) nebo Hráči, na jehož boxu se objevila řezací karta při poslední hře. Hráč karty řízne tak, aby každý konec dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet.

Je-li říznutí z jakéhokoliv důvodu nepřijatelné, Dealer řezací kartu odstraní a karty nabídne k opětovnému říznutí.

Je-li řízení v pořádku, Dealer vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající karty. Potom řízne (odebere) určitý počet karet, než je vloží do připraveného karetního podavače ("boty").

Jestliže vedení kasina prokáže s ohledem na audiovizuální záznam hracího stolu, že byl míchací postup jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou a nevyplatit výhry. Sázky budou Hráčům vráceny.

Počítat karty není v kasinu dovoleno a vedení kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Hráče důvodně podezřelého z počítání vyvést z kasina. V takovém případě budou Sázky hráči vráceny a Hodnotové žetony mu budou ponechány k vyplacení na pokladně kasína.

4. SÁZKY

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální výše Sázky, které Hráč může vsadit v souladu s článkem 2. této části Herního plánu. Sázky jsou realizovány pouze Hodnotovými žetony. Minimální Sázka je Sázka za jednoho hráče a maximální Sázka je Sázka za jeden hrací box bez ohledu na to, zda na jednom boxu hraje více než jeden hráč.

5. HODNOTY KARET

Eso má hodnotu jedna (1) nebo jedenáct (11) dle konkrétní karetní kombinace. Hodnota jedna (1) platí tehdy, jestliže by hodnota jedenáct způsobila, že by celkový součet karet převyšoval jedenadvacet (21).

Dealer musí vzít další kartu při hodnotě svých již vyložených karet 16 nebo méně a naopak stát, nebrat si další kartu, při hodnotě svých již vyložených karet 17 nebo více. V případě, že jedna Krupiéřova karta je minimálně 6 a druhá eso, Krupiéř musí počítat eso vždy jako 11.

Karty K, Q a J mají hodnotu deset (10).

Všechny ostatní karty mají takovou hodnotu, jaká je na nich uvedena.

6. HRA

Všechny sázky se musí umístit do sázecích boxů.

Hraje-li se s žetony více než jedné hodnoty, musí být žeton s nejvyšší hodnotou umístěn vespod a s nejnižší nahoře.

Maximální počet oddělených sázek (viz Dělení) bude omezen na tři na jeden box. Ani v tomto případě součet těchto sázek nesmí převyšovat maximum stanovené u stolu.

Když Dealer uzná, že jsou všechny sázky umístěny, oznámí "Konec sázení, děkuji vám." a rozdá první kartu do boxu obsahujícího sázku. Od této chvíle nelze na stůl žádné sázky přidávat ani je z něho brát. Poté Dealer rozdá po jedné kartě do všech boxů obsahujících sázku a jednu kartu rozdá sobě. Následně rozdá ještě jednu kartu do každého boxu, který je ve hře, ale v této fázi hry už žádnou kartu nerozdá sobě.

Všechny karty na stole musí být položeny lícem vzhůru (viditelně). Žádný Hráč nesmí dostat kartu lícem dolů. Hráč může zůstat stát při jakýchkoli dvou obdržovaných kartách nebo žádat další kartu až k jakémukoli jinému součtu, než je dvacet jedna (21).

Hráč nemůže žádat kartu, má-li Black jack (součet 21 ze dvou karet).

Dealer si musí rozdat další kartu při součtu šestnáct (16) a menším, naopak musí stát, pokud má součet karet sedmnáct (17) a větší.

Jakákoli karta chybně použitá během rozdávání, vytažená, či chybně přidělená komukoli, musí být použita jako nejbližší další karta z „boty“.

Pokud by byla karta rozdána do boxu bez sázky, všechny karty se za Inspektorova dohledu uvedou do původního stavu (zrekonstruují).

Po každém promíchání karet Dealer „spálí“ (odloží) tři karty lícem dolů tak, aby je Hráčům neodkryl. Jestliže dojde ke změně Dealera v době, kdy jsou v „botě“ ještě karty, potom Dealer „spálí“ (odloží) jednu kartu lícem dolů tak, aby ji Hráčům neodkryl.

7. VÝHERNÍ KOMBINACE KARET

Jestliže karty Dealera převyšují součet dvacet jedna (21), všichni ostatní Hráči zůstávající ve hře vyhrávají.

Hráči prohrávají, pouze pokud Dealer nepřekročil 21.

Má-li Hráč stejný součet karet jako Dealer, jedná se o remízu. Hráči vyhrává hodnotu ve výši jeho původní Sázky.

Všechny vyhrávající sázky se vyplácí v poměru jedna ku jedné (1:1).

Pokud Hráč měl prvními dvěma kartami dosažený Black jack (21), vyplatí mu Dealer výhru v poměru tři ku dvěma (3:2). Výplata proběhne hned, pokud Dealer nemá první kartu s hodnotou deset (10). Pokud má Dealer první kartu eso, nabídne Hráči možnost okamžité výplaty v poměru jedna k jedné – viz Even money (1:1).

Všechny vyhrané pojistné sázky (viz. níže) se vyplatí v poměru dvě ku jedné (2:1).

Dosáhne-li Hráč kombinace karet 21 tvořené 3 x 7, bude mu jeho Sázka vyplacena okamžitě (ještě před rozdáním zbývajících karet Dealerovi) v poměru 1:1, a podruhé v případě, že tato kombinace karet bude vyšší než kombinace karet Dealera po rozdání karet v dalším průběhu hry.

Zdvojnásobení Sázky (Double)

Hráči mohou svoji původní sázku zdvojnásobit poté, co obdrželi první dvě karty.

Hráčům je dovoleno zdvojnásobit jakoukoliv sestavu karet s výjimkou Blackjacku (21).

Při zdvojnásobení se musí umístit další Sázka rovnající se sázce původní, a Hráči bude rozdána jen jedna karta navíc.

Dělení (Split)

Všechny dvojice (páry karet stejné bodové hodnoty) lze rozdělit (splitovat) na dvě separátní hry, a to celkem až třikrát, což má za následek čtyři rozdělené sestavy karet.

Hráč může karty rozdělit tím, že umístí další sázku rovnající se sázce původní.

Zdvojnásobení na rozdělenou (splitovanou) kombinaci karet je možné.

Při rozdělení dvojic se každá kombinace karet hraje odděleně, pokaždé jedna, zleva doprava.

Při splitování es obdrží hráč pouze jednu kartu na každé eso. Splitovat lze celkem až třikrát, což má za následek čtyři rozdělené kombinace karet.

Pojištění (Insurance)

Vytáhne-li si Dealer eso jako první kartu, každý Hráč má právo pojištění tzv. „insurance“. Na místo na stole k tomu určené umístí Hráč Sázku maximálně v polovině hodnoty své původní Sázky. Má-li Dealer Black Jack, inkasuje Sázku a vyplatí „insurance“ v poměru 2 : 1. V obráceném případě inkasuje „insurance“ a vyplácí Hráče, kteří dosáhli vyšších bodů než on. Black Jack Hráče proti esu Dealera nelze pojistit.

Surrender

Hráči momentálně se účastníci Živé hry mohou požadovat tzv. "Surrender", což znamená, že obdrží hodnotu ve výši poloviny své sázky na jejich žádost před rozdáním další karty. Po uplatnění „Surrender“ již Hráč nemá nárok pokračovat v dané dílčí hře. Má-li Dealer eso, nelze „Surrender“ uplatnit.

Even money

Pokud hráč obdrží kombinaci Blackjack a Dealer eso, má Hráč možnost si box s kombinací Blackjack nechat vyplatit v poměru 1:1 před jakoukoli další akcí ve hře. Po uplatnění „Even money“ již Hráč nemá nárok pokračovat v dané dílčí hře.

8. OVLÁDÁNÍ BOXU

Hráč se musí jasně, slovně nebo ručními posunky vyjádřit, zda vyžaduje kartu nebo zda si přeje zůstat stát (jasným mávnutím ruky nebo pohybem ukazováčku naznačujícím, že chce kartu).

První Hráč u stolu má přednost před ostatními Hráči hrajeícími na jeho boxu, a proto žádá karty on, ať je výše jeho sázky jakákoliv. Tento Hráč je znám jako "majitel boxu".

Rozhodne-li se majitel boxu karty rozdělit (splitovat), ale ostatní to odmítnou, pokračují ve hře na první sestavě z rozdílných karet.

Rozhodne-li se majitel boxu, že zdvojnásobí sázky, a ostatní odmítnou, potom bude do boxu rozdána pouze jedna další karta.

Rozhodne-li se majitel boxu, že nerozdělí ani nezdvójnásobí, nemohou rozdělit ani zdvojnásobit karty ani ostatní Hráči.

Má-li Dealer eso, všichni Hráči sdílející box se mohou individuálně rozhodnout, zda nabídnuté pojištění přijmou.

Jeden Hráč může disponovat tolika boxy, kolika si přeje, pokud tím jiným Hráčům nebrání ve hře u stolu.

Na jednom boxu mohou hrát tři Hráči, pokud každý Hráč vsadí minimální sázku stolu a pokud součet za box nepřevyšuje maximum boxu. Maximum stolu je rozuměno maximum boxu (kromě dalšího rozdělení či zdvojnásobení).

Jestliže součet vsazený na jeden box převyšuje maximum stolu, má majitel boxu přednost a ostatní Hráči musí své sázky snížit.

3 BIGWIN MAGIC WHEEL

1. ÚVOD

Jedná se o hru, jejímž základem je otáčivé kolo s třiceti (30) poli, které je svisle uložené. Jednotlivá pole jsou od sebe oddělena distančními kolíky. Na každém z těchto polí je vyobrazen jeden z celkem sedmi (7) symbolů (viz. VÝPLATNÍ POMĚRY – SYMBOLY). Počet opakování jednotlivých symbolů je různý. Čím častěji se symbol v polích otáčivého kola objevuje, tím je jeho výplatní poměr nižší. Oproti tomu čím méně se symbol objevuje, tím je jeho výplatní poměr vyšší.

Hrací stůl je potažen hracím plátnem, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky se šesti (6) boxy. Na každém z boxů je vyobrazen jeden ze šesti (6) výherních symbolů - Třešně, Zvonek, Hroznové víno, Meloun, Hvězda, sedmička „7“, – včetně příslušných poměrů výplat. Počet Hráčů, kteří mohou Sázet na jednom hracím stole je omezen kapacitou prostoru kolem stolu.

2. SÁZKY

Sázky jsou realizovány pouze Hodnotovými žetony. Pokud hraje více Hráčů s Hodnotovými žetony na jednom stole, musí mít své sázky pod kontrolou tak, aby byli schopni si svou sázku ztotožnit. V případě kdy uplatňuje nárok na výhru na Sázku Hodnotovým žetonem více Hráčů, postupuje se dle ustanovení Herního plánu, Obecná část, čl. 8. Reklamace)

3. HRA

Vlastní hra začíná tím, že Krupiér vyzve hráče k umístění sázek slovy: „Vaše Sázky, prosím“ Hráč/-i umístí své hodnotové žetony do prostoru určeného pro Sázky na symbol/-y vyobrazené na hracím plátně.

Jakmile jsou všechny Sázky umístěny, oznámí Krupiér „Konec Sázek, prosím“. Po tomto oznámení nejsou přijímány už žádné Sázky.

Krupiér roztočí kolo s výherními symboly. Není rozhodující zda po směru nebo proti směru hodinových ručiček. Kolo se musí otočit kolem své osy minimálně pětkrát. Ukazatel, který je pevně upevněn k rámu otáčivého kola, kolo v průběhu otáčení brzdí až do okamžiku, kdy se kolo úplně zastaví a ukazatel ukazuje na výherní symbol.

Jestliže se kolo neotočilo kolem své osy minimálně pětkrát, je hra zrušena, není platná a začne se nová hra. Hráč se v případě zrušení hry může rozhodnout pro jednu z těchto možností:

- svoji původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry
- nechá si Krupiérem vyplatit hodnotu ve výši své původní Sázky

Pokud ukazatel otáčivého kola zastaví na distančním kolíku kola, který odděluje jednotlivá pole kola, platí, že vyhrává pole předchozí (tzn. výherní symbol na předchozím poli), ke kterému v tu chvíli ukazatel směřuje.

Po určení výherního symbolu Krupiér vezme ze stolu prohrávající Sázky, tedy žetony umístěné v prostoru pro sázky na symbolech které se neshodují s výherním symbolem a vyplatí v příslušném poměru vyhrávající Sázky.

Následně může začít nová hra.

4. VÝPLATNÍ POMĚRY – SYMBOLY:

„Třešně“

Symbol je na kole zobrazen devětkrát (9x) – výplatní poměr je 2:1

„Zvonek“

Symbol je na kole zobrazen šestkrát (6x) – výplatní poměr je 3:1

„Hroznové víno“

Symbol je na kole zobrazen pětkrát (5x) – výplatní poměr je 4:1

„Meloun“

Symbol je na kole zobrazen třikrát (3x) – výplatní poměr je 8:1

„Hvězda“

Symbol je na kole zobrazen dvakrát (2x) – výplatní poměr je 10:1

„Sedmička „7“

Symbol je na kole zobrazen jedenkrát (1x) – výplatní poměr je 25:1

„X“

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

4 CASINO TEXAS HOLD'EM POKER

1. ÚVOD

Jedná se o karetní hru pokerového typu proti rozdávajícímu Dealerovi. Cílem Účastníka hazardní hry je sestavit silnější karetní kombinaci než má Dealer.

Hraje se s jedním balíčkem o 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ve čtyřech barvách). Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty.

Hra se hraje u standardního Pokerového stolu ve tvaru oblouku s místy pro jednoho až šest Hráčů podle konkrétního provedení. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně a pozicí pro Dealera je na vnitřní straně stolu. Na jednom rohu stolu jsou vyvěšeny informace o minimálních a maximálních sázkách u tohoto stolu. Stůl je pokryt hracím plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů s popisy sázek „Play“ „Ante“ „Blind“ „Trips“ a poměrů výše výher pro jednotlivé kombinace karet. Do předtištěných sázkových boxů Hráči umísťují své Sázky. Oblouk s informací pro Hráče odděluje oblast pro Hráče a Dealera.

2. SEDADLA U STOLU

Všechna sedadla u stolů pro hru Casino Texas hold'em poker jsou vyhrazena pouze Hráčům.

3. SÁZKY

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální výše Sázky, které Hráč může vsadit v souladu s článkem 2. této části Herního plánu. Sázky jsou realizovány pouze Hodnotovými žetony.

Před začátkem každého kola umístí Hráč svou sázku do boxu v komínku. Sáží-li žetony různých hodnot, položí žetony nejvyšší hodnoty do komínku dolů a menší hodnoty do horní části komínku. Jakmile jsou karty rozdány, není dovoleno dotýkat se sázky v boxu. Jestliže Hráč potřebuje vědět, kolik vsadil pro účely další sázky, Dealer žetony spočítá.

Hráči je dále umožněno vsadit a hrát na více boxů s tím, že bude mít na ruce karty pouze z jednoho - předem nahlášeného boxu a ostatní boxy bude hrát tzv. na slepo. Karty na těchto slepých boxech otočí Dealer až po té, co ukáže i svoji druhou kartu a na tento box přijde řada s vyhodnocením. Hráč se v průběhu hry karet ani sázek na těchto slepých boxech nesmí dotýkat. Počet takto hraných boxů není omezen. Hráč při využití možnosti hrát slepé boxy nesmí bránit v účasti hry ostatním hráčům.

5. HRA

Promíchání karet

Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají (způsob "Chemmy Shuffle"), čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak jsou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe ("Riffle Shuffle"). Vedení kasina má kdykoli právo nařídít opětovné promíchání karet.

Zahájení hry, Sázky a vedlejší Sázka TRIPS

Hra začne, jakmile každý z Hráčů umístil před sebe svou sázku do boxů „Blind“ a „Ante“ (tyto sázky musejí být stejně vysoké) nebo volitelnou výši sázky do boxu „Trips“. „Trips“ je vedlejší Sázka („bonusová“ Sázka), která není součástí hlavní sázky. Musí být vsazena před rozdáním karet na políčko „Trips“. Hráč sázkou „Trips“ hraje na šanci mít z 5 karet Three of a Kind a vyšší. Po rozmístění sázek rozdá Dealer každému Hráči, ze svého pohledu v pořadí zleva doprava, jednu kartu hodnotou k plátnu. Následně si rozdá Dealer do svého prvního boxu pro kartu jednu kartu, kterou položí lícovou stranou nahoru, tak aby byla její hodnota viditelná (odkrytá). Tento postup se zopakuje ještě jednou s druhou kartou pro Hráče a pro Dealera, ale svou druhou kartu položí Dealer lícovou stranou k plátnu, tak aby její hodnota zůstala skrytá. Do karet rozdaných Hráčům nahlíží pouze jen daný Hráč, kterému byly karty rozdány. Je zakázána jakákoli komunikace či domluva mezi Hráči.

Další průběh hry a možnost sázek na PLAY

Po rozdání dvou karet Hráčům a Dealerovi mohou Hráči umístit svoji Sázku dle svého uvážení, na hru „Play“. V tomto momentě má Hráč možnost vsadit 3 až 4 násobek své Sázky „Ante“ na hru „Play“ nebo čekat (Check). Poté Dealer spálí jednu kartu odložením z balíčku a rozdá odkryté první tři karty hodnotou navrch. Pokud Hráč při první možnosti nevsadil, může nyní opět čekat (Check) nebo může vsadit 2 násobek své sázky „Ante“ na hru „Play“. Dealer pak po spálení další karty a odložením z balíčku odkryje rozdáním poslední dvě společné karty. Pokud Hráč do této chvíle nevsadil, může nyní vsadit jednonásobek své sázky „Ante“ na hru „Play“. Pokud nechce Hráč dál hrát, to znamená že ukončí hru složením karet (Fold), bude dále

inkasovat pouze případné výhry za sázky „Ante“, „Blind“ a „Trips“, pokud tuto Sázku také uskutečnil. Výhra z vedlejší sázky „Trips“ se vyplácí, pokud Hráčova konečná karetní kombinace bude Three of a Kind nebo lepší.

Ukončení hry a výplaty sázek

Dealer odkryje obě své karty a vytvoří ze svých a ze společných karet nejlepší pětikaretní kombinaci

- Pokud má Hráč lepší karetní kombinaci než Dealer (viz. odst. 7 Výherní kombinace) , Dealer mu vyplatí výhry ze sázek „Play“ a „Ante“ v poměru 1:1.
- Pokud vyhrává karetní kombinace Dealera, Hráč své sázky „Ante“, „Play“ a „Blind“ prohrává.
- Pokud jsou kombinace karet Dealera a Hráče shodné, vyhrávají hráči hodnotu své sázky „Ante“, „Play“ a „Blind“.
- Sázka „Blind“ se vyplácí, pokud Hráč vyhraje a jeho karetní kombinace je alespoň Straight nebo vyšší.
- Pokud Hráč vyhraje s menší karetní kombinací než je Straight, zůstane Sázka „Blind“ stát a vyplatí se pouze Sázka „Ante“ a „Play“ v poměru 1:1.

Kvalifikace Dealera

Dealer potřebuje získat minimálně pár, aby se kvalifikoval. Pokud se Dealer nekvalifikuje, vyhrává Hráč hodnotu své Sázky „Ante“. Sázky „Play“, „Blind“ a „Trips“ (pokud je vsazen) zůstávají ve hře a vyplácí se dle stanovených pravidel výherních poměrů.

7. VÝHERNÍ KOMBINACE

Výherní kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

○ **Royal Flush** – postupka v jedné barvě s esem na konci. Nejvyšší možná pokerová kombinace. „Kicker“ v tomto případě neexistuje.

○ **Straight Flush** – postupka (pět po sobě následujících karet) v jedné barvě. „Kicker“ v tomto případě neexistuje.

○ **Four of a Kind (Poker)** – čtyři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci Hráč/-i a Dealer , vyhrává čtveřice složená z karet vyšších hodnot. Zde může vzniknout situace, kdy rozhoduje „Kicker“. Tou situací je případ, kdy se všechny čtyři karty stejné hodnoty objeví mezi společnými kartami na stole.

○ **Full House** – trojice (Three Of a Kind) a dvojice (Pair) karet. V případě, že má tuto kombinaci Hráč/-i i Dealer, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Hráčů stejnou trojici, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici.

○ **Flush** – pět karet stejné barvy, bez postupného pořadí. V případě, že má tuto kombinaci Dealer i Hráč/-i, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu v barvě. Pokud má Hráč/-i a Dealer stejnou nejvyšší kartu, pak se poměruje druhá nejvyšší karta. Je-li i ta stejná, poměruje se další karta v řadě atd.

- **Straight** – postupka (pět po sobě následujících karet) ne ve stejné barvě. V případě, že má kombinaci Dealer i Hráč/-i, vyhrává ten, kdo má postupku zakončenou vyšší kartou.
- **Three of a Kind** – tři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci Hráč/-i a Dealer, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud mají Hráč/-i a Dealer stejnou trojici, pak rozhoduje „Kicker“.
- **Two Pair** – dva páry, čili dvě dvojice karet stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Hráč/-i a Dealer, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici. Pokud má Hráč/-i a Dealer stejně vysoké dvojice, o vítězi rozhoduje velikost páté karty.
- **Pair** – jeden pár, čili dvojice karet se stejnou hodnotou. V případě, že má tuto kombinaci Dealer i Hráč/-i, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici. Pokud má Dealer i Hráč/-i stejný pár, o vítězi rozhoduje „Kicker“.
- **High Card** – Nemá-li Hráč/-i nebo Dealer výherní kombinaci, rozhoduje tzv. „Kicker“, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karech, která není vázána v pokerové kombinaci.

6. VÝHERNÍ POMĚRY – STRUKTURA VYPLÁCENÍ:

KARTY	Výhry BLIND	Výhry TRIPS
Three of a Kind	–	3 : 1
Straight	1 : 1	4 : 1
Flush	3 : 2	7 : 1
Full House	3 : 1	8 : 1
Four of a Kind	10 : 1	30 : 1
Straight Flush	50 : 1	40 : 1
Royal Flush	500 : 1	50 : 1

Možnosti navýšení („raise“) sázky „Play“

Před otevřením karet tří karet	3x nebo 4x
Po otevření tří karet	2x
Po otevření všech pěti karet	1x

Sestavování výherních kombinací

Výherní kombinace se sestavují z pěti karet, které se vybírají ze dvou karet, jež má Krupiér a Hráč v ruce, a z pěti společných karet („Community card“) na stole. Postupuje se následovně. Nejprve se vyberou karty, které tvoří pokerovou kombinaci (pár, trojice atd.), které se doplní nejvyššími kartami z ruky i na stole. Hráč tedy může sestavit výherní kombinaci z:

- Obou karet v ruce a tří karet na stole
- Jedné karty v ruce a čtyř karet na stole

- Žádné karty v ruce a pěti karet na stole

Kicker

Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže má Hráč/-i a Krupiér stejnou výherní kombinaci. Kicker je nejvyšší karta, která není vázána v žádné pokerové kombinaci a která doplňuje pěťici vybraných karet. Kicker může být vybrán jak z karet v ruce, tak z karet společných. S kickerem se setkáte, pokud máte v ruce čtveřici („four of a kind“), trojici („three of a kind“), dva páry („two pair“), pár („pair“) nebo pouze vysokou kartu („high card“). V případě postupky („straight“), barvy („flush“), postupky v barvě („straight flush“) a „full house“ se kicker nevyskytuje, rozhoduje nejvyšší karta v kombinaci.

5 CASH GAME TEXAS HOLD´EM POKER

1. ÚVOD

Podstatou hry CASH GAME TEXAS HOLD´EM POKER je hra Účastníků hazardní hry proti sobě. Karty rozdává Dealer. Hraje se s jedním balíčkem o 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ve čtyřech barvách). Minimální počet Hráčů pro zahájení hry jsou 2 a maximální počet Hráčů je 9. Kasino hru pouze zprostředkovává, má však plnou kontrolu nad regulérností hry a za servis vybírá předem stanovenou provizi (Rake). Ta se počítá z „potu“, tzn. konečného banku každé hry, ve výši 5% z celkové částky banku, maximálně však 300,- Kč (nebo nejbližší hodnota v jiné měně) za jednu hru. Podrobná pravidla výběru poplatku (Rake) jsou uvedena v samostatné kapitole „SERVISNÍ POPLATEK – RAKE“ v závěru textu této části Herního plánu.

Hra se hraje u standardního Pokerového stolu ve tvaru oválu s místy pro dva až devět Hráčů podle konkrétního provedení. Pozice pro Hráče jsou na vnější straně po celém obvodu stolu mimo jednoho místa, které je vyhrazeno pro Dealera. Stůl je pokryt hracím plátnem, na kterém je předtištěna linka oddělující prostor pro karty Hráčů od prostoru pro společné karty.

2. SÁZKY

Na každém hracím stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální Sázky, které Účastník hazardní hry může vsadit v souladu s článkem 2. této části Herního plánu.

Sázky jsou realizovány pouze Hodnotovými žetony.

Minimální Sázka pro malou a velkou povinnou Sázku („small blind“ a „big blind“ – viz níže v textu) je vždy určena Vedením Kasina a její výše je vždy Hráči známa-oznámena před vstupem do hry (zahájením hry) na příslušném hracím stole.

Počet navýšení Sázek během hry není limitován (**No-limit**). Všechny Sázky během hry musí být minimálně rovny stanovenému minimu a všechna navýšení musí být minimálně dvojnásobkem předchozí Sázky.

Zvláštním druhem sázky je **Sázka „ALL IN“** - Ta je sázkou, kdy Hráč vsadí do hry všechny Hodnotové žetony mající na stole ještě před ukončením hry. Tento Hráč pak může vyhrát od každého protihráče pouze tolik Hodnotových žetonů, kolik sám vsadil.

3. HRA

Na začátku hry dojde k vylosování *Dealer buttonu*, který se posouvá ve směru hodinových ručiček a určuje vždy Hráče, který obdrží karty jako poslední. Vylosování probíhá pomocí rozdání jedné karty každému z hráčů otočenou lícem nahoru. Účastník hazardní hry, který má ze všech nejvyšší kartu, začne hru s Dealer Buttonem. Pokud mají dva Hráči stejnou nejvyšší kartu, je rozhodující barva těchto karet. Hodnota karet dle barvy se určuje: Spades (Piky), Hearts (Srdce), Diamond (Káry), Clubs (Kříže). Dealer Button se používá jako označení Hráče, který je momentálně v pozici „Dealera“. Dealer button se umístí před Hráče a určuje pořadí rozdávání karet a Sázek. Po každé hře se posouvá po směru hodin k dalšímu hráči.

První hráč sedící po levé ruce hráče, který má Dealer button, pokládá tzv. malou povinnou Sázku naslepo (small blind) a následující hráč pokládá tzv. velkou povinnou Sázku naslepo (big blind), což je dvojnásobek „small blind“. Big blind zároveň svou hodnotou odpovídá minimální sázce, kterou lze ve hře vsadit.

Po umístění obou „blindů“ rozdá Dealer karty. První karta je rozdána Hráči, který pokládal small blind a dále se rozdává po směru hodinových ručiček. Každý hráč obdrží postupně 2 zakryté karty, které jsou jen toho Hráče a jen on je smí vidět.

Poté, co se hráči skrytě podívají na své dvě karty následuje první sázkové kolo. V prvním sázkovém kole začíná Sázet hráč, který následuje vlevo za Hráčem jež pokládal big blind. Možnosti každého Hráče v prvním sázkové kole jsou:

1. položit (FOLD) karty a ukončit svou hru
2. dorovnat (CALL) Sázku (dokud nikdo nezvýší tak se dorovnává „big blind“ —např., jestliže je Hráč ve hře a malá povinná Sázka je 5 Kč a velká povinná Sázka je 10 Kč, pak musí dorovnat 10 Kč).
3. zvýšit (RAISE) Sázku. Zvýšit může minimálně na dvojnásobek předchozí Sázky (v případě prvního Hráče je předchozí Sázka „big blind“, což je základní Sázka).
4. Hráč na big blind má možnost (CHECK) tzn., že neprovede žádnou akci, pokud před ním nikdo nenavýšil Sázku.

Dealer první vrchní kartu z balíčku karet odloží-spálí (tato karta nehraje) a poté vyloží 3 otevřené karty na hrací stůl („**Flop**“) doprostřed stolu. Následuje druhé sázkové kolo. V něm začíná Sázet hráč, který následuje za Dealer butonem a dále po směru hodinových ručiček. Sázení probíhá naprosto stejně jako jako v prvním sázkovém kole s jedinou změnou a sice, že tentokrát není co dorovnávat, dokud nikdo nevsadí Sázku (BET), tudíž přibude možnost CHECK neboli čekat a nedělat nic (neprovádět žádnou akci) a předat možnost sázení následujícímu Hráči. Pokud Hráč zahlásí „CHECK“ a za ním někdo uskuteční Sázku, sázení se dokola vrátí až zpět k čekajícímu a ten se pak už musí rozhodnout, jestli položí karty (ukončí hru), dorovná nebo ještě zvýší Sázku.

Po dokončení druhého sázkového kola Dealer opět odloží-spálí vrchní kartu z balíčku a otočí čtvrtou společnou kartu („**Turn**“) na hrací stůl. Proběhne další, třetí kolo sázek, jehož průběh je stejný s předchozím sázkovým kolem.

Po dokončení třetího sázkového kola Dealer odloží-spálí vrchní kartu z balíčku a otočí poslední pátou společnou kartu („**River**“). Následuje čtvrté sázkové kolo, ve kterém mají Hráči stejné možnosti jako v předchozím sázkovém kole. Jako první začíná opět Sázet Hráč, který následuje za Dealer butonem.

Po skončení všech sázkových kol, hráči odkryjí obě svoje karty („**Showdown**“). Jako první odkrývá karty vždy ten hráč, který provedl poslední agresivní akci (BET nebo RAISE), dále odkrývají Účastníci „Showdownu“ po směru hodinových ručiček.

Pro sestavení výherní kombinace má hráč k dispozici 7 karet, ale může použít pouze 5 nejlepších karet pro pokerovou kombinaci některým z těchto způsobů:

- své 2 karty a 3 společné karty
- svou 1 kartu a 4 společné karty
- všech 5 společných karet.

V případě rovnosti výherních kombinací se Výhra dělí mezi Účastníky hazardní hry, tzv. „Split“. Rozhoduje pouze hodnota karet, ne jejich barva.

Výše výhry hráče, který zvítězil v showdownu anebo zůstal ve hře poslední (ostatní hráči složili karty), je rovna velikosti banku po odečtení servisního poplatku (rake).

Všechny žetony musí být umístěny viditelně na hracím stole a smí být brány z hracího stolu pouze v případě, že se Účastník hazardní hry rozhodne ukončit hru a vzdá se svého místa.

4. VÝHERNÍ KOMBINACE

Výherní kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

○ **Royal Flush** – postupka v jedné barvě s esem na konci. Nejvyšší možná pokerová kombinace. „Kicker“ v tomto případě neexistuje.

○ **Straight Flush** – postupka (pět po sobě následujících karet) v jedné barvě. „Kicker“ v tomto případě neexistuje.

○ **Four of a Kind (Poker)** – čtyři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci Hráč/-i a Dealer, vyhrává čtveřice složená z karet vyšších hodnot. Zde může vzniknout situace, kdy rozhoduje „Kicker“. Tou situací je případ, kdy se všechny čtyři karty stejné hodnoty objeví mezi společnými kartami na stole.

○ **Full House** – trojice (Three Of a Kind) a dvojice (Pair) karet. V případě, že má tuto kombinaci Hráč/-i i Dealer, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Hráčů stejnou trojici, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici.

o **Flush** – pět karet stejné barvy, bez postupného pořadí. V případě, že má tuto kombinaci Dealer i Hráč/-i, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu v barvě. Pokud má Hráč/-i a Dealer stejnou nejvyšší kartu, pak se poměřuje druhá nejvyšší karta. Je-li i ta stejná, poměřuje se další karta v řadě atd.

o **Straight** – postupka (pět po sobě následujících karet) ne ve stejné barvě. V případě, že má kombinaci Dealer i Hráč/-i, vyhrává ten, kdo má postupku zakončenou vyšší kartou.

o **Three of a Kind** – tři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci Hráč/-i a Dealer, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud mají Hráč/-i a Dealer stejnou trojici, pak rozhoduje „Kicker“.

o **Two Pair** – dva páry, čili dvě dvojice karet stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Hráč/-i a Dealer, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici. Pokud má Hráč/-i a Dealer stejně vysoké dvojice, o vítězi rozhoduje velikost páté karty.

o **Pair** – jeden pár, čili dvojice karet se stejnou hodnotou. V případě, že má tuto kombinaci Dealer i Hráč/-i, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici. Pokud má Dealer i Hráč/-i stejný pár, o vítězi rozhoduje „Kicker“.

o **High Card** – Nemá-li Hráč/-i nebo Dealer výherní kombinaci, rozhoduje tzv. „Kicker“, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karech, která není vázána v pokerové kombinaci.

o **Kicker** - Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže mají Hráči stejnou výherní kombinaci. Kicker je nejvyšší karta, která není vázána v žádné pokerové kombinaci a která doplňuje pěti vybraných karet. Kicker může být vybrán jak z karet v ruce, tak z karet společných. S kickerem se setkáte, pokud máte v ruce čtveřici („four of a kind“), trojici („three of a kind“), dva páry („two pair“), pár („pair“) nebo pouze vysokou kartu („high card“). V případě postupky („straight“), barvy („flush“), postupky v barvě („straight flush“) a „full house“ se kicker nevyskytuje, rozhoduje nejvyšší karta v kombinaci.

5. ETIKETA, PENALIZACE A UPŘESŇUJÍCÍ PRAVIDLA PRO VÝJIMEČNÉ SITUACE

Pokud je při rozdávání odkrytá první nebo druhá rozdávaná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty (misdeal). Dealer znovu zamíchá a rozdá 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 (misdeal) a musí se znovu rozdávat.

Pokud je třeba znovu rozdat FLOP, protože karty byly vyloženy předčasně před ukončením sázek, nebo FLOP obsahuje příliš mnoho karet, pak se společné karty zamíchají společně se zbytkem v balíčku. Spálená karta zůstává na stole. Pokud Dealer rozdá FLOP předčasně, měl by zůstat zachovaný TURN a RIVER tak jak měli přijít. Po zamíchání, Dealer rozdá nový FLOP bez spálení karty.

Pokud FLOP obsahuje čtyři karty (správně mají být 3), ať už otočené či neotočené, Dealer za asistence Floormana nebo zástupce Vedení kasina, zamíchá tyto 4 karty obrázkem dolů, Floorman nebo zástupce Vedení kasina náhodně jednu z těchto karet označí za spálenou a zbývající tři karty vytvoří flop.

Pokud Dealer vyloží TURN před ukončením sázkového kola, spálí kartu a rozdá zavřený RIVER. Potom vezme turnovou kartu, zamíchá jí se zbytkem balíčku a bez spálení karty vyloží TURN. Po proběhnutí sázkového kola otočí RIVER.

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 (samozřejmě jen pokud je jasně identifikovaná). Jestliže Dealer mylně rozdá navíc více než jednu kartu, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu rozdávat.

Pokud bude Hráč hrát pouze se společnými kartami („playing the board“), musí všichni Hráči (minimálně dva), kteří zůstali ve hře ukázat karty. (pozn. Pokud Hráč hraje board tak buď prohrál, nebo se pot bude dělit mezi 2 a více Hráčů, kteří zůstali ve hře.)

Lichý žeton — v případě split potu, lichý žeton obdrží Hráč v horší pozici (Hráč, který sedí z pohledu hry blíže k Dealer buttonu).

Raise (navyšování Sázky) — Pokud Hráč vsadí alespoň 50% anebo více minimálního raise, bude donucen udělat právě minimální raise. V no-limit hrách musí all-in být alespoň minimální raise, aby se Hráči, který již měl akci, otevřela možnost na re-raise. Raise pro každé sázkové kolo je vždy dvojnásobkem předchozí Sázky.

Pravidlo jednoho žetonu — Pokud Hráč vsadí jeden žeton, a nenahlásí raise, bude to vždy CALL. Pokud Hráč nahlásí raise a poté vsadí jeden žeton, bude raise právě hodnota tohoto žetonu. Pokud Hráč vsadí jeden žeton po flopu, je jeho hodnota zároveň velikostí Sázky. Pokud Hráč chce udělat raise s použitím jednoho žetonu, musí tento raise nahlásit před tím než se žeton dotkne hracího stolu v prostoru určeném pro sázení.

Oficiální jazyky u stolu jsou Čeština a Angličtina.

Otáčení dalších karet na boardu po skončení hry je povoleno.

Otočení karet Hráčem před „Showdownem“: Pokud Hráč otočí karty během kteréhokoli Sázkového kola je mu zamezena jakákoli agresivní akce (bet, raise). Tzn., může hrát pouze pasivní akci check, call nebo fold.

Chyba při určování výherních kombinací — Pokud Dealer omylem vezme (spálí) výherní kombinaci, která byla viditelná na stole, jsou Hráči žádáni aby, pokud zaregistrují tuto chybu, ihned upozornili Dealera. Tuto situaci řeší Vedení kasina, které může následně zkontrolovat hru na kamerovém záznamu pro příslušný hrací stůl. Pokud Hráč nesouhlasí s vyřešením vzniklé situace má právo dále postupovat dle Herního plánu, Obecná část, -Reklamace.

Penalizace hráče je ústní varování Dealerem, Floormanem nebo Vedením kasina nebo vykázání od hracího stolu. V případě vykázání od hracího stolu, (tzv. sit out), je Hráč vykázán ze hry na určitý počet kol rozdání karet (handů) nebo určitý počet minut. V průběhu sit out Hráč musí

opustit hrací stůl a prostory, kde hra probíhá. V tomto případě zůstávají Hráčovi Hodnotové žetony na jeho místě u hracího stolu.

Hráč může obdržet penalizaci, pokud v průběhu hry otočí své karty, hodí své karty ze stolu, bude porušovat pravidlo „ jeden Hráč jedny karty" a podobné incidenty. Hráč může obdržet penalizaci za; „soft play" (tzn. s neporazitelnou kombinací po RIVER musí poslední Hráč provést agresivní akci jinak se jedná o soft play), nadávky, nevhodné chování nebo důvodné podezření z podvodného jednání.

Nikomu nenapovídat, nikomu neradit — V průběhu hry je povinností všech Hráčů dodržovat tyto pravidla. Není také možné jakkoliv komentovat hru předtím než je dohrána, říkat Hráčům výherní kombinace předtím než budou vyloženy na stůl a hovořit o svých kartách. Při opakovaném porušení pravidel může být Hráč vykázán (viz níže) bez možnosti návratu k hracímu stolu a do prostoru, kde hra probíhá.

Poker je individuální hra. Pokus o společné hraní („Přátelská hra") může vyvolat penalizaci, „přesouvání“ žetonů mezi Hráči, (chip dumping) a/nebo jiné formy porušování pravidel (collusion play) mohou vést na základě důvodného podezření až k vykázání ze hry. Hráči jsou před vykázáním ze hry vyplaceny, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné Sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost.

Opakované porušování pokerové etikety povede k penalizaci.

Missed Blind - pokud Hráč odejde od stolu a přejdou přes něj blindy (v době kdy je Hráč mimo stůl má povinnost vsadit Small / Big blind) Hráč musí vsadit do hry hodnotu Big blind. Sázka je aktivní a Hráč má možnost další akce. Pokud se Hráč vrátí na Big Blind, platí sumu pouze jednou. Pokud se Hráč vrátí na Small Blind, pak platí Big Blind i Small Blind. Small Blind je v tomto případě součástí potu. Pokud se Hráč vrátí na Dealer button je Dealer button posunut o jednu pozici ve směru hry (důvodem je zachování korektnosti-posloupnosti placení Small Blind/Big Blind, Hráč nemůže platit dvakrát za sebou stejnou povinnou Sázku) a Hráč vkládá Big Blind. V každé hře musí být zaplacen Small Blind i Big Blind. Není možno hrát pouze se vsazeným Big Blind.

Hráč má povinnost si chránit své karty. Karty musí být po celou dobu hry na hracím stole a viditelné z pozice Dealera a všech ostatních Hráčů. Hráč má povinnost mít rozloženy (umístěny) své žetony na hracím stole tak, aby žetony jeho nejvyšších hodnot byly po celou dobu hry viditelné z pozice Dealera a všech ostatních Hráčů. Všechny vložené i vyhrané žetony musí po celou dobu hry zůstat na stole. Není možno část žetonů odebrat ze hry.

6 PRAVIDLA ŽIVÉ HRY PROVOZOVANÉ FORMOU TURNAJE

1. ÚVOD

Podstatou Živé hry provozované formou turnaje je pokerová hra Účastníků hazardní hry proti sobě. Účastníci hazardní hry si koupí za Provozovatelem daný vklad (buy-in) Turnajové žetony.

Turnaj se hraje do doby, než jeden hráč získá všechny žetony soupeřů a stává se vítězem. Pořadí hráčů v turnaji se sestaví podle opačného pořadí vypadnutí.

Kasino turnaje zprostředkovává, má však plnou kontrolu nad organizací hry a nad regulérností hry. Za organizaci turnaje náleží Provozovateli poplatků (fee) ve výši 8 - 15% ze všech vybraných peněz, závislosti na konkrétním turnaji. Bude vždy určeno managementem Provozovatele podle výšky buy-in a rozsahu turnaje. Zájemcům o hru toto bude oznámeno s dostatečným předstihem před datem konání konkrétního turnaje.

Ke hře jsou používány pouze Turnajové žetony (což jsou Hrací žetony), nikoliv Hodnotové žetony.

Hraje se s jedním balíčkem o 52 kartách (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A ve čtyřech barvách). Barvy karet nemají žádnou postupnou hodnotu. Všechny karty se počítají podle jejich líčové hodnoty. U každého hracího stolu pokerového turnaje bude používán pouze jeden balíček karet. Tyto karty se budou měnit podle rozhodnutí vedení Kasina. Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají způsobem "Chemmy Shuffle", čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak budou z promíchaných karet utvořeny hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe ("Riffle Shuffle"). Tento způsob míchání se bude opakovat na konci každé hry.

Základní informace pro Hráče turnaje:

- termín a místo konání
- název (druh) turnajové hry
- typ pokerových her (limit poker, no-limit poker, pot-limit poker)
- typ turnaje:
 - a) Freeze out, tj. bez možnosti dokupovat další žetony pro hru v turnaji
 - b) Re-buy, tj. s možností dokupovat žetony a to i vícekrát v průběhu turnaje, dle předem stanovených pravidel. Za částku odpovídající startovnímu obdrží Hráč stejný počet jako na počátku turnaje
 - c) Add-on, tj. pouze s jednou možností dokoupit stejného počtu žetonů odpovídající výši startovního
 - d) další typy turnajů jsou uvedeny v odst. 7.
- výše částky (startovního) určeného pro nákup žetonů do turnaje – Buy-in
- výše poplatku (Fee) z částky určené pro nákup žetonů
- počet žetonů, které Hráč za Buy-in obdrží do hry, používány jsou Turnajové žetony
- úroveň Sázek a časové limity pro jednotlivá hrací kola
- způsob rozdělení Výher na konci turnaje.

2. DRUHY HER PRO ŽIVOU HRU POŘÁDANOU FORMOU TURNAJE

Texas Hold'em poker – každý Hráč obdrží dvě karty a musí složit nejlepší pětikaretní kombinaci ze sedmi možných karet.

3. HRA

Každý Hráč po registraci do turnaje a po zaplacení vstupního poplatku obdrží příslušný počet Turnajových žetonů. Po zaregistrování všech Účastníků hazardní hry je jim oznámena celková výše částky určené na výhry (tj. součet Buy-in bez poplatku Fee).

Turnaj probíhá podle předem dané struktury: od nejnižších povinných sázek (dále jen blind) zvyšujících se ve stanovených časových intervalech. Floorman může kdykoliv změnit turnajovou strukturu pro zajištění spravedlivého průběhu turnaje pro všechny Hráče.

Pro některé pokerové turnaje může být použito „ante“, z důvodu větší soutěživosti mezi Hráči, a také aby turnaj skončil během časového období plánovaného pro daný turnaj. Ante je povinná Sázka pro každého Hráče. Tuto musí složit vždy před tím, než jsou rozdány karty. Všichni Hráči musí složit stejné „ante“.

Před zahájením turnaje vyzve Floorman Dealera na jednom turnajovém stole aby vylosoval za použití rozlosování nejvyšší karty „Dealer button“, dle kterého se určuje pořadí Hráčů, ve kterém mají vkládat sázky. Tento los je platný pro všechny turnajové stoly.

První hráč sedící po levé ruce hráče, který má Dealer button, pokládá tzv. malou povinnou Sázku naslepo (small blind) a následující hráč pokládá tzv. velkou povinnou Sázku naslepo (big blind), což je dvojnásobek „small blind“. Big blind zároveň svou hodnotou odpovídá minimální sázce, kterou lze ve hře vsadit.

Po umístění obou „blindů“ rozdá Dealer karty. První karta je rozdána Hráči, který pokládal small blind a dále se rozdává po směru hodinových ručiček. Každý hráč obdrží postupně 2 zakryté karty, které jsou jen toho Hráče a jen on je smí vidět.

Poté co se hráči skrytě podívají na své dvě karty, následuje první sázkové kolo. V prvním sázkovém kole začíná Sázet hráč, který následuje vlevo za Hráčem, jež pokládal big blind. Možnosti každého Hráče v prvním sázkovém kole jsou:

1. položit (FOLD) karty a ukončit tak svou hru
2. dorovnat (CALL) Sázku (dokud nikdo nezvýší tak se dorovnává „big blind“ —např., jestliže je Hráč ve hře a malá povinná Sázka je 5 Kč a velká povinná Sázka je 10 Kč, pak musí dorovnat 10 Kč).
3. zvýšit (RAISE) Sázku. Zvýšit může minimálně na dvojnásobek předchozí Sázky (v případě prvního Hráče je předchozí Sázka „big blind“, což je základní Sázka).
4. Hráč na big blind má možnost (CHECK) tzn., že neprovede žádnou akci, pokud před ním nikdo nenavýšil Sázku.

Toto kolo sázek pokračuje ve směru hodinových ručiček tak dlouho, než všichni Hráči vsadí stejnou sumu nebo než se prohlásí za all-in. Hráč může nahlásit all-in pouze v případě, když mu již nezbyvají žádné žetony do hry.

Když je první kolo sázek ukončeno, Dealer první vrchní kartu z balíčku karet odloží-spálí (tato karta nehraje) a poté vyloží 3 otevřené karty na hrací stůl („Flop“) doprostřed stolu. Následuje druhé sázkové kolo. V něm začíná Sázet hráč, který následuje za Dealer buttonem a dále po směru hodinových ručiček. Sázení probíhá naprosto stejně jako v prvním sázkovém kole s jedinou změnou a sice, že tentokrát není co dorovnávat, dokud nikdo nevsadí Sázku (BET), tudíž přibude možnost CHECK neboli čekat a nedělat nic (neprovádět žádnou akci) a předat možnost sázení následujícímu Hráči. Pokud Hráč zahlásí „CHECK“ a za ním někdo uskuteční Sázku, sázení se dokola vrátí až zpět k čekajícímu a ten se pak už musí rozhodnout, jestli položí karty (ukončí hru), dorovná nebo ještě zvýší Sázku.

Po dokončení druhého sázkového kola Dealer opět odloží-spálí vrchní kartu z balíčku a otočí čtvrtou společnou kartu („**Turn**“) na hrací stůl. Proběhne další, třetí kolo sázek, jehož průběh je stejný s předchozím sázkovým kolem.

Po dokončení třetího sázkového kola Dealer odloží-spálí vrchní kartu z balíčku a otočí poslední pátou společnou kartu („**River**“). Následuje čtvrté sázkové kolo, ve kterém mají Hráči stejné možnosti jako v předchozím sázkovém kole. Jako první začíná opět Sázet Hráč, který následuje za Dealer butonem.

Po ukončení posledního kola sázek dochází k tzv. „showdown“. Showdown představuje pro Hráče okamžik, kdy se otočením karet, které Hráči v průběhu hry skrývali, zjistí, kdo hru vyhrál a získá pot, tzn. všechny do probíhající hry vsazené žetony. Jako první odkrývá karty vždy ten hráč, který provedl poslední agresivní akci (Sázel nebo zvyšoval Sázkou), dále odkrývají Účastníci „Showdownu“ po směru hodinových ručiček.

Výherní kombinace která určí vítěze hry se sestavuje takto:

Pro sestavení výherní kombinace má hráč k dispozici 7 karet, ale může použít pouze 5 nejlepších karet některým z těchto způsobů:

- své 2 karty a 3 společné karty
- svou 1 kartu a 4 společné karty
- všech 5 společných karet.

V případě rovnosti výherních kombinací se Výhra dělí mezi Hráče. Rozhoduje pouze hodnota karet, ne jejich barva.

Když hra skončí, posune Dealer tzv. Dealer button o jednu pozici ve směru hodinových ručiček dál. Všichni Hráči musí být postupně na těchto pozicích: big blind, small blind, button a zahájí další hru.

4. VÝHERNÍ KOMBINACE

Výherní kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

○ **Royal Flush** – postupka v jedné barvě s esem na konci. Nejvyšší možná pokerová kombinace. „Kicker“ v tomto případě neexistuje.

○ **Straight Flush** – postupka (pět po sobě následujících karet) v jedné barvě. „Kicker“ v tomto případě neexistuje.

○ **Four of a Kind (Poker)** – čtyři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci Hráč/-i a Dealer, vyhrává čtveřice složená z karet vyšších hodnot. Zde může vzniknout situace, kdy rozhoduje „Kicker“. Tou situací je případ, kdy se všechny čtyři karty stejné hodnoty objeví mezi společnými kartami na stole.

○ **Full House** – trojice (Three Of a Kind) a dvojice (Pair) karet. V případě, že má tuto kombinaci Hráč/-i i Dealer, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Hráčů stejnou trojici, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici.

○ **Flush** – pět karet stejné barvy, bez postupného pořadí. V případě, že má tuto kombinaci Dealer i Hráč/-i, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu v barvě. Pokud má Hráč/-i a Dealer stejnou

nejvyšší kartu, pak se poměruje druhá nejvyšší karta. Je-li i ta stejná, poměruje se další karta v řadě atd.

○ **Straight** – postupka (pět po sobě následujících karet) ne ve stejné barvě. V případě, že má kombinaci Dealer i Hráč/-i, vyhrává ten, kdo má postupku zakončenou vyšší kartou.

○ **Three of a Kind** – tři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci Hráč/-i a Dealer, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud mají Hráč/-i a Dealer stejnou trojici, pak rozhoduje „Kicker“.

○ **Two Pair** – dva páry, čili dvě dvojice karet stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Hráč/-i a Dealer, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici. Pokud má Hráč/-i a Dealer stejně vysoké dvojice, o vítězi rozhoduje velikost páté karty.

○ **Pair** – jeden pár, čili dvojice karet se stejnou hodnotou. V případě, že má tuto kombinaci Dealer i Hráč/-i, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici. Pokud má Dealer i Hráč/-i stejný pár, o vítězi rozhoduje „Kicker“.

○ **High Card** – Nemá-li Hráč/-i nebo Dealer výherní kombinaci, rozhoduje tzv. „Kicker“, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karech, která není vázána v pokerové kombinaci.

○ **Kicker** - Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže mají Hráči stejnou výherní kombinaci. Kicker je nejvyšší karta, která není vázána v žádné pokerové kombinaci a která doplňuje pěti vybraných karet. Kicker může být vybrán jak z karet v ruce, tak z karet společných. S kickerem se setkáte, pokud máte v ruce čtveřici („four of a kind“), trojici („three of a kind“), dva páry („two pair“), pár („pair“) nebo pouze vysokou kartu („high card“). V případě postupky („straight“), barvy („flush“), postupky v barvě („straight flush“) a „full house“ se kicker nevyskytuje, rozhoduje nejvyšší karta v kombinaci.

5. VYŘAZENÍ HRÁČE

Hráči jsou z turnaje vyřazeni, pokud prohrají všechny své žetony. Hráči budou postupně z turnaje vyřazováni do okamžiku, až zůstane pouze jeden Hráč - vítěz.

6. VYVAŽOVÁNÍ POČTU HRÁČŮ NA STOLECH

Kdykoliv je to možné, má Floorman povinnost přesadit Hráče z určitého stolu na druhý tak, aby u každého turnajového stolu byl stejný počet Hráčů. Jak turnaj postupuje, budou obvykle stoly s nejvyšším pořadovým číslem zavírány a Hráči z těchto stolů budou dle losu usazováni ke stolům ještě otevřeným. Hráči si nemohou určit, ke kterému stolu budou přesazeni. Floorman může nicméně rezervovat jistá místa pro hendikepované Hráče.

7. ORGANIZAČNÍ PODMÍNKY TURNAJE

Následující druhy turnajů ovlivňují pouze jejich organizaci, pravidla hry zůstávají stejná pro všechny druhy turnajů.

1 Rebuy – každý Hráč se turnaje může zúčastnit pouze jednou. Má ale možnost zvýšit počet svých žetonů tím, že si předem pevně daný počet žetonů může dokoupit. Rebuy není pro Hráče povinný a jeho nákup je možný pouze po dobu registrační fáze turnaje. Rebuy může být dokoupen kdykoliv během registrační fáze turnaje za předpokladu, že Hráč má stále žetony nebo že nezameškal ani jednu hru poté, co všechny své žetony prohrál.

2nd Chance – každý Hráč se může do turnaje zapojit dvakrát. Druhá šance má ale podmínku, že Hráč prohrál všechny své žetony v all-inu nebo pokud vrátil zbývající počet svých žetonů zpět kasinu, aby mohl následně do turnaje vstoupit s původním počtem žetonů.

Bounty turnaje – Hráč, který vyřadí jiného Hráče, získává speciální finanční odměnu (tzv. bounty). Bounty má formu speciálního žetonu, který dostane každý Hráč, který se turnaje účastní. Vstup do turnaje zahrnuje hodnotu buy-inu + hodnotu bounty.

Freezeout – každý Hráč se turnaje může zúčastnit pouze jednou. Hráč obdrží startovní žetony a jeho jedinou možností jak zvýšit počet svých žetonů je ten, že žetony vyhraje během normálního průběhu hry.

Re-Entry – každý Hráč, který se turnaje zúčastní, má možnost po svém vyřazení do turnaje znovu vstoupit, a to tolikrát, kolik Re-Entry je povoleno. Podmínkou je, že Hráč prohrál všechny své žetony, anebo – v případě posledního Re-Entry – vrátil zbývající počet svých žetonů zpět kasinu.

Satelit (kvalifikace) – Samostatný turnaj, v němž se hraje o peněžité výhry v hodnotě Buy-inu do předem stanoveného jiného turnaje. Tyto turnaje nemají mezi sebou žádnou spojitost.

Shootout – turnaj, ve kterém nejsou Hráči v průběhu hry přesazováni, ale u všech stolů se pokračuje, dokud nezůstanou ve hře poslední 3 (resp. 2 či 1) Hráči. Poté dojde k přesazení na finálový (případně semifinálový) stůl.

Sit & Go – turnaj, který začíná ve chvíli, kdy je stůl naplněn předem určeným počtem Hráčů, kteří zaplatili vstup.

Turnaje s garancí – kasino v měsíčním turnajovém rozpisu zveřejňuje případnou garanci turnaje (GTD). Kasino garantuje minimální výši konečného banku. Pokud tato suma není od Hráčů vybrána, bude rozdíl mezi vybranou sumou od Hráčů a garancí doplacen kasinem formou dotace. Podmínkou konání turnaje s garancí je uhrazení vkladů Účastníků hazardní hry odpovídající nejméně 50 % výše Garance.

Unlimited Rebuys – každý Hráč může do turnaje vstoupit nesčetněkrát. Rebuy není pro Hráče povinný a jeho nákup je možný pouze po dobu registrační fáze turnaje. Za předem stanovenou finanční částku si může Hráč koupit startovní počet žetonů. Rebuy je umožněn pouze těm Hráčům, jejichž celkový počet žetonů je roven nebo je nižší než startovní počet žetonů. Hráč, který přišel o všechny své žetony v all-inu nesmí zameškat ani jednu následující hru, aby mohl dokoupit svůj rebuy. V opačném případě je z turnaje vyřazen.

Addon – je podobný rebuy, je ovšem určen všem Hráčům na konci registrační fáze turnaje bez rozdílu. Nezáleží tedy na tom, kolik žetonů mají jednotliví Hráči před sebou.

Vícedenní turnaje – z důvodu kapacity může kasino rozložit jeden turnaj do více startovních dní. Startovní dny jsou označovány jako „Den 1A, 1B, 1C“ atd. Každý startovní den je odehrán předem daný počet hracích kol (levelů) nebo předem daný časový úsek nebo je stanoveno procento postupujících Hráčů. Všichni Hráči, kteří splní jednu z těchto podmínek a v turnaji během „Dne 1“ zůstanou, postupují do finálového dne, který je označen jako „Den 2“. Hodnota buy-in je stejná pro všechny startovní dny. Kasino po odehrání všech startovních dní turnaj vyúčtuje jako jeden turnaj.

9. VÝPLATY

V závislosti na celkovém počtu Hráčů v turnaji a také na druhu turnaje bude celkový vybraný finanční obnos rozdělen mezi vítěze dle následující výplatní tabulky.

Placená místa a podíl v procentech:

Vstupy	2-8	9-12	13-18	19-36	37-45	46-63	64-72	73-81	82-121	122-150	151-180	181-240
Pozice												
1.	75%	50%	45%	40%	38%	36%	34%	33%	32%	29.6%	27%	26%
2.	25%	30%	26%	25%	24%	24%	23%	23%	20%	19%	18%	17%
3.		20%	16%	15%	14%	14%	14%	13%	13%	12%	12%	11%
4.			13%	12%	11%	10%	10%	10%	9.5%	9%	9%	8%
5.				8%	8%	7%	7%	7%	7%	6.5%	6.5%	6%
6.					5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	4%
7.						4%	4%	4%	4%	4%	4%	3.5%
8.							3%	3%	3%	3%	3%	3%
9.								2%	2%	2%	2%	2%
10.									1.5%	1.8%	1.8%	1.8%
11.									1.5%	1.8%	1.8%	1.8%
12.									1.5%	1.8%	1.8%	1.8%
13.										1.5%	1.5%	1.5%
14.										1.5%	1.5%	1.5%
15.										1.5%	1.5%	1.5%
16.											1.2%	1.2%
17.											1.2%	1.2%
18.											1.2%	1.2%
19.												1%
20.												1%
21.												1%
22.												1%
23.												1%
24.												1%

Kdykoli v průběhu turnaje si mohou sami Hráči určit, jak bude rozdělen prizepool (celková finanční suma), ovšem pouze za předpokladu, že budou všichni Hráči jednohlasně pro tuto dohodu.

Ředitel turnaje si stanoví právo na případnou změnu týkající se finančního vyrovnání turnaje až do konce registrační fáze turnaje, aby došlo k zachování nejlepšího zájmu všech zúčastněných Hráčů a dodržení nestrannosti hry.

10. AUTOMATICKÁ ZAŘÍZENÍ NA MÍCHÁNÍ KARET (Shuffle machines)

Automatická zařízení na míchání karet mohou být během turnaje využívána pro zvýšení bezpečnosti hry na stolech. Pokud má kasino pouze omezený počet těchto zařízení, mohou být použita pouze v případě, že na **každém** stole obsazeném Hráči bude jedno toto funkční zařízení.

11. ZRUŠENÍ TURNAJE

Vedení kasina si vyhrazuje právo zrušit předem ohlášený turnaj z technických či organizačních důvodů. Uhrazené vstupy budou Hráčům vyplaceny zpět.

12. ZÁVAZNÁ TURNAJOVÁ PRAVIDLA

1. FLOORMAN, DEALER

Rozhodnutí Floormana jsou konečná a Dealer je NESMÍ před Hráči jakkoliv komentovat!

Dealer MUSÍ vždy sledovat probíhající akci na stole, aby byl schopen Floormanovi vysvětlit a detailně popsat případné spory!

Dealer se NESMÍ v žádném případě hádat s Hráči!!!

Všechny problémy řeší Floorman.

Pokud se Hráč chová nevhodně (spílá Dealerovi nebo ostatním Hráčům, ničí karty atd.) je Dealerovou povinností okamžitě zavolat Floormana.

2. OFICIÁLNÍ JAZYK (ŘEČ)

Oficiálním jazykem je pouze čeština.

3. POKEROVÁ TERMINOLOGIE PŘI HŘE

Oficiální termíny jako BET, CHECK, RAISE atd. jsou jasné a nezaměnitelné! Používání nestandardních termínů při hře může vést k nepochopení Hráčova záměru a tím ke zbytečným sporům. Je Hráčovou povinností, aby se vyjadřoval jasně a přesně!

4. POUŽÍVÁNÍ ELEKTRONICKÝCH ZAŘÍZENÍ (MOBIL, NOTEBOOK) V PRŮBĚHU HRY

Hráči nesmí používat mobilní telefony nebo notebooky v průběhu hry.

5. USAZOVÁNÍ HRÁČŮ

Hráč, který byl usazen na nesprávné místo při začátku turnaje, bude přesazen na správné místo a stack, se kterým hrál, si vezme s sebou.

6. HRÁČI S HANDICAPEM

Tito Hráči jsou usazováni na místa, která jsou snadno přístupná a zajišťují co největší komfort.

7. ROZPOUŠTĚNÍ STOLU

Hráči, kteří přicházejí z rozpuštěného stolu, mohou dostat pozici na BB, SB i Dealer Button. Jediné místo, na kterém nedostanou karty je místo mezi SB a Buttonem! Nemůže se tedy stát, že po rozpuštění stolu je ve hře pouze BB. Výjimka (ve hře bude pouze BB) může nastat v případě, že během rozpuštění stolu vypadne další Hráč.

8. BALANCOVÁNÍ STOLŮ

Vždy je přesazován ten Hráč, který bude příští hru platit BB a je usazován na nejhorší pozici na stole tak, aby co nejdříve platil BB. To platí i v případě, že by platil pouze BB (SB by tu hru nebyl) i kdyby to znamenalo, že na daném místě (židli) bude 2x BB.

Hra na stole, kde je o 3 nebo více Hráčů méně než na ostatních stolech musí být zastavena!

9. FINÁLOVÝ STŮL

Na finálovém stole je vždy rozlosována pozice Buttonu.

10. CARDS SPEAK

Prohlášení Hráčů týkající se jejich karet nejsou závazná. Hráč, který záměrně nahlásí nepravdivou kombinaci svých karet, může být penalizován.

11. POVINOST OTOČIT KARTY PŘI ALL-INU

Všechny karty budou otočeny při Showdownu, pokud je alespoň jeden Hráč All-in.

12. SHOWDOWN (ve hře o pot jsou min. 2)

Hráči musí ukázat obě karty, aby měli nárok na výhru potu nebo danou část Split Potu! Pokud Hráč ukáže pouze jednu kartu, vyzve Dealer Hráče, aby ukázal i druhou.

13. SHOWDOWN (zůstane pouze jeden Hráč, vítěz potu)

Pokud karty všech protihráčů skončí v Mucku, pot získává ten Hráč, který má „živé“ karty jako poslední. Hráč, který při Showdownu zahodí své karty do Mucku ztrácí nárok na to, aby mohl vidět vítěznou kombinaci protihráče.

14. PRÁVO NA UKÁZÁNÍ KARET (VÍTĚZNÉ KOMBINACE)

Pokud Hráč při Showdownu zahodí své karty do Mucku protože vidí, že prohrál, nemá nikdo nárok vidět vítěznou kartu (kombinaci) i v případě, že ten daný Hráč provedl jako poslední agresivní akci.

15. VÍTĚZNÁ KOMBINACE

Hráči mohou pomáhat při určování vítězné kombinace, pokud vidí, že se stane (nebo stala) chyba.

16. ODD CHIP (LICHÝ, NEPÁRNÝ CHIP), HRA MÁ 2 NEBO VÍCE VÍTĚZŮ

Lichý (nepárny) chip dostane vždy ten Hráč, který je na místě po Buttonu jako první.

17. SIDE POT

Každý Side Pot bude rozdělen zvlášť a lichý chip dostane stejně jako v bodě 16) ten Hráč, který je na místě po Buttonu jako první.

18. SPOR O POT

Právo Hráče na reklamaci vítězného Potu končí v momentě, kdy začne nová hra. Nová hra začíná prvním zamícháním karet (riffle)!

19. NOVÁ HRA, NOVÉ BLINDY

Nová hra začíná prvním zamícháním karet (riffle). Nahlášení nebo zaznění znělky změny blindů se vždy týká příští hry.

20. CHIP RACE

Chip Race je proveden od pozice 1 do pozice 9. Každý Hráč dostane tolik karet, kolik má nevyměnitelných chipů. Každý Hráč může získat pouze 1 chip vyšší hodnoty. Žádný Hráč nemůže být vyřazen z turnaje, pokud prohraje Chip Race. Dostane 1 chip té nejnižší hodnoty, která se v turnaji bude ještě používat.

21. STACKY HRÁČŮ BĚHEM HRY

Hráč má plné právo na hrubý odhad stacku ostatních Hráčů. Proto by Hráči měli udržovat své chipy v spočitatelném stavu. Chipy nejvyšší hodnoty musí být jasně viditelné.

22. VÝMĚNA BALÍKU KARET

Hráči nemají právo žádat výměnu balíčku karet!

23. REBUY

Hráč nesmí vynechat ani jednu hru, aby měl nárok na Rebuy.

24. TIME

Pokud uplyne ,obvyklá' doba na rozhodnutí a Hráč nahlásí Time, má Dealer povinnost upozornit Hráče, že Floorman spustil Timer a je na cestě ke stolu. Dealer musí Floormana neprodleně informovat, pokud si myslí, že Hráč neměl dostatek času na rozmyšlení.

25. RABBIT HUNTING (DOTOČENÍ BOARDU)

Dotočení karet ve stylu: co by bylo, kdyby... JE ZAKÁZÁNO.

26. HRÁČ MUSÍ BÝT NA MÍSTĚ

Hráč musí být při rozdávání karet u stolu, aby se mohl zapojit do aktuální hry (rozhodný okamžik je ten, když mají všichni Hráči dvě (čtyři) karty). Dealer by měl upozornit Hráče, který stojí u svého místa (nesedí na své židli), že budou rozdány karty. Pokud Hráč na toto upozornění nereaguje, karty budou prohlášeny za mrtvé (dead hand).

27. PROBÍHAJÍCÍ AKCE

Hráč musí zůstat u stolu, pokud jsou jeho karty stále ve hře. Hráč, který je All-in může stát za svým místem. V žádném případě se ale nesmí dívat na karty spoluhráčů, ani komentovat další průběh hry nebo radit ostatním Hráčům.

28. DEAD BUTTON (viz. příloha 1)

Při turnaji se používá pravidlo Dead Button (pozice Buttonu když vypadne SB, BB nebo SB i BB současně).

29. DODGING BLINDS (ZÁMĚRNÉ VYHÝBÁNÍ SE PLACENÍ BLINDŮ)

Hráč, který se záměrně vyhýbá placení blindů při cestě z rozpuštěného stolu bude penalizován.

30. BUTTON V HEADS-UP

Small Blind („SB“) je vždy na Buttonu, před Flopem se vyjadřuje jako první a další kola sázení jako poslední. Poslední kartu dostane vždy Hráč na Buttonu! Před začátkem heads-upu je Button umístěn tak, aby žádný Hráč neplatil Big Blind („BB“) 2x po sobě. Např. jsou-li ve hře 3 Hráči a BB vypadne: Hráč který měl SB bude mít SB ještě jednu hru.

31. MISDEAL

- první nebo druhá karta se při rozdávání otočí,
- dvě nebo více karet se při rozdávání otočí,
- první karta byla rozdána na špatnou pozici,
- karty rozdané na místo bez Hráče,
- karty nerozdané na místo, na které rozdané být měly (např. při trestu pro Hráče).

Otočená karta na buttonu NENÍ misdeal!

Karta, která spadne při rozdávání ze stolu, NENÍ misdeal. V tomto případě musí Dealer vyměnit balík karet.

32. SUBSTANTIAL ACTION (dostatečný počet akcí na to, aby hra mohla pokračovat dál)

Jakékoliv dvě (2) akce dvou (2) Hráčů zahrnující vložení chipů do potu (bet, raise, call).

Jakákoliv kombinace tří (3) akcí (check, bet, raise, call nebo fold).

33. FLOP OBSAHUJE 4 KARTY (CHYBA PŘI VYLOŽENÍ FLOPU)

Pokud Dealer zjistí, že Flop obsahuje 4 karty (zavřené nebo již otevřené), zamíchá tyto 4 karty (face down) na stole a Floorman, který je přivolán vybere náhodně jednu kartu, která bude použita jako další spálená karta. Zbylé 3 karty jsou Flop.

34. AKCE A PROHLÁŠENÍ HRÁČE, KTERÝ JE NA ŘADĚ

Hráči musí sledovat hru! Slovní prohlášení jsou závazná! Chipy vložené do potu musí v potu zůstat!

35. AKCE A PROHLÁŠENÍ HRÁČE, KTERÝ NENÍ NA ŘADĚ

Akce Hráče, který není na řadě, je závazná, pokud se nezměnila akce ostatních Hráčů před ním. Check, Call nebo Fold nejsou změnou akce.

Pokud se akce změní, má Hráč, který předběhl právo na vrácení sázky a má všechny možnosti (Call, Raise, Fold).

Hráč, který předběhl pouze Calluje, nemá právo na vrácení sázky, i když se akce ostatních Hráčů před ním změnila.

Fold Hráče, který není na řadě, je závazný (může být předmětem trestu).

36. ZPŮSOBY RAISOVÁNÍ

Raise musí být proveden: 1) vložení celé sumy do potu jedním pohybem, 2) slovním vyjádřením celé sumy a následným vložení chipů do potu, 3) Hráč nahlásí „raise“ vloží do potu sumu na „doCallování“, a potom jedním pohybem dokončí akci (raise).

Je Hráčovou povinností, aby se vyjádřil jasně a srozumitelně!

37. RAISE

První Raise musí být vždy dvojnásobkem předchozí sázky! Další Raisy jsou rozdílové.

Pokud Hráč vloží do potu Raise, který je alespoň 50% (nebo více) předchozí sázky, ale nesplňuje podmínky minimálního Raisu, musí tento Raise dorovnat tak, aby splňoval podmínku minimálního Raisu. All-in, jehož hodnota je menší než plnohodnotný Raise, neopravňuje Hráče, který se již vyjádřil k další akci.

38. BET 1 CHIPEM VYSOKÉ HODNOTY (ONE CHIP RULE)

Hráč A – bet 200, Hráč B – call, Hráč C vloží do potu jeden chip v hodnotě 5 000 bez toho, aby cokoliv před svou akcí řekl = CALL

Pokud by Hráč C zahlásil RAISE před tím, než by 5000 chip dopadnul na stůl, jednalo by se o RAISE 5 000.

39. BET PROVEDENÝ NĚKOLIKA CHIPY RŮZNÉ HODNOTY

Pokud Hráč, který je na řadě neohlásí Raise a vloží do potu několik chipů stejné hodnoty jedná se o Call, pokud by po odebrání jednoho chipu nezbyla suma nutná na Call předchozího Hráče.

Např. blindy 200–400. Hráč A – raise 1200, Hráč B vhodí do potu dva (2) 1000 chipy bez toho, aby zahlásil Raise. Jedná se pouze o Call, protože pokud se odebere jeden (1) 1000 chip z jeho sázky, zůstane suma menší než která je potřebná na Call 1200.

Vhození chipů různé hodnoty do potu se řídí pravidlem 50%.

40. POČET RAISŮ V NO-LIMIT HRÁCH

Celkový počet Raisů v no-limit a pot limit hrách není omezen.

41. SLEDOVÁNÍ PRŮBĚHU HRY

Hráč má povinnost sledovat průběh hry. Hráč, který hodlá doCallovat sázku proti Hráče má povinnost zkontrolovat správnou hodnotu této sázky, bez ohledu na to, co ohlásil Dealer nebo ostatní Hráči ve hře. Pokud Hráč, který hodlá doCallovat, požaduje spočítání stacku proti Hráče a dostane špatnou informaci od Dealera nebo Hráče, následně vloží do potu tuto (chybnou) sumu, tak je tato akce považována za správnou (platnou).

42. POT LIMIT A SUMA V POTU

Hráči mají právo na informaci o sumě v potu pouze v pot-limit hrách. Dealer nesmí podávat informace o potu při no-limit a limit hrách!

43. STRING BET, STRING RAISE

Výraz pro sázku, při kterém Hráč nedá požadované množství žetonů potřebné k navýšení do banku najednou, s úmyslem vyzorovat reakci ostatních Hráčů a případně místo pouhého dorovnání ohlásit raise a dodat zbývající žetony.

Dealeři jsou zodpovědní za označení String Betu a Raisu.

44. NESTANDARDNÍ A NEJASNÉ SÁZENÍ

Je Hráčovou povinností, aby se vyjádřil jasně a srozumitelně! Nestandardní vyjadřování (verbální, gesta) používají Hráči na vlastní riziko! Kdykoliv se stane, že hodnota nahlášené sázky může mít dvojitý význam, bude akceptována hodnota nižší.

45. NESTANDARDNÍ FOLD

Situace před koncem posledního kola sázek:

Hráč A) check, Hráč B) fold ---- Hráč B) jeho fold platí (může být posouzeno jako Soft Play – trest)!

Fold Hráče, který není na řadě je závazný (může být předmětem trestu).

46. PODMÍNEČNÁ VYJÁDŘENÍ

Prohlášení týkající se budoucí akce („když to raisneš dám ti plnou“) nejsou přípustná, mohou být závazná anebo mohou být penalizována. Výjimka: poslední dva (2) Hráči s živými kartami ve hře!

Prohlášení typu: „*Asi bych to měl zahodit.*“ nebo „*Budu muset dát all-in.*“ nejsou závazná! Dealer by měl upozornit Hráče, aby používali pouze jasná a přesná vyjádření týkající se jejich budoucí akce.

47. TURNAJOVÉ ŽETONY

Hráči nesmí brát turnajové žetony ze stolu (držet je v ruce pod stolem apod.).

Hráč, který toto poruší, může být diskvalifikován z turnaje a jeho chipy se z turnaje odeberou.

48. OMYLEM ZABITÉ, MUCKNUTÉ KARTY

Hráči jsou povinni si chránit své karty. Pokud Dealer omylem sebere Hráčovi karty a již nelze přesně určit, o které karty se jedná, nemá Hráč nárok na vrácení sázek, které vložil do potu. NICMÉNĚ pokud Hráč jako první BETnul nebo RAISEnul a nebyl CALlovan, bude mu nedoCALlovaný BET nebo RAISE vrácen.

49. PENALIZACE

Hráč, kterému byl udělen trest (1–3 kola), nesmí sedět u stolu! Na jeho místo ale budou rozdány karty a bude taktéž platit blindy!

50. ŽÁDNÉ INFORMACE (MEZI HRÁČI)

Hráči NESMÍ (pokud mají karty nebo ne):

- sdělovat detaily o svých kartách ostatním Hráčům,
- radit ostatním Hráčům nebo kritizovat jejich akci,
- radit se s přihlížejícími diváky,
- sahat na karty ostatním Hráčům.

Hráč, který sdělí druhému Hráči: „Mám dvě esa.“ se vystavuje možnosti trestu, ale toto prohlášení nemá vliv na případnou výhru potu (je jedno, jestli je tato informace pravdivá nebo ne). Hráč NESMÍ sdělovat informace typu: „Mám AK v srdcích.“ (vystavuje se možnému trestu).

51. UKAZOVÁNÍ KARET (ÚMYSLNÉ I NEÚMYSLNÉ)

Pokud Hráč otočí své karty během hry, dostane po aktuální hře trest. Jeho karty nicméně ZŮSTÁVAJÍ ve hře (není to Fold) a má všechny možnosti: Check, Call, Bet, Raise nebo Fold!

52. TURNAJOVÁ ETIKA

Poker je individuální hra!

– **SOFT PLAY** (trest a/nebo diskvalifikace) = mírná verze spolupráce více Hráčů u stolu.

Situace, když se u stolu sejdou dva Hráči, kteří sice nemají v úmyslu spolupracovat, ale zároveň nechtějí hrát proti sobě resp. se navzájem obírat. Pokud se dostanou do hry proti sobě, pak hra může vypadat check,check – check,check – check,check – showdown.

– **CHIP DUMPING** (diskvalifikace)= záměrné prohrávání peněz (žetonů) ve prospěch jiného Hráče.

53. NEVHODNÉ CHOVÁNÍ

Hráči, kteří se chovají nevhodně, sahají na karty nebo na chipy proti Hráčům, záměrně zdržují hru, opakovaně předbíhají akci, budou potrestáni!

54. NESTANDARDNÍ SITUACE

DEAD HAND

– Pokud se zjistí, že Hráč má nesprávný počet karet pro danou hru, jeho karty jsou prohlášeny za mrtvé!

– Pokud Hráč hodí své karty do karet proti Hráče, mají oba Hráči mrtvé karty!

– Pokud si dva (2) Hráči popletou své karty (dohadují se, která karta je čí) z důvodu nepozornosti nebo z důvodu nepřesného rozdání karet Dealerem:

a) Alespoň jeden Hráč zúčastněný ve sporu platil SB, BB nebo Straddle – MISDEAL

b) Žádný Hráč zúčastněný ve sporu neplatil SB, BB nebo Straddle – oba mají DEAD HAND

JOKER

– Pokud se během hry objeví mezi kartami Joker, je tato karta považována za bezcenný kus papíru!

– Objevení Jokeru neznamena Misdeal!

– Pokud Hráč mezi svými kartami najde Joker a ještě se nevyjádřil, bude mu karta vyměněna. Pokud Hráč zjistí, že má Jokera až potom co se vyjádřil, tak jeho karty jsou mrtvé.

VADNÉ KARTY (BALÍK)

– Pokud se během hry na stole objeví karta jiné barvy než je používána (modrý balík – 1 červená karta), veškerá akce je NEPLATNÁ a všechny sázky jsou vráceny konkrétním Hráčům.

– Pokud je v balíku nepoužitých karet (Stub) pro danou hru objevena karta jiné barvy – všechna akce PLATÍ!

– Pokud se během hry zjistí, že na stole jsou dvě (2) karty stejné hodnoty a barvy – veškerá akce je NEPLATNÁ a všechny sázky jsou vráceny konkrétním Hráčům.

- Pokud se během hry v balíku mezi kartami najde otočená karta (Face Up), tak je tato karta považována za bezcenný kus papíru! Karta bude nahrazena další kartou z balíku, kromě situace během počátečního rozdávání, kdy karta bude vyměněna až všichni Hráči mají své karty.
- Pokud se zjistí, že v balíku karet chybí jedna nebo více karet – všechny akce (hry) PLATÍ!
- Pokud Hráč upustí jednu nebo více karet na zem – NENÍ FOLD, NENÍ DEAD HAND. Hráč s kartami odehraje aktuální hru!

BUTTON

- Pokud se zjistí, že minulou hru byl Button umístěn nesprávně, budou následující hru Button a oba Blindy opraveny tak, aby každý Hráč dostal šanci mít Button, SB a BB (pokud je to možné).

CHYBY DEALERA

- Pokud Dealer rozdá před prvním kolem sázek jednu extra kartu (na pozici SB), tato karta se vrátí do balíku a použije se jako spálená karta (2 a více karet je Misdeal!).
- Pokud Dealer rozdá jakoukoliv kartu (karty) před tím, než bylo ukončeno kolo sázek (např. zapomene na vyjádření Hráče a vyloží Flop), tak tyto karty NEHRAJÍ, i když se opomenutý Hráč rozhodne pro Fold! Postup: spálená karta platí, ostatní se znovu zamíchají a rozdá se např. nový flop.
- Pokud Dealer zjistí, že Flop obsahuje 4 karty (zavřené nebo již otevřené), zamíchá tyto 4 karty (face down) na stole a Floorman, který je přivolán, vybere náhodně jednu kartu, která bude použita jako další spálená karta. Zbylé 3 karty jsou Flop.