

HERNÍ PLÁN ŽIVÉ HRY dle § 3 odst. 2 písm. f) zákona č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách provozované v kasinech

OBECNÁ ČÁST

I. Úvodní ustanovení

1. Společnost Lucky Money a.s., IČ: 272 05 746, se sídlem K výtopně 1224, 156 00 Praha 5, zapsaná v obchodním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, oddíl B, vložka 9713 (dále také „Provozovatel“), je provozovatelem Živé hry ve smyslu ust. § 57 a násl. Zákona o hazardních hrách.
2. Tato Živá hra je provozována na základě základního povolení vydaného Ministerstvem financí České republiky dle ustanovení § 87 Zákona o hazardních hrách a na základě povolení k umístění herního prostoru vydaného místně příslušným obecním úřadem dle ustanovení § 98 Zákona o hazardních hrách.
3. Živá hra je provozována v herních prostorech Kasin ve smyslu ustanovení § 68 Zákona o hazardních hrách.
4. Tento Herní plán byl v plném znění autorizován Ministerstvem financí České republiky. Provozovatel si vyhrazuje právo změnit Herní plán, a to na základě povolení Ministerstva financí ČR. Platné znění Herního plánu je vždy dostupné v papírové nebo elektronické podobě na viditelném místě v rámci herního prostoru Kasina.
5. Tímto Herním plánem (mimo jiné) je regulován právní vztah mezi Účastníkem a Provozovatelem.
6. Provozovatel zaručuje každému Účastníkovi Živé hry rovné podmínky a rovnou možnost Výhry.
7. Tento Herní plán je vykládán v souladu s ochranou Účastníků dle ust. § 7 odst. 2 písm. c) zákona č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách.
8. Provozovatel Účastníka upozorňuje, že účast na hazardních hrách může být škodlivá.
9. 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.
10. Herní měnou je česká koruna označovaná jako „Kč“, popř. jako „CZK“

II. Vymezení a výklad základních pojmů

1. Pojmy využívané v rámci tohoto Herního plánu začínající velkými písmeny, mají následující význam (pakiže není v tomto Herním plánu výslovně stanoveno jinak):

„**AML zákon**“ = zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorizmu, ve znění pozdějších předpisů.

„**Balíček karet**“ = sada, obsahující 52 karet rozdělených do čtyř barev s hodnotami 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A (eso).;

„**Doplňková sázka**“ = Sázka, při jejímž vsazení bude Účastníkovi vyplacena Výhra i v případě, že se Krupiér nekvalifikuje při hře Oasis Stud Poker. Sázka, při jejímž vsazení bude Účastníkovi hry vyplacena Výhra z doplňkové hry Perfect Pair při hře Blackjack; Sázka, při jejímž vsazení bude Účastníkovi hry vyplacena Výhra z doplňkové hry Lucky 7 při hře Blackjack;

„**Hazardní hry**“ = hazardní hry provozované Provozovatelem dle platných právních předpisů na základě jednotlivých základních povolení vydaných Ministerstvem financí České republiky;

„**Herní plán**“ = plán pro provozování hazardní hry Živá hra. Tento Herní plán upravuje mimo jiné podmínky účasti Účastníka na Živé hry, pravidla jednotlivých Živých her a další aspekty spojené s provozováním Živé hry;

„**Provozovatel**“ = Společnost Lucky Money a.s., IČ: 272 05 746, se sídlem K výtopně 1224, 156 00 Praha 5, zapsaná v obchodním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, oddíl B, vložka 9713.

„**Kasino**“ = herní prostor ve smyslu ustanovení § 68 Zákona o hazardních hrách. Jedná se o samostatný, stavebně oddělený prostor, ve kterém je provozována Živá hra jako hlavní činnost nebo další Hazardní hry provozované Provozovatelem;

„**Registrace**“ = proces, v jehož rámci je ověřena totožnost a věk Účastníka;

„**Účastník**“ = fyzická osoba, která se k účasti na Živé hře registrovala podle příslušných ustanovení tohoto Herního plánu;

„**Karta hráče**“ = karta, kterou vydává Provozovatel každému Účastníkovi, který úspěšně absolvoval proces Registrace dle tohoto Herního plánu;

„**RVO**“ = rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách ve smyslu § 16 Zákona o hazardních hrách;

„**Krupiér**“ = fyzická osoba, která obsluhuje hrací stůl Živé hry a za tímto účelem mimo jiné manipuluje s Hodnotovými nebo Hracími žetony;

„**Pitboss**“ = šéf hracího stolu Živé hry, tj. fyzická osoba, která dohlíží nad dodržováním pravidel Živé hry u příslušného hracího stolu;

„**Floorman**“ = fyzická osoba, která dohlíží nad dodržováním pravidel Živé hry provozované formou turnaje u příslušného hracího stolu;

„**Pojistná sázka**“ = Sázka, při jejímž vsazení si hráč pojišťuje svoji Sázku při hře Black Jack proti tomu, když si Krupiér rozdává Black Jack;

„**Hodnotové žetony**“ = žetony hmotné podstaty, na nichž je vyznačena jejich hodnota a oficiální zkratka měny, která se používá k Živé hře

„**Hrací žetony**“ = žetony neobsahující údaj o své hodnotě. Jejich hodnotu určuje sám Účastník v souladu s tímto Herním plánem. Hrací žetony je možné směnit pouze u hracího stolu, nikoliv na pokladně Kasina.

„**Turnajové žetony**“ = hrací žetony určené výhradně pro pokerové turnaje. Žetony jsou bez peněžní (finanční) hodnoty. Každý žeton je označen pouze turnajovou hodnotou, barvou a logem.

„**Blind**“, „**Small Blind**“, „**Big Blind**“ = povinné Sázky vkládané do hry pomocí Hodnotových nebo Turnajových žetonů, které musí Účastníci cash game nebo pokerového turnaje plnit

„**Sázka**“ = Účastníkem dobrovolně určené nevratné plnění, které bude porovnáno s výsledkem Živé hry;

„**Živá hra**“ = hazardní hra dle ustanovení § 3 odst. 2 písm. f) Zákona o hazardních hrách. Při Živé hře hrají Účastníci proti Krupiérovi nebo jeden proti druhému u hracích stolů, aniž by byl předem určen jejich počet a výše Sázek do jedné hry. Živou hrou se rozumí zejména ruleta, karetní hry, a to i provozované formou turnaje, nebo hra v kostky;

„**Výhra**“ = peněžní částka, kterou Účastník získá při splnění všech podmínek stanovených tímto Herním plánem;

„**Zákon o hazardních hrách**“ = zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, v platném znění;

„**ZoZOÚ**“ = znamená zákon č. 110/2019 Sb., o zpracování osobních údajů, ve znění pozdějších předpisů;

2. Definice uvedené výše se použijí obdobně pro jednotná i množná čísla definovaných pojmů.
3. Účastník se zavazuje dodržovat všeobecné obchodní podmínky a Herní plán Provozovatele. Tento Herní plán má v případě kolize s všeobecnými obchodními podmínkami aplikační přednost před všeobecnými obchodními podmínkami.

III. Podmínky účasti na Živé hře

1. Živé hry se může zúčastnit pouze fyzická osoba, která:
 - a. je starší 18 let
 - b. není nikterak omezena ve svéprávnosti k účasti na Hazardní hrách
 - c. není omezena v účasti na Živé hře nastavenými sebeomezujícími opatřeními.
 - d. nemůže být vpuštěna do Kasina s ohledem na její zápis v RVO.
2. Účast na Živé hře je zakázána zaměstnancům či společníkům Provozovatele, včetně osobám jim blízkým ve smyslu zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů.
3. Účastník je povinen se před Uzavřením sázky řádně seznámit s aktuálním zněním Herního plánu. Na neznalost či subjektivní výklad znění Herního plánu nebude ze strany Provozovatele brán zřetel a není to důvodem pro uznání reklamace jako důvodné, více k reklamaci dále v tomto Herním plánu.

IV. Registrace

1. Účastník se může účastnit Živé hry pouze po řádné Registraci v Kasinu. V rámci Registrace Provozovatel ověří totožnost a věk Účastníka a provede další úkony stanovené Zákonem o hazardních hrách, AML zákonem, ZoZOÚ a tímto Herním plánem. V rámci procesu Registrace bude identita Účastníka ověřena v souladu s pravidly stanovenými v AML zákoně a v Zákoně o hazardních hrách.
2. Účastník je povinen při Registraci uvést následující identifikační údaje: jméno, popřípadě jména, příjmení, popřípadě rodné příjmení, bydliště, adresa místa trvalého nebo jiného obdobného pobytu, státní občanství, rodné číslo nebo datum narození (nebylo-li rodné číslo osobě žádající o Registraci přiděleno) a místo narození. V souvislosti s řádným plněním

povinností dle AML zákona je Účastník povinen poskytnout dále následující údaje: pohlaví, trvalý pobyt.

3. Účastník může dále při Registraci poskytnout Provozovateli následující kontaktní údaje: korespondenční adresu (pokud je odlišná od adresy bydliště), telefonní číslo, adresu pro doručování elektronické pošty (e-mail) a identifikátor datové schránky (pokud ji Účastník má a používá ji k soukromým účelům).
4. Účastník odpovídá za pravdivost a správnost všech údajů, které sdělí Provozovateli v rámci Registrace.
5. Za účelem řádného dokončení Registrace Provozovatel ověří údaje uvedené v odstavci 2 tohoto článku z průkazu totožnosti příslušného Účastníka (pokud jsou v něm tyto údaje uvedeny) a dále zaznamená druh a číslo průkazu, stát popř. orgán, který jej vydal, dobu jeho platnosti. Provozovatel současně ověří shodu podoby Účastníka s vyobrazením v předloženém průkazu totožnosti.
6. V rámci procesu Registrace Účastník zároveň udělí Provozovateli souhlas se zpracováním svých osobních údajů dle ZoZOÚ, a to za účelem plnění povinností dle AML zákona a Zákona o hazardních hrách. Provozovatel odpovídá za ochranu osobních údajů dle ZoZOÚ.
7. Provozovatel v rámci procesu Registrace ověří, zda-li je osoba vstupující do Kasina zapsána v RVO. Osobám, které jsou zapsány v RVO nebude vstup do Kasina umožněn.
8. Účastník zároveň v procesu Registrace udělí Provozovateli souhlas s pořízením své fotografie či jiného svého obrazového záznamu. Bez udělení tohoto souhlasu není možné proces Identifikace řádně dokončit.
9. Provozovatel je povinen umožnit osobě, která má v úmyslu se účastnit Živé hry, jednotlivě nastavit nebo jednotlivě odmítnout následující sebeomezující opatření
 - a) výši čisté prohry za 1 den,
 - b) výši čisté prohry za 1 kalendářní měsíc,
 - c) počet návštěv herního prostoru za 1 kalendářní měsíc.

Čistou prohrou se pro účely sebeomezujících opatření v rámci Živé hry rozumí rozdíl mezi úhrnem peněžních prostředků přijatých od Účastníka na úhradu nákupu Hodnotových žetonů a úhrnem peněžních prostředků vyplacených Účastníkovi proti předloženým Hodnotovým žetonům.

Zmírní-li Účastník svá sebeomezující opatření, je Provozovatel povinen provést změnu nejdříve s účinností od sedmého dne ode dne Účastníkem provedené změny sebeomezujících opatření.

Zpřísní-li Účastník svá sebeomezující opatření, je Provozovatel povinen provést změnu neprodleně, nejpozději však do 24 hodin od okamžiku Účastníkem provedené změny sebeomezujících opatření.

10. V případě, že Účastník při Registraci splní všechny podmínky dle tohoto článku, a to včetně poskytnutí údajů dle odstavce 3 tohoto článku, vydá mu Provozovatel Kartu hráče, jejímž prostřednictvím Účastník prokazuje splnění podmínek Registrace při vstupu do Kasina.

11. V případě, že Účastník při Registraci splní všechny podmínky dle tohoto článku, a to včetně poskytnutí údajů dle odstavce 3 tohoto článku, je oprávněn se rovněž účastnit dalších Hazardních her provozovaných Provozovatelem dle Zákona o hazardních hrách, a to za předpokladu, že Účastník splnil rovněž všechny podmínky vyžadované pro účast na takové další Hazardní hře. Závazná pravidla Hazardních her jsou stanovena v příslušných herních plánech konkrétních Hazardních her schválených Ministerstvem financí České republiky.

V. Vstup do Kasina

1. Při vstupu do Kasina provádí Provozovatel identifikaci každého návštěvníka, a to v souladu s § 71 Zákona o hazardních hrách. Při identifikaci je Provozovatel povinen ověřit identitu a věk každého návštěvníka dále také, zda-li je takový návštěvník zapsán v RVO. Účastníkovi bude vstup do Kasina umožněn také po předložení jeho Karty hráče a po ověření, že tato Karta hráče náleží tomuto Účastníkovi. I v tomto případě Provozovatel ověří, zda-li je Účastník zapsán v RVO. V případě, že je Provozovateli poskytnuta informace, že návštěvník či Účastník je zapsán v RVO, znemožní mu vstup do Herního prostoru.
2. Zjistí-li obsluha, že návštěvník svým chováním, znečištěným oblečením, zápachem či vzhledem obtěžuje, nebo by mohl obtěžovat ostatní návštěvníky Kasina, popřípadě by mohl narušovat řádné provozování Hazardních her v Kasinu, je oprávněna nedovolit mu vstup do Kasina.

VI. Živá hra – Hodnotové a Hrací žetony

1. Účastníkovi je umožněno nakoupit či vyměnit Hodnotové žetony za peněžní prostředky pouze na pokladně Kasina, popřípadě přímo na hracích stolech Živé hry. Na hracích stolech Živé hry je možné Hodnotové žetony nakoupit pouze za hotovost, a to pouze v situacích, kdy tento nákup nijak nezabrání Krupiérovi dohlížet na řádný průběh Živé hry.
2. Pro nákup Hodnotových žetonů jsou v Kasinu přijímány všechny konvertibilní měny, které jsou pro účely hry přepočítávány platným kursem stanoveným Českou národní bankou k prvnímu dni příslušného kalendářního měsíce, který je snížen o 10 % a zaokrouhlen na celé koruny nahoru. Nákup Hodnotových žetonů je možno uskutečňovat i formou vybraných platebních karet, u kterých nejsou pochybnosti o jejich krytí. Vedení Kasina si vyhrazuje právo omezit nákup Hodnotových žetonů platebními kartami. Výměna valut, včetně krytí prostřednictvím vybraných platebních karet, na Hodnotové žetony se uskutečňuje v pokladně Kasina.
3. Hrací žetony je možné směnit pouze u hracích stolů Živé hry za Hodnotové žetony, a to pouze v situacích, kdy tento nákup nijak nezabrání Krupiérovi dohlížet na řádný průběh Živé hry. Účastník si na základě svého rozhodnutí stanoví hodnotu Hracích žetonů, se kterými se bude účastnit Živé hry. Je zakázáno přenášet Hrací žetony mezi jednotlivými hracími stoly Živé hry. Účastník je povinen si po ukončení své účasti na Živé hře na příslušném hracím stole vyměnit u Krupiéra Hrací žetony za Hodnotové žetony.
4. Účastníkům je zakázáno vynášet Hodnotové a Hrací žetony mimo Kasino. Před odchodem z Kasina je každý Účastník povinen si na pokladně Kasina vyměnit Hodnotové žetony na peněžní prostředky.

5. Účastníkům je zakázáno používat Hodnotové nebo Hrací žetony na úhradu jakéhokoliv dluhu, který nevznikl z Hazardní hry.
6. Účastníkům je zakázáno v Kasinu používat Hodnotové nebo Hrací žetony jiných provozovatelů hazardních her.

VII. Uzavírání sázek na Živou hru

1. Na každém hracím stole Živé hry je uvedena minimální a maximální výše jedné Sázky, a to v souladu s podrobnými pravidly jednotlivých druhů Živých her.
2. Sázky je možné uzavírat pouze prostřednictvím Hodnotových nebo Hracích žetonů, které jsou umístěny na příslušných polích hracích stolů Živé hry, a to v souladu s podrobnými pravidly jednotlivých Živých her.
3. Každý Účastník je odpovědný za to, že jeho Sázka je umístěna na správném místě na hracím stole Živé hry a ve správné výši.
4. Sázky je možné uzavírat do okamžiku, než Krupiér oznámí konec příjmu Sázek.
5. Každá Sázka je platná v podobě a výši, v jaké je umístěna na hracím stole Živé hry. Pokud výše Sázky překročila hodnotu maximální Sázky uvedené na hracím stole Živé hry, má se za to, že taková Sázka byla přijata ve výši odpovídající hodnotě maximální Sázky, s tím, že přebytek Krupiér vrátí Účastníkovi.
6. V případě pochybností rozhoduje o přijetí či nepřijetí Sázky Pitboss.
7. Má-li vedení Kasina důvodné podezření, že byla, jakkoliv porušena pravidla hry stanovená v Herním plánu nebo že došlo k jakékoliv dohodě mezi Účastníky, nebo mezi Účastníky a Krupiéry, má vedení Kasina právo prohlásit takovou jednu nebo více her hazardní hry ovlivněných porušením tohoto Herního plánu za neplatnou. Sázky těchto Účastníků, které se váží ke konkrétní hře nebo hram hazardní hry, budou zrušeny. Výhry těchto Účastníků nebudou vyplaceny. Tyto Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat.

VIII. Výplata Výhry a nárok na Výhru

1. Účastník má nárok na Výhru v případě, že dosáhl výherní kombinace, která je nutná dle níže uvedených jednotlivých pravidel příslušné Živé hry k dosažení Výhry a zároveň nebyl porušen žádným způsobem tento Herní plán. Nevyzvednuté výhry jsou příjmem Provozovatele. Tím není dotčeno právo na uplatnění Výhry podle bodu 1 článku IX tohoto Herního plánu.
2. Předmětem Výhry mohou být pouze peněžní prostředky.
3. Výhra je Účastníkovi vyplácena proti předložení Hodnotových žetonů na pokladně Kasina. Pokud výše vyplacené Výhry přesahuje 270 000,- Kč, je povinností Provozovatele vyplatit Účastníkovi takovou Výhru bezhotovostním převodem. V takovém případě Provozovatel vystaví Účastníkovi potvrzení o Výhře.
4. Provozovatel vyplatí Účastníkovi Výhru ihned, nejpozději však ve lhůtě 60-ti dnů ode dne uplatnění nároku na Výhru ze strany Účastníka.

5. Provozovatel je oprávněn pozastavit výplatu Výhry nebo její části v případě, že bude existovat důvodné podezření o regulérnosti Sázky nebo pokud byl porušen tento Herní plán. V takovém případě bude Účastník o této skutečnosti informován a bude mu vystaveno potvrzení o zahájení přezkoumávání podmínek, za kterých byla Výhra dosažena. O výsledku přezkoumávání bude Účastník informován bez zbytečného odkladu poté, co bude prošetřování ukončeno, nejpozději však do 60-ti dnů ode dne uplatnění nároku na Výhru. Provozovatel dále pozastaví výplatu Výhry v případě, že by Sázka byla vyhodnocena jako podezřelý obchod ve smyslu AML zákona, a to na dobu až 6-ti dní v souladu s ustanovením § 20 AML zákona.
6. Pokud byla Výhra prokazatelně vyplacena neoprávněně (např. porušení obecné i zvláštní části Herního plánu, podvodné jednání hráče nebo zaměstnance Kasina) nebo v jiné výši vyzve Provozovatel písemně příslušného Účastníka k vrácení neoprávněně získané výhry nebo její části, resp. tohoto bezdůvodného obohacení, ve lhůtě, která nebude kratší než 15 dnů.

IX. Reklamac

1. Stížnosti či reklamac, týkající se provozu Kasina, Účastníků, příp. zaměstnanců Provozovatele řeší manažer Kasina na místě, o uplatněné reklamaci vydá Účastníkovi potvrzení. Účastník může takovou reklamaci uplatnit nejpozději šest měsíců od vzniku rozhodných skutečností, které jsou důvodem pro takovou reklamaci. Tímto ustanovením není dotčeno právo Účastníka uplatnit u Provozovatele právo na Výhru nejpozději do 1 roku ode dne vyhodnocení sázkové příležitosti.
2. Účastník je také oprávněn podat písemné reklamac, které musí být Provozovateli prokazatelně doručeny nejpozději šest měsíců od vzniku rozhodných skutečností, které jsou důvodem pro takovou reklamaci, a to písemně na adresu Provozovatele: Lucky Money a.s., Rohanské nábřeží 671/15, 186 00 Praha 8. Tímto ustanovením není dotčeno právo Účastníka uplatnit u Provozovatele právo na Výhru nejpozději do 1 roku ode dne vyhodnocení sázkové příležitosti.
3. Písemné reklamac musí obsahovat jméno a příjmení Účastníka, adresu trvalého pobytu, a uvedení přesného popisu rozhodných skutečností a okolností, o které Účastník svou stížnost či reklamaci opírá.
4. Provozovatel je povinen prošetřit odůvodněnou stížnost či reklamaci a ve lhůtě třiceti kalendářních dnů od jejího doručení informovat Účastníka o výsledcích tohoto šetření. Provozovatel vystaví písemné potvrzení obsahující datum a způsob vypořádání příslušné reklamac.
5. K stížnostem a reklamacím. Na stížnosti a reklamac, které nebudou splňovat podmínky tohoto článku tohoto Herního plánu, nebude přihlíženo, na což bude Účastník hazardní hry upozorněn.

X. Závěrečná ustanovení

1. Účastník je povinen dodržovat vedle ustanovení tohoto Herního plánu rovněž veškeré obecné závazné předpisy, které se na jeho účast na Živé hře vztahují.

2. Účastník bere na vědomí, že v případech stanovených AML zákonem, je Provozovatel povinen zjišťovat a evidovat jeho osobní údaje.
3. V případě, že dojde mezi Provozovatelem a Účastníkem, jako spotřebitelem, ke vzniku spotřebitelského sporu z uzavřené Sázky, který se nepodaří vyřešit vzájemnou dohodou, může spotřebitel (Účastník) podat návrh na mimosoudní řešení takového sporu určenému subjektu mimosoudního řešení spotřebitelských sporů, kterým je: Česká obchodní inspekce, Ústřední inspektorát - oddělení ADR, Štěpánská 15, 120 00 Praha 2, email: adr@coi.cz, web: adr.coi.cz. Spotřebitel (Účastník) může využít rovněž platformu pro řešení sporů online, která je zřízena Evropskou komisí na adrese <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>.
4. Právní vztah mezi Provozovatelem a Účastníkem se řídí právním řádem ČR, případné spory vzniklé z tohoto právního vztahu mezi Provozovatelem a Účastníkem bude řešit věcně a místně příslušný soud soudní soustavy České republiky dle příslušného právního předpisu České republiky.
5. Provozovatel a osoby, které jsou k němu v pracovněprávním nebo obdobném poměru, jsou povinni zachovávat mlčenlivost o Účastnících, jejich účasti na Hazardní hře, včetně jejich Výhry a prohry, a to plně v souladu s ustanovením § 11 Zákona o hazardních hrách. Této povinnosti se může Provozovatel zprostit pouze na základě písemného souhlasu Účastníka. Účastník nemůže Provozovatele zprostit mlčenlivosti dříve, než je známo, zda Účastník získal Výhru v souladu s tímto Herním plánem.
6. Provozovatel je oprávněn provádět na základě povolení Ministerstva financí České republiky změny tohoto Herního plánu. Veškeré takovéto změny, a to včetně jejich případného výkladu, je Provozovatel povinen uveřejnit.

ZVLÁŠTNÍ ČÁST

I. Ruleta

Min. Sázka 10,- Kč, max. Sázka 100 000,- Kč, nejvyšší možná Výhra 39 600 000,- Kč.

Ruleta je druh Živé hry, jejíž název je odvozen z francouzského slova *roulette*, které znamená malé kolo. Základ Rulety tvoří otáčivé zařízení, které se skládá ze dvou soustředných kol. Větší z nich je nehybné, menší se otáčí a je rozděleno na 37 barevných a očíslovaných políček - 1 až 36 a 0. Během hry posílá Krupiér kuličku po vnějším kole proti směru rotace menšího kola. Po chvilce kulička zpomalí a přejde do menšího kola, kde se usadí v jednom z třiceti sedmi políček. Cílem hry je uhodnout, ve kterém políčku se kulička zastaví.

1. Sázky

Konkrétní výše minimálních a maximálních Sázek je vždy stanovena v rámci limitů vývěskou u příslušného hracího stolu.

Účastníci umísťují své sázky na hracím stole této živé hry pouze prostřednictvím Hodnotových nebo Hracích žetonů.

2. Hrací stůl a sezení u stolu

Hra probíhá na hracím stole, u kterého může hrát neomezený počet Účastníků. Na jednom rohu Hracího stolu je vždy umístěno ruletové kolo pro určení výherních čísel. Na hracím plátně jsou graficky vyobrazena čísla z ruletového kola a dále místa pro umístění Sázek Jednoduché šance, Sloupce a Tucty. Před místem, kde stojí Krupiér je na hracím plátně graficky vyobrazen prostor ve tvaru oválu, který slouží pro umísťování hlášených sázek Účastníků. Tento prostor tzv. Racetrack obsahuje čísla ruletového kola ve shodném pořadí a dále názvy Sázek na sérii čísel.

Všechna sedadla u stolu rulety jsou vyhrazena pouze Účastníkům.

3. Hra

Oznámením „Prosím umístěte Sázky“ vyzve Krupiér Účastníky k provedení Sázek. Za řádné provedení Sázek odpovídá vždy sám Účastník. Pokud k tomu zbude čas, umístí Krupiér Účastníkovi jeho hlášené Sázky, což je projev jeho dobré vůle. Je povinností Účastníka ujistit se, že hlášené Sázky byly umístěny Krupiérem tak, jak si Účastník sám přál. Po Krupiérově oznámení „Konec sázení, děkuji vám“, se žádné hlášené Sázky již nepřijmou. Pokud se jakékoliv takové Sázky vsadí, budou považovány za neplatné.

Krupiér uvede kolo rulety do pohybu a roztočí kuličku v opačném směru, než v jakém je směr otáčení kola rulety. 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 taková hra je neplatná; v takovém případě je Účastník oprávněn vzít svou Sázku zpět, popř. ji ponechat na stejném místě pro účely další hry. Má-li roztočení platit, kulička musí obvod kola rulety oběhnout nejméně třikrát (3x), než spadne do jednoho z třiceti sedmi (37) políček. Nestane-li se tak, je roztočení označeno za neplatné; v takovém případě je Účastník oprávněn vzít svou Sázku zpět, popř. ji ponechat na stejném místě pro účely další hry.

Než kulička spadne do jednoho z třiceti sedmi políček, Krupiér oznámí „Konec sázení, děkuji vám“, na což upozorní s dostatečným předstihem. Po tomto oznámení nejen že nesmí Účastník umístit žádné další Sázky, ale též jakékoliv Sázky zrušit či přesunout, popř. není možné žádat Krupiéra, aby již umístěné Sázky přesunul. Při porušení některého z těchto pravidel by se Sázka pokládala za neplatnou.

Jestliže se uvedená pravidla dodržela a poté, co kulička spadla do jednoho z očíslovaných políček, Krupiér vyhlásí, že toto číslo vyhrálo. Prohrané Sázky vezme ze stolu a vítězné Sázky proplatí v barevných Hracích žetonech či Hodnotových žetonech.

Personál nesmí za žádných okolností Účastníkům radit, jak mají sázet. Nesmí také Účastníkům napomáhat k nepoctivé Výhře.

4. Možnosti Výhry

Podle Herním plánem stanovených minim a maxim hracího stolu, lze Sázky provést (umístit) takto:

JEDNODUCHÁ ŠANCE

Červená čísla, černá čísla, lichá čísla, sudá čísla, nízká čísla (1-18), vysoká čísla (19-36). Jakákoliv jejich vítězná kombinace se proplatí v poměru 1:1 - Účastník vyhraje 1 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 2 násobek původní Sázky). Je-li vítězným číslem nula (0), veškeré Sázky vsazené na jednoduché šance prohrávají a Krupiér je z plátna odstraní.

TUCTY A SLOUPCE

První tucet (1–12), druhý tucet (13–24), třetí tucet (25–36), první sloupec (1–34), druhý sloupec (2–35), třetí sloupec (3–36). Sázka na vyhrávající sloupec či tucet se proplatí v poměru 2:1 - Účastník vyhraje 2násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 3násobek původní Sázky). 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. Například 16, 17, 18, 19, 20, 21. Jakákoliv vyhrávající Sázka na šest čísel ve dvou sousedních řádcích se proplatí v poměru 5:1 - Účastník vyhraje 5 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 6 násobek původní Sázky).

ČTYŘI SOUSEDNÍ ČÍSLA VE ČTVEŘICI

Sázky vsazené na čtyři sousední čísla ve čtveřici zahrnují čtyři (4) čísla. Například 0, 1, 2, 3 nebo 7, 8, 10, 11. Každá vyhrávající Sázka na čtyři sousední čísla ve čtveřici se proplatí v poměru 8:1 - Účastník vyhraje 8 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 9 násobek původní Sázky).

TŘI ČÍSLA V JEDNÉ ŘADĚ

Sázky vsazené na tři čísla v jedné řadě zahrnují tři (3) čísla. Například 0, 2, 3, nebo 25, 26, 27. Každá vyhrávající Sázka na tři čísla v jedné řadě se proplatí v poměru 11:1 - Účastník vyhraje 11 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 12 násobek původní Sázky).

DVĚ SOUSEDNÍ ČÍSLA

Sázky vsazené na dvě sousední čísla zahrnují dvě (2) čísla. Například 2 a 3 nebo 2 a 5. Každá vyhrávající Sázka na dvě sousední čísla se proplatí v poměru 17:1 - Účastník vyhraje 17 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 18 násobek původní Sázky).

JEDNO ČÍSLO

Sázky vsazené na jedno číslo se týkají kteréhokoliv jednotlivého čísla. Například 0 či 32. Každé vyhrávající Sázka na jedno číslo se proplatí v poměru 35:1 - Účastník vyhraje 35 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 36 násobek původní Sázky).

Ve všech případech uvedených výše Krupiér původní Sázku ponechá v jejím vyhrávajícím postavení. Účastník si může vybrat: ponechat tuto Sázku na místě pro nové roztočení nebo ji z plátna vzít.

5. Oznámené neboli hlášené Sázky

Účastníci mohou vsadit i na různé řady čísel, například Sázka na sousední čísla či Sázka na série čísel. Krupiér tyto hlášené Sázky umístí na určené místo na plátně. Tyto Sázky zahrnují přílehlou řadu čísel na cylindru ruletového kola.

Takové Sázky umístí jako projev zdvořilosti Krupiér a jen tehdy, zbude-li mu na to čas. Není-li dostatek času, Krupiér či inspektor tyto Sázky odmítne.

Sázky se musí na určené místo na plátně umístit dříve, než kulička spadne do políčka označujícího výherní číslo. Jestliže to čas nedovolí, bude se hlášená Sázka pokládat za neplatnou.

SOUSEDNÍ SÁZKY

Tyto Sázky zpravidla zahrnují pět (5) po sobě jdoucích čísel na kole Rulety. Například 5 a sousedy 5, 10, 16, 23 a 24. Jestliže kterákoliv sousední Sázka vyhraje, Krupiér umístí na výherní číslo odpovídající množství žetonů, které zároveň odpovídá výhernímu podílu ze vsazené sousední sázky a Sázka se proplatí 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 Rulety. Jsou jimi dvě sousední čísla 0/3, dvě sousední čísla 12/15, jedno číslo 26 a dvě sousední čísla 32/35. Jestliže kterákoliv Sázka na „zero“ hru vyhraje, Krupiér umístí na vyhrávající jedno číslo či dvě sousední čísla odpovídající množství žetonů, které zároveň odpovídá výhernímu podílu ze vsazené zero hry 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 odpovídající množství žetonů, které zároveň odpovídá výhernímu podílu ze vsazené velké série 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 se 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 odpovídající množství žetonů, které zároveň odpovídá výhernímu podílu ze vsazené malé série na vyhrávající dvojici 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 odpovídající množství žetonů, které

zároveň odpovídá výhernímu podílu ze vsazené Sázky Orphelins na vyhrávající jedno či dvě sousední čísla a Sázka se v příslušném poměru proplatí.

RULETOVÉ KOLO

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

Třicet sedm (37) políček není očíslováno jedno za druhým, nýbrž tímto mezinárodně uznávaným způsobem, platným pro francouzské číslované kolo rozdělené na políčka: 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.

6. Hotové peníze, Hodnotové žetony, Hrací žetony

Nákup nebo výměnu Hodnotových žetonů je možné provádět pouze v pokladně Kasina, popřípadě u hracího stolu. Pro živou hru se mohou používat i Hrací žetony, které lze získat výměnou Hodnotových žetonů u hracího stolu.

Hodnota těchto žetonů se musí pohybovat v rozmezí minima a maxima stolu, které jsou uvedeny v tomto Herním plánu. Tyto barevné Hrací žetony určují, které žetony náleží, kterému Účastníkovi a platí jen u stolu, u kterého byly koupeny.

Kvůli bezpečnosti Účastníků jsou Krupiéři oprávněni Hodnotové žetony, s nimiž se na plátně hracího stolu hraje, vyměnit za barevné Hrací žetony označené stejnou hodnotou.

Když hra skončí nebo když si Účastník přeje hru ukončit, Krupiéř je povinen tyto barevné Hrací žetony vyměnit za Hodnotové žetony v téže hodnotě. Potom lze v pokladně Hodnotové žetony směnit za hotové peníze. Barevné Hrací žetony nejsou směnitelné a lze jich použít jen u stolu, u něhož byly vydány.

Jestliže se barevné Hrací žetony nesmění za Hodnotové žetony, které mají platnost hotových peněz před odchodem od stolu, budou od tohoto okamžiku mít jen hodnotu minima stanoveného u příslušného stolu.

II. Ruleta 00 (double zero)

Min. Sázka 10,- Kč, max. Sázka 100 000,- Kč, nejvyšší možná Výhra 39 600 000,- Kč.

Ruleta 00 (double zero) je druh Živé hry, jejíž název je odvozen z francouzského slova roulette, které znamená malé kolo. Základ Rulety tvoří otáčivé zařízení, které se skládá ze dvou soustředných kol. Větší z nich je nehybné, menší se otáčí a je rozděleno na 38 barevných a očíslovaných políček - 1 až 36, 0 a políčko 00 (double zero). Během hry posílá Krupiéř kuličku po vnějším kole proti směru rotace menšího kola. Po chvilce kulička zpomalí a přejde do menšího kola, kde se usadí v jednom z třiceti osmi políček. Cílem hry je uhodnout, ve kterém políčku se kulička zastaví.

1. Sázky

Konkrétní výše minimálních a maximálních Sázek je vždy stanovena v rámci limitů vývěskou u příslušného hracího stolu.

Účastníci umísťují své sázky na hracím stole této živé hry pouze prostřednictvím Hodnotových nebo Hracích žetonů.

2. Hrací stůl a sezení u stolu

Hra probíhá na hracím stole, u kterého může hrát neomezený počet Účastníků. Na jednom rohu Hracího stolu je vždy umístěno ruletové kolo pro určení výherních čísel. Na hracím plátně jsou graficky vyobrazena čísla z ruletového kola a dále místa pro umístění Sázek Jednoduché šance, Sloupce a Tucty.

Všechna sedadla u stolu rulety jsou vyhrazena pouze Účastníkům.

3. Hra

Oznámením „Prosím umístěte Sázky“ vyzve Krupiér Účastníky k provedení Sázek. Za řádné provedení Sázek odpovídá vždy sám Účastník. Po Krupiérově oznámení „Konec sázení, děkuji vám“, se žádné Sázky již nepřijmou. Pokud se jakékoliv takové Sázky vsadí, budou považovány za neplatné.

Krupiér uvede kolo rulety do pohybu a roztočí kuličku v opačném směru, než v jakém je směr otáčení kola rulety. 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 taková hra je neplatná; v takovém případě je Účastník oprávněn vzít svou Sázku zpět, popř. ji ponechat na stejném místě pro účely další hry. Má-li roztočení platit, kulička musí obvod kola rulety oběhnout nejméně třikrát (3x), než spadne do jednoho z třiceti osmi (38) políček. Nestane-li se tak, je roztočení označeno za neplatné; v takovém případě je Účastník oprávněn vzít svou Sázku zpět, popř. ji ponechat na stejném místě pro účely další hry.

Než kulička spadne do jednoho z třiceti osmi políček, Krupiér oznámí „Konec sázení, děkuji vám“, na což upozorní s dostatečným předstihem. Po tomto oznámení nejen že nesmí Účastník umístit žádné další Sázky, ale též jakékoliv Sázky zrušit či přesunout, popř. není možné žádat Krupiéra, aby již umístěné Sázky přesunul. Při porušení některého z těchto pravidel by se Sázka pokládala za neplatnou.

Jestliže se uvedená pravidla dodržela a poté, co kulička spadla do jednoho z očíslovaných políček, Krupiér vyhlásí, že toto číslo vyhrálo. Prohrané Sázky vezme ze stolu a vítězné Sázky proplatí v barevných Hracích žetonech či Hodnotových žetonech.

Personál nesmí za žádných okolností Účastníkům radit, jak mají sázet. Nesmí také Účastníkům napomáhat k nepoctivé Výhře.

4. Možnosti Výhry

Podle Herním plánem stanovených minim a maxim hracího stolu, lze Sázky provést (umístit) takto:

JEDNODUCHÁ ŠANCE

Červená čísla, černá čísla, lichá čísla, sudá čísla, nízká čísla (1-18), vysoká čísla (19-36). Jakákoliv jejich vítězná kombinace se proplatí v poměru 1:1 - Účastník vyhraje 1 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 2 násobek původní Sázky). Je-li vítězným číslem nula (0) nebo dvojitá nula (00), veškeré Sázky vsazené na jednoduché šance prohrávají a Krupiér je z plátna odstraní.

TUCTY A SLOUPCE

První tucet (1–12), druhý tucet (13–24), třetí tucet (25–36), první sloupec (1–34), druhý sloupec (2–35), třetí sloupec (3–36). Sázka na vyhrávající sloupec či tucet se proplatí v poměru 2:1 - Účastník vyhraje 2násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 3násobek původní Sázky). Je-li vítězným číslem nula (0) nebo dvojitá nula (00), 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. Například 16, 17, 18, 19, 20, 21. Jakákoliv vyhrávající Sázka na šest čísel ve dvou sousedních řádcích se proplatí v poměru 5:1 - Účastník vyhraje 5 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 6 násobek původní Sázky).

PĚT ČÍSEL

Sázky vsazené na prvních pět těchto sousedících čísel: 0, 00, 1, 2 a 3. Jakákoliv vyhrávající Sázka se proplatí v poměru 6:1 - Účastník vyhraje 6 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 7 násobek původní Sázky).

ČTYŘI SOUSEDNÍ ČÍSLA VE ČTVEŘICI

Sázky vsazené na čtyři sousední čísla ve čtveřici zahrnují čtyři (4) čísla. Například 1, 2, 4, 5 nebo 7, 8, 10, 11. Každá vyhrávající Sázka na čtyři sousední čísla ve čtveřici se proplatí v poměru 8:1 - Účastník vyhraje 8 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 9 násobek původní Sázky).

TŘI ČÍSLA V JEDNÉ ŘADĚ

Sázky vsazené na tři čísla v jedné řadě zahrnují tři (3) čísla. Například 0, 1, 2, nebo 25, 26, 27. Každá vyhrávající Sázka na tři čísla v jedné řadě se proplatí v poměru 11:1 - Účastník vyhraje 11 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 12 násobek původní Sázky).

DVĚ SOUSEDNÍ ČÍSLA

Sázky vsazené na dvě sousední čísla zahrnují dvě (2) čísla. Například 2 a 3 nebo 2 a 5. Každá vyhrávající Sázka na dvě sousední čísla se proplatí v poměru 17:1 - Účastník vyhraje 17 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 18 násobek původní Sázky).

JEDNO ČÍSLO

Sázky vsazené na jedno číslo se týkají kteréhokoliv jednotlivého čísla. Například 0, 00 či 32. Každá vyhrávající Sázka na jedno číslo se proplatí v poměru 35:1 - Účastník vyhraje 35 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 36 násobek původní Sázky).

Ve všech případech uvedených výše Krupiér původní Sázku ponechá v jejím vyhrávajícím postavení. Účastník si může vybrat: ponechat tuto Sázku na místě pro nové roztočení nebo ji z plátna vzít.

RULETOVÉ KOLO

Ruletové kolo se skládá z cylindru rozděleného na třicet osm (38) stejných políček. Cylinder se otáčí ve vyduté míse, kolem níž jsou umístěny kovové výčnělky. Válec se otáčí jedním směrem a krupiér roztočí kuličku v míse opačným směrem.

Třicet osm (38) políček není očíslováno jedno za druhým, nýbrž tímto mezinárodně uznávaným způsobem, platným pro americké číslované kolo rozdělené na políčka: 0, 28, 9, 26, 30, 11, 7, 20, 32, 17, 5, 22, 34, 15, 3, 24, 36, 13, 1, 00, 27, 10, 25, 29, 12, 8, 19, 31, 18, 6, 21, 33, 16, 4, 23, 35, 14 a 2.

5. Hotové peníze, Hodnotové žetony, Hrací žetony

Nákup nebo výměnu Hodnotových žetonů je možné provádět pouze v pokladně Kasina, popřípadě u hracího stolu. Pro živou hru se mohou používat i Hrací žetony, které lze získat výměnou Hodnotových žetonů u hracího stolu.

Hodnota těchto žetonů se musí pohybovat v rozmezí minima a maxima stolu, které jsou uvedeny v tomto Herním plánu. Tyto barevné Hrací žetony určují, které žetony náleží, kterému Účastníkovi a platí jen u stolu, u kterého byly koupeny.

Kvůli bezpečnosti Účastníků jsou Krupiéři oprávněni Hodnotové žetony, s nimiž se na plátně hracího stolu hraje, vyměnit za barevné Hrací žetony označené stejnou hodnotou.

Když hra skončí nebo když si Účastník přeje hru ukončit, Krupier je povinen tyto barevné Hrací žetony vyměnit za Hodnotové žetony v téže hodnotě. Potom lze v pokladně Hodnotové žetony směnit za hotové peníze. Barevné Hrací žetony nejsou směnitelné a lze jich použít jen u stolu, u něhož byly vydány.

Jestliže se barevné Hrací žetony nesmění za Hodnotové žetony, které mají platnost hotových peněz před odchodem od stolu, budou od tohoto okamžiku mít jen hodnotu minima stanoveného u příslušného stolu.

III. Blackjack

Min. Sázka 10,- Kč, max. Sázka 100 000,- Kč, nejvyšší možná Výhra za jeden hrací box 800 000,- Kč

Blackjack je karetní Hazardní hra, při které hraje každý Účastník samostatně proti Krupiéřovi. Je tedy možné, aby v průběhu jedné hry Krupier s některými Účastníky vyhrál, s některými prohrál a s jinými remizoval.

Každý Účastník na začátku hry obdrží dvě karty a pak mu Krupier nabízí další karty. Účastník se po každé rozhoduje, zda bude chtít další, nebo ne. Základní princip hry je, že Účastník chce mít hodnotu karet blíže 21 než Krupier, ale přitom 21 nepřekročit. Vyhrává ten, kdo má po ukončení hry nejvyšší součet, aniž by překročil 21. Účastník, který má součet karet větší než 21, prohrává.

1. Sázky

Všechny Sázky musí být v souladu s minimy a maximy hracího stolu, u kterého se hraje (označeno příslušnou vývěskou u hracích stolů), v souladu s tímto Herním plánem. Konkrétní výše minimálních a maximálních Sázek je vždy stanovena v rámci limitů vývěskou u příslušného hracího stolu.

Minimální Sázka je Sázka za jednoho Účastníka a maximální Sázka je Sázka za jeden hrací box bez ohledu na to, zda na jednom boxu hraje více než jeden Účastník.

Účastníci umisťují své sázky na hracím stole této živé hry pouze prostřednictvím Hodnotových žetonů.

2. Hrací stůl a sezení u stolu

Hra probíhá na hracím stole, na jehož hracím plátně je graficky vyobrazeno 7 prostorů pro Hodnotové žetony Účastníků. Sázeční prostor Účastníků nemá žádný nápis. Ve středu Hracího stolu je umístěn prostor pro další Sázku ve hře – Pojištění.

Všechna sedadla u hracích stolů pro hru Blackjack jsou vyhrazena pouze Účastníkům.

3. Karty

U každého hracího stolu na Blackjack se používá šest (6) balíčků hracích karet. Než se začne hrát, Krupier rozloží všechny karty tak, aby bylo zřejmé, že počet karet a jejich hodnoty odpovídají pravidlům hry Blackjack, která jsou stanovena tímto Herním plánem. Tyto karty se promíchají způsobem zvaným „Chemmy Shuffle“ tak, aby se zajistilo jejich velmi dobré rozmíchání. Poté se dle postupů promíchají tak, že se balíčky vsunou jeden do druhého („Riffle Shuffle“). Tento druh

promíchání („Riffle shuffle“) se bude opakovat i v případě, že dojdou hrací karty na rozdávání v zařízení zvaném „bota“, tj. objeví-li se řezací karta.

Jestliže má vedení Kasina důvodné podezření, že byl míchací postup před umístěním Sázek jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou. Případné Sázky, které se váží ke konkrétní hře nebo hrám hazardní hry ovlivněné porušením míchacího postupu, budou zrušeny. Výhry nebudou vyplaceny. Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat.

Míchací postup bude v takovém případě proveden znovu.

Po ukončení míchání nabídne Krupiér karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Účastníkovi u stolu zleva, jestliže hra právě začala nebo Účastníkovi, na jehož boxu se objevila řezací karta z „boty“ při hře. Účastník následně karty řízne tak, aby každý konec dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet.

Krupiér potom vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající karty. Potom „řízne“ (odebere) určitý počet karet, než je vloží do „boty“.

V případě používání automatického míchacího zařízení jsou karty po základním zamíchání rozdávajícím do tohoto zařízení vloženy a z něj rozdávány. Dojde-li k poruše automatického míchacího zařízení (např. výpadek napájení, zaseknutá karta), v jejímž důsledku nelze ve hře pokračovat, hra se prohlásí za neplatnou. Všechny Sázky poruchou dotčené hry budou zrušeny. Výhry nebudou vyplaceny. Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat.

Počítat karty není v Kasinech dovoleno a vedení Kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Účastníka důvodně podezřelého z počítání karet vyhostit z Kasina. Okamžitkem oznámení Účastníkovi, že bude z Kasina vyhoštěn, nebudou jeho Sázky již přijímány do hry. Své dosavadní Výhry (Hodnotové žetony) může volně směnit na pokladně Kasina.

4. Hodnoty karet

Eso (A) platí jako jedna (1) nebo jedenáct (11). Platí vždy jedna (1), jestliže by jedenáct způsobilo, že by celkový součet karet převyšoval číslo dvacet jedna (21). K, Q, J (obrázkové karty) platí jako deset (10). Všechny ostatní karty platí za tolik, kolik je na nich uvedeno.

5. Výherní sestava karet

Účastník může zůstat stát při jakýchkoliv dvou obdržených kartách, nebo žádat další kartu až k jakémukoliv jinému součtu, než je tvrdých (z karet neobsahujících eso) či měkkých (součet s esem) dvacet jedna (21).

Účastník nemůže žádat kartu má-li Blackjack (součet 21 ze dvou karet).

Krupiér musí táhnout při tvrdých či měkkých šestnácti (16) či menším počtu a musí stát, pokud má tvrdých či měkkých sedmnáct (17).

Jestliže karty Krupiéra převyšují součet dvacet jedna (21), všichni ostatní Účastníci zůstávají ve hře a vyhrávají. Všichni Účastníci, kteří mají součet menší než Krupiér, prohrávají.

Má-li Účastník stejný součet jako Krupiér, potom Účastník vyhrává hodnotu ve výši své původní Sázky, se kterou může volně disponovat, tedy nechat Hodnotové žetony umístěné na hracím plátně jako Sázku do další hry hazardní hry, nebo Sázku z hracího plátna odebrat.

Všechny vyhrávající Sázky se vyplácí v poměru jedna ku jedné 1:1 - Účastník vyhraje 1 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 2 násobek původní Sázky).

Pokud má Účastník prvními dvěma kartami dosažený Blackjack (21), vyplatí se Sázka v poměru tři ku dvěma. Všechny vyhrané pojistné Sázky se vyplatí v poměru dvě ku jedné 2:1 - Účastník vyhraje 2 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 3 násobek původní Sázky).

6. Hra

Všechny Sázky se musí vložit na hrací pole na hracím plátně k tomu určená. Tyto Sázky, které jsou uvedeny v tomto Herním plánu, musí odpovídat minimu a maximum stanovenému u hracího stolu. Hraje-li se s žetony více než jedné hodnoty, musí být žeton s nejvyšší hodnotou umístěn vespod a žeton s nejnižší hodnotou nahoře.

Maximální počet oddělených Sázek bude omezen na tři na jeden box. Ani v tomto případě součet těchto Sázek nesmí převyšovat maximum stanovené u hracího stolu. Maximální počet oddělených Sázek při dvojici karet eso, eso (A, A) bude omezen na jednu na jeden box.

Poté co Účastníci umístí své Sázky, oznámí Krupiér „Konec sázení, děkuji vám“ a rozdává zleva doprava první kartu do prvního boxu obsahujícího Sázku. Od této chvíle nelze na hrací stůl žádné Sázky přidávat ani je z něho brát.

Krupiér poté rozdává zleva doprava po jedné kartě do všech boxů obsahujících Sázku a jednu kartu rozdává sobě. Následně rozdává zleva doprava ještě jednu kartu do každého boxu, který je ve hře. V této fázi hry už žádnou kartu sobě nerozdává.

Veškeré karty, u nichž se během hry zjistí poškození, budou vedením Kasina vyměněny. Má-li vedení Kasina důvodné podezření, že kterýkoliv Účastník nebo Krupiér se úmyslně pokusili karty označit, vedení Kasina vymění všechny karty. Vedení Kasina si též vyhrazuje právo Výhru v případě prokázání označení karet Účastníkovi zastavit či nevyplatit.

Kterákoliv karta, která je během rozdávání chybně použitá, vytažená, či chybně přidělená komukoliv, se musí použít jako nejbližší další karta z „boty“.

Pokud by byla karta rozdána do boxu bez Sázky, Krupiér všechny karty uvede do původního stavu a rozdají se znovu.

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

Personál nesmí za žádných okolností Účastníkům radit, jak mají sázet. Nesmí také Účastníkům napomáhat k nepoctivé Výhře.

DALŠÍ SÁZKY (V PRŮBĚHU HRY):

ZDVOJNÁSOBENÍ ČÁSTKY

1. Účastníci mohou svoji původní Sázku zdvojnásobit poté, co obdrželi první dvě karty
2. Účastníkům je dovoleno zdvojnásobit jakoukoliv sestavu karet s výjimkou Blackjacku a to bez ohledu na to, zda součet karet je tvrdý či měkký
3. Při zdvojnásobení se musí vsadit další Sázka rovnající se Sázce původní a Účastníkovi bude rozdána jen jedna karta navíc

DĚLENÍ

1. Všechny dvojice (páry karet stejné bodové hodnoty) vyjma dvojice eso, eso (A, A), lze rozdělit (splitovat) na dvě separátní hry, a to celkem až třikrát, což má za následek čtyři rozdělené sestavy karet
2. Účastník může karty rozdělit tím, že vsadí další Sázku rovnající se Sázce původní
3. Zdvojnásobení na rozdělenou (splitovanou) sestavu karet je možné
4. Při rozdělení dvojic se každá sestava karet hraje odděleně, pokaždé jedna, zleva doprava
5. Dělení dvojice eso, eso (A, A):
 1. Lze rozdělit (splitovat) na dvě separátní hry a to pouze jednou, což má za následek dvě rozdělené sestavy karet
 2. Účastník může dvojici eso, eso (A, A) rozdělit tím, že vsadí další Sázku rovnající se Sázce původní
 3. Zdvojnásobení dvojice eso, eso (A, A) na rozdělenou (splitovanou) sestavu karet není možné
 4. Při rozdělení dvojice eso, eso (A, A) je na každou sestavu karet rozdána jen jedna karta, pokaždé zleva doprava

POJIŠTĚNÍ

1. Je-li první kartou Krupiéra eso, Krupiér nabídne Účastníkovi pojištění. Tuto nabídku učiní poté, co Účastníci obdrželi dvě (2) karty
2. Účastník, který si přeje nabídku přijmout, musí polovinu své původní Sázky vsadit do pojišťovacího boxu na plátně
3. Vyjde-li Krupiérovi Blackjack, vyplatí se pojišťovací částka v poměru dvě ku jedné 2:1 - Účastník vyhraje 2 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 3 násobek původní Sázky).
4. Nevyjde-li Krupiérovi Blackjack, pojišťovací Sázka propadne.

VZDÁNÍ SE HRY (SURRENDER)

- Jakmile mají všichni Účastníci rozdané první dvě karty a Krupiér má první svoji kartu před sebou, může se Účastník rozhodnout vzdát hru. Oznámi Krupiérovi, že se vzdává (nebo Surrender). Krupiér vezme z příslušného sázečního boxu původní Sázku i karty a vyplatí Účastníkovi jednu polovinu jeho původní Sázky. Vzdát se hry (provést Surrender) lze pouze do té doby, kdy všichni Účastníci mají již rozdané první dvě karty, ale Účastník na prvním obsazeném sázečním boxu ještě nepokračuje ve hře s Krupiérem (Krupiéroví neoznámil svůj záměr, jak ve hře pokračovat).
- Vzdát se hry (provést Surrender) nelze v případě, kdy první Krupiérova karta je eso.

Účastníkům není dovoleno, aby obdrželi další karty, jestliže celkový součet jejich sestavy karet činí dvacet jedna (21). Tato pravidlo se použije bez ohledu na to, jestliže součet dvacet jedna (21) je tvrdých nebo měkkých.

IV. Blackjack PERFECT PAIR

Min. Sázka 10,- Kč, max. Sázka 100 000,- Kč.

Min. Sázka na doplňkovou hru Perfect Pair 10,- Kč, max. Sázka 10 000,- Kč.

Nejvyšší možná Výhra bez doplňkové Sázky Perfect Pair za jeden hrací box 800 000,- Kč.

Nejvyšší možná Výhra včetně doplňkové Sázky Perfect Pair za jeden hrací box 1 100 000,- Kč.

Blackjack je karetní Hazardní hra, při které hraje každý Účastník samostatně proti Krupiérovi. Je tedy možné, aby v průběhu jedné hry Krupiér s některými Účastníky vyhrál, s některými prohrál a s jinými remizoval.

Každý Účastník na začátku hry obdrží dvě karty a pak mu Krupiér nabízí další karty. Účastník se po každé rozhoduje, zda bude chtít další, nebo ne. Základní princip hry je, že Účastník chce mít hodnotu karet blíže 21 než Krupiér, ale přitom 21 nepřekročit. Vyhrává ten, kdo má po ukončení hry nejvyšší součet, aniž by překročil 21. Účastník, který má součet karet větší než 21, prohrává.

1. Sázky

Všechny Sázky musí být v souladu s minimy a maximy hracího stolu, u kterého se hraje (označeno příslušnou vývěskou u hracích stolů), v souladu s tímto Herním plánem. Konkrétní výše minimálních a maximálních Sázek je vždy stanovena v rámci limitů vývěskou u příslušného hracího stolu.

Minimální Sázka je Sázka za jednoho Účastníka a maximální Sázka je Sázka za jeden hrací box bez ohledu na to, zda na jednom boxu hraje více než jeden Účastník.

Účastníci umísťují své sázky na hracím stole této živé hry pouze prostřednictvím Hodnotových žetonů.

2. Hrací stůl a sezení u stolu

Hra probíhá na hracím stole, na jehož hracím plátně je graficky vyobrazeno 7 prostorů pro Hodnotové žetony Účastníků a 7 prostorů pro doplňkovou Sázku Perfect Pair. Sázecí prostor Účastníků nemá žádný nápis. Sázecí prostor pro sázku Perfect Pair je označen jako Perfect Pair. Ve středu Hracího stolu je umístěn prostor pro další Sázku ve hře – Pojištění.

3. Karty

U každého hracího stolu na Blackjack se používá šest (6) balíčků hracích karet. Než se začne hrát, Krupiér rozloží všechny karty tak, aby bylo zřejmé, že počet karet a jejich hodnoty odpovídají pravidlům hry Blackjack, která jsou stanovena tímto Herním plánem. Tyto karty se promíchají způsobem zvaným „Chemmy Shuffle“ tak, aby se zajistilo jejich velmi dobré rozmíchání. Poté se dle postupů promíchají tak, že se balíčky vsunou jeden do druhého („Riffle Shuffle“). Tento druh promíchání („Riffle shuffle“) se bude opakovat i v případě, že dojdou hrací karty na rozdávání v zařízení zvaném „bota“, tj. objeví-li se řezací karta.

Jestliže má vedení Kasina důvodné podezření, že byl míchací postup před umístěním Sázek jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou. Případné Sázky, které se váží ke konkrétní hře nebo hrám hazardní hry ovlivněné porušením míchacího postupu, budou zrušeny. Výhry nebudou vyplaceny. Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat.

Míchací postup bude v takovém případě proveden znovu.

Po ukončení míchaní nabídne Krupiér karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Účastníkovi u stolu zleva, jestliže hra právě začala nebo Účastníkovi, na jehož boxu se objevila řezací karta z „boty“ při hře. Účastník následně karty řízne tak, aby každý konec dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet.

Krupiér potom vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající karty. Potom „řízne“ (odebere) určitý počet karet, než je vloží do „boty“.

V případě používání automatického míchacího zařízení jsou karty po základním zamíchání rozdávajícím do tohoto zařízení vloženy a z něj rozdávány. Dojde-li k poruše automatického míchacího zařízení (např. výpadek napájení, zaseknutá karta), v jejímž důsledku nelze ve hře pokračovat, hra se prohlásí za neplatnou. Všechny Sázky poruchou dotčené hry budou zrušeny. Výhry nebudou vyplaceny. Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat..

Počítat karty není v Kasinech dovoleno a vedení Kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Účastníka důvodně podezřelého z počítání karet vyhostit z Kasina. Okamžikem oznámení Účastníkovi, že bude z Kasina vyhoštěn, nebudou jeho Sázky již přijímány do hry. Svě dosavadní Výhry (Hodnotové žetony) může volně směnit na pokladně Kasina.

4. Hodnoty karet

Eso (A) platí jako jedna (1) nebo jedenáct (11). Platí vždy jedna (1), jestliže by jedenáct způsobilo, že by celkový součet karet převyšoval číslo dvacet jedna (21). K, Q, J (obrázkové karty) platí jako deset (10). Všechny ostatní karty platí za tolik, kolik je na nich uvedeno.

5. Výherní sestava karet

Účastník může zůstat stát při jakýchkoliv dvou obdržovaných kartách, nebo žádat další kartu až k jakémukoliv jinému součtu, než je tvrdých (z karet neobsahujících eso) či měkkých (součet s esem) dvacet jedna (21).

Účastník nemůže žádat kartu má-li Blackjack (součet 21 ze dvou karet).

Krupiér musí táhnout při tvrdých či měkkých šestnácti (16) či menším počtu a musí stát, pokud má tvrdých či měkkých sedmnáct (17).

Jestliže karty Krupiéra převyšují součet dvacet jedna (21), všichni ostatní Účastníci zůstávají ve hře a vyhrávají. Všichni Účastníci, kteří mají součet menší než Krupiér, prohrávají.

Má-li Účastník stejný součet jako Krupiér, potom Účastník vyhrává hodnotu ve výši své původní Sázky, se kterou může volně disponovat, tedy nechat Hodnotové žetony umístěné na hracím plátně jako Sázku do další hry hazardní hry, nebo Sázku z hracího plátna odebrat.

Všechny vyhrávající Sázky se vyplácí v poměru jedna ku jedné 1:1 - Účastník vyhraje 1 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 2 násobek původní Sázky).

Pokud má Účastník prvními dvěma kartami dosažený Blackjack (21), vyplatí se Sázka v poměru tři ku dvěma. Všechny vyhrané pojistné Sázky se vyplatí v poměru dvě ku jedné 2:1 - Účastník vyhraje 2 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 3 násobek původní Sázky).

6. Hra

Všechny Sázky se musí vložit na hrací pole na hracím plátně k tomu určená. Tyto Sázky, které jsou uvedeny v tomto Herním plánu, musí odpovídat minimu a maximum stanovenému u hracího stolu. Hraje-li se s žetony více než jedné hodnoty, musí být žeton s nejvyšší hodnotou umístěn vespod a žeton s nejnižší hodnotou nahoře.

Maximální počet oddělených Sázek bude omezen na tři na jeden box. Ani v tomto případě součet těchto Sázek nesmí převyšovat maximum stanovené u hracího stolu. Maximální počet oddělených Sázek při dvojici karet eso, eso (A, A) bude omezen na jednu na jeden box.

Poté co Účastníci umístí své Sázky, oznámí Krupiér „Konec sázení, děkuji vám“ a rozdá zleva doprava první kartu do prvního boxu obsahujícího Sázkou. Od této chvíle nelze na hrací stůl žádné Sázky přidávat ani je z něho brát.

Krupiér poté rozdá zleva doprava po jedné kartě do všech boxů obsahujících Sázkou a jednu kartu rozdá sobě. Následně rozdá zleva doprava ještě jednu kartu do každého boxu, který je ve hře. V této fázi hry už žádnou kartu sobě nerozdá.

Veškeré karty, u nichž se během hry zjistí poškození, budou vedením Kasina vyměněny. Má-li vedení Kasina důvodné podezření, že kterýkoliv Účastník nebo Krupiér se úmyslně pokusili karty označit, vedení Kasina vymění všechny karty. Vedení Kasina si též vyhrazuje právo Výhru v případě prokázání označení karet Účastníkovi zastavit či nevyplatit.

Kterákoliv karta, která je během rozdávání chybně použitá, vytažená, či chybně přidělená komukoliv, se musí použít jako nejbližší další karta z „boty“.

Pokud by byla karta rozdána do boxu bez Sázkou, Krupiér všechny karty uvede do původního stavu a rozdají se znovu.

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

Personál nesmí za žádných okolností Účastníkům radit, jak mají sázet. Nesmí také Účastníkům napomáhat k nepoctivé Výhře.

Má-li vedení Kasina důvodně podezření, že byla jakkoliv porušena pravidla hry nebo že došlo k jakékoliv dohodě mezi Účastníky, nebo mezi Účastníky a Krupiéry, má vedení Kasina právo prohlásit takovou jednu nebo více her hazardní hry ovlivněných porušením tohoto Herního plánu za neplatnou. Sázky, které se váží ke konkrétní hře nebo hrám hazardní hry, budou zrušeny. Výhry nebudou vyplaceny. Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat.

DALŠÍ SÁZKY (V PRŮBĚHU HRY):

ZDVOJNÁSOBENÍ ČÁSTKY

1. Účastníci mohou svoji původní Sázkou zdvojnásobit poté, co obdrželi první dvě karty
2. Účastníkům je dovoleno zdvojnásobit jakoukoliv sestavu karet s výjimkou Blackjacku a to bez ohledu na to, zda součet karet je tvrdý či měkký
3. Při zdvojnásobení se musí vsadit další Sázkou rovnající se Sázkou původní a Účastníkovi bude rozdána jen jedna karta navíc

DĚLENÍ

1. Všechny dvojice (páry karet stejné bodové hodnoty) vyjma dvojice eso, eso (A, A), lze rozdělit (splitovat) na dvě separátní hry, a to celkem až třikrát, což má za následek čtyři rozdělené sestavy karet
2. Účastník může karty rozdělit tím, že vsadí další Sázku rovnající se Sázce původní
3. Zdvojnásobení na rozdělenou (splitovanou) sestavu karet je možné
4. Při rozdělení dvojic se každá sestava karet hraje odděleně, pokaždé jedna, zleva doprava
5. Dělení dvojice eso, eso (A, A):
 1. Lze rozdělit (splitovat) na dvě separátní hry a to pouze jednou, což má za následek dvě rozdělené sestavy karet
 2. Účastník může dvojici eso, eso (A, A) rozdělit tím, že vsadí další Sázku rovnající se Sázce původní
 3. Zdvojnásobení dvojice eso, eso (A, A) na rozdělenou (splitovanou) sestavu karet není možné
 4. Při rozdělení dvojice eso, eso (A, A) je na každou sestavu karet rozdána jen jedna karta, pokaždé zleva doprava



POJIŠTĚNÍ

1. Je-li první kartou Krupiéra eso, Krupiér nabídne Účastníkovi pojištění. Tuto nabídku učiní poté, co Účastníci obdrželi dvě (2) karty
2. Účastník, který si přeje nabídku přijmout, musí polovinu své původní Sázky vsadit do pojišťovacího boxu na plátně
3. Vyjde-li Krupiérovi Blackjack, vyplatí se pojišťovací částka v poměru dvě ku jedné 2:1 - Účastník vyhraje 2 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 3 násobek původní Sázky).
4. Nevyjde-li Krupiérovi Blackjack, pojišťovací Sázka propadne.

VZDÁNÍ SE HRY (SURRENDER)

- Jakmile mají všichni Účastníci rozdané první dvě karty a Krupiér má první svoji kartu před sebou, může se Účastník rozhodnout vzdát hru. Oznámí Krupiérovi, že se vzdává (nebo Surrender). Krupiér vezme z příslušného sázecího boxu původní Sázku i karty a vyplatí Účastníkovi jednu polovinu jeho původní Sázky. Vzdát se hry (provést Surrender) lze pouze do té doby, kdy všichni Účastníci mají již rozdané první dvě karty, ale Účastník na prvním obsazeném sázecím boxu ještě nepokračuje ve hře s Krupiérem (Krupiéroví neoznámil svůj záměr, jak ve hře pokračovat).
- Vzdát se hry (provést Surrender) nelze v případě, kdy první Krupiérova karta je eso.

PERFECT PAIR

- Účastníci mohou ke své původní Sázce vsadit navíc i doplňkovou Sázku do vedlejšího sázecího boxu k tomu určeném. Principem této doplňkové hry je vytvoření karetní kombinace z prvních dvou rozdaných karet:
 - Red/Black Pair – stejná hodnota karet, ale rozdílná barva a symbol (např. 10  srdce + 10  piky)

- Coloured Pair – stejná hodnota karet, symboly karet jsou rozdílné, ale barevně shodné (např. 7 ♥ srdce + 7 ♦ káry)
 - Perfect Pair – stejná hodnota karet, stejný symbol (např. 3 ♣ kříže + 3 ♣ kříže)
- Podmínkou účasti Účastníka v této doplňkové hře je vsazená doplňková Sázka na Perfect Pair
 - Účastník může tuto doplňkovou Sázku vsadit, jen pokud má současně vsazeno na sázeční box pro hru Blackjack
 - Pokud Účastník hraje Sázku Perfect Pair a z prvních dvou rozdaných karet nemá některou z uvedených karetních kombinací, tak tato doplňková Sázka propadne
 - Výhry se Účastníkům vyplácejí při splnění všech podmínek hned po prvním rozdání karet
 - Výplatní poměry doplňkových Sázek:
 - Red/Black Pair 5:1
 - Coloured Pair 10:1
 - Perfect Pair 30:1

Účastníkům není dovoleno, aby obdrželi další karty, jestliže celkový součet jejich sestavy karet činí dvacet jedna (21). Tato pravidlo se použije bez ohledu na to, jestliže součet dvacet jedna (21) je tvrdých nebo měkkých.

V. **Blackjack LUCKY 7**

Min. Sázka 10,- Kč, max. Sázka 100 000,- Kč.

Min. Sázka na doplňkovou hru Lucky 7 10,- Kč, max. Sázka 1 000,- Kč.

Nejvyšší možná Výhra bez doplňkové Sázky Lucky 7 za jeden hrací box 800 000,- Kč.

Nejvyšší možná Výhra včetně doplňkové Sázky Lucky 7 za jeden hrací box 5 100 000,- Kč.

Blackjack je karetní Hazardní hra, při které hraje každý Účastník samostatně proti Krupiérovi. Je tedy možné, aby v průběhu jedné hry Krupiér s některými Účastníky vyhrál, s některými prohrál a s jinými remizoval.

Každý Účastník na začátku hry obdrží dvě karty a pak mu Krupiér nabízí další karty. Účastník se po každé rozhoduje, zda bude chtít další, nebo ne. Základní princip hry je, že Účastník chce mít hodnotu karet blíže 21 než Krupiér, ale přitom 21 nepřekročit. Vyhrává ten, kdo má po ukončení hry nejvyšší součet, aniž by překročil 21. Účastník, který má součet karet větší než 21, prohrává.

1. Sázk

Všechny Sázk musí být v souladu s minimy a maximy hracího stolu, u kterého se hraje (označeno příslušnou vývěskou u hracích stolů), v souladu s tímto Herním plánem. Konkrétní výše minimálních a maximálních Sázek je vždy stanovena v rámci limitů vývěskou u příslušného hracího stolu.

Minimální Sázka je Sázka za jednoho Účastníka a maximální Sázka je Sázka za jeden hrací box bez ohledu na to, zda na jednom boxu hraje více než jeden Účastník.

Účastníci umísťují své sázky na hracím stole této živé hry pouze prostřednictvím Hodnotových žetonů.

2. Hrací stůl a sezení u stolu

Hra probíhá na hracím stole, na jehož hracím plátně je graficky vyobrazeno 7 prostorů pro Hodnotové žetony Účastníků a 7 prostorů pro doplňkovou Sázku Lucky 7. Sázecí prostor Účastníků nemá žádný nápis. Sázecí prostor pro sázku Lucky 7 je označen jako Lucky 7. Ve středu Hracího stolu je umístěn prostor pro další Sázku ve hře – Pojištění.

Všechna sedadla u hracích stolů pro hru Blackjack jsou vyhrazena pouze Účastníkům.

3. Karty

U každého hracího stolu na Blackjack se používá šest (6) balíčků hracích karet. Než se začne hrát, Krupiér rozloží všechny karty tak, aby bylo zřejmé, že počet karet a jejich hodnoty odpovídají pravidlům hry Blackjack, která jsou stanovena tímto Herním plánem. Tyto karty se promíchají způsobem zvaným „Chemmy Shuffle“ tak, aby se zajistilo jejich velmi dobré rozmíchání. Poté se dle postupů promíchají tak, že se balíčky vsunou jeden do druhého („Riffle Shuffle“). Tento druh promíchání („Riffle shuffle“) se bude opakovat i v případě, že dojdou hrací karty na rozdávání v zařízení zvaném „bota“, tj. objeví-li se řezací karta.

Jestliže má vedení Kasina důvodné podezření, že byl míchací postup před umístěním Sázek jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou. Případné Sázky, které se váží ke konkrétní hře nebo hrám hazardní hry ovlivněné porušením míchacího postupu, budou zrušeny. Výhry nebudou vyplaceny. Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat.

Míchací postup bude v takovém případě proveden znovu.

Po ukončení míchání nabídne Krupiér karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Účastníkovi u stolu zleva, jestliže hra právě začala nebo Účastníkovi, na jehož boxu se objevila řezací karta z „boty“ při hře. Účastník následně karty řízne tak, aby každý konec dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet.

Krupiér potom vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající karty. Potom „řízne“ (odebere) určitý počet karet, než je vloží do „boty“.

V případě používání automatického míchacího zařízení jsou karty po základním zamíchání rozdávajícím do tohoto zařízení vloženy a z něj rozdávány. Dojde-li k poruše automatického míchacího zařízení (např. výpadek napájení, zaseknutá karta), v jejímž důsledku nelze ve hře pokračovat, hra se prohlásí za neplatnou. Všechny Sázky poruchou dotčené hry budou zrušeny. Výhry nebudou vyplaceny. Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat.

Počítat karty není v Kasinech dovoleno a vedení Kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Účastníka důvodně podezřelého z počítání karet vyhostit z Kasina. Okamžikem oznámení Účastníkovi, že bude z Kasina vyhoštěn, nebudou jeho Sázky již přijímány do hry. Svě dosavadní Výhry (Hodnotové žetony) může volně směnit na pokladně Kasina.

4. Hodnoty karet

Eso (A) platí jako jedna (1) nebo jedenáct (11). Platí vždy jedna (1), jestliže by jedenáct způsobilo, že by celkový součet karet převyšoval číslo dvacet jedna (21). K, Q, J (obrázkové karty) platí jako deset (10). Všechny ostatní karty platí za tolik, kolik je na nich uvedeno.

5. Výherní sestava karet

Účastník může zůstat stát při jakýchkoliv dvou obdržných kartách, nebo žádat další kartu až k jakémukoliv jinému součtu, než je tvrdých (z karet neobsahujících eso) či měkkých (součet s esem) dvacet jedna (21).

Účastník nemůže žádat kartu má-li Blackjack (součet 21 ze dvou karet).

Krupiér musí táhnout při tvrdých či měkkých šestnácti (16) či menším počtu a musí stát, pokud má tvrdých či měkkých sedmnáct (17).

Jestliže karty Krupiéra převyšují součet dvacet jedna (21), všichni ostatní Účastníci zůstávají ve hře a vyhrávají. Všichni Účastníci, kteří mají součet menší než Krupiér, prohrávají.

Má-li Účastník stejný součet jako Krupiér, potom Účastník vyhrává hodnotu ve výši své původní Sázky, se kterou může volně disponovat, tedy nechat Hodnotové žetony umístěné na hracím plátně jako Sázku do další hry hazardní hry, nebo Sázku z hracího plátna odebrat.

Všechny vyhrávající Sázky se vyplácí v poměru jedna ku jedné 1:1 - Účastník vyhraje 1 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 2 násobek původní Sázky).

Pokud má Účastník prvními dvěma kartami dosažený Blackjack (21), vyplatí se Sázka v poměru tři ku dvěma. Všechny vyhrané pojistné Sázky se vyplatí v poměru dvě ku jedné 2:1 - Účastník vyhraje 2 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 3 násobek původní Sázky).

6. Hra

Všechny Sázky se musí vložit na hrací pole na hracím plátně k tomu určená. Tyto Sázky, které jsou uvedeny v tomto Herním plánu, musí odpovídat minimu a maximu stanovenému u hracího stolu. Hraje-li se s žetony více než jedné hodnoty, musí být žeton s nejvyšší hodnotou umístěn vespod a žeton s nejnižší hodnotou nahoře.

Maximální počet oddělených Sázek bude omezen na tři na jeden box. Ani v tomto případě součet těchto Sázek nesmí převyšovat maximum stanovené u hracího stolu. Maximální počet oddělených Sázek při dvojici karet eso, eso (A, A) bude omezen na jednu na jeden box.

Poté co Účastníci umístí své Sázky, oznámí Krupiér „Konec sázení, děkuji vám“ a rozdá zleva doprava první kartu do prvního boxu obsahujícího Sázku. Od této chvíle nelze na hrací stůl žádné Sázky přidávat ani je z něho brát.

Krupiér poté rozdá zleva doprava po jedné kartě do všech boxů obsahujících Sázku a jednu kartu rozdá sobě. Následně rozdá zleva doprava ještě jednu kartu do každého boxu, který je ve hře. V této fázi hry už žádnou kartu sobě nerozdá.

Veškeré karty, u nichž se během hry zjistí poškození, budou vedením Kasina vyměněny. Má-li vedení Kasina důvodné podezření, že kterýkoliv Účastník nebo Krupiér se úmyslně pokusili karty označit, vedení Kasina vymění všechny karty. Vedení Kasina si též vyhrazuje právo Výhru v případě prokázání označení karet Účastníkovi zastavit či nevyplatit.

Kterákoliv karta, která je během rozdávání chybně použitá, vytažená, či chybně přidělená komukoliv, se musí použít jako nejbližší další karta z „boty“.

Pokud by byla karta rozdána do boxu bez Sázky, Krupiér všechny karty uvede do původního stavu a rozdají se znovu.

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

Personál nesmí za žádných okolností Účastníkům radit, jak mají sázet. Nesmí také Účastníkům napomáhat k nepoctivé Výhře.

Má-li vedení Kasina důvodně podezření, že byla jakkoliv porušena pravidla hry nebo že došlo k jakékoliv dohodě mezi Účastníky, nebo mezi Účastníky a Krupiéry, má vedení Kasina právo prohlásit takovou jednu nebo více her hazardní hry ovlivněných porušením tohoto Herního plánu za neplatnou. Sázky, které se váží ke konkrétní hře nebo hrám hazardní hry, budou zrušeny. Výhry nebudou vyplaceny. Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat.

DALŠÍ SÁZKY (V PRŮBĚHU HRY):

ZDVOJNÁSOBENÍ ČÁSTKY

1. Účastníci mohou svoji původní Sázku zdvojnásobit poté, co obdrželi první dvě karty
2. Účastníkům je dovoleno zdvojnásobit jakoukoliv sestavu karet s výjimkou Blackjacku a to bez ohledu na to, zda součet karet je tvrdý či měkký
3. Při zdvojnásobení se musí vsadit další Sázka rovnající se Sázce původní a Účastníkovi bude rozdána jen jedna karta navíc

DĚLENÍ

1. Všechny dvojice (páry karet stejné bodové hodnoty) vyjma dvojice eso, eso (A, A), lze rozdělit (splitovat) na dvě separátní hry, a to celkem až třikrát, což má za následek čtyři rozdělené sestavy karet
2. Účastník může karty rozdělit tím, že vsadí další Sázku rovnající se Sázce původní
3. Zdvojnásobení na rozdělenou (splitovanou) sestavu karet je možné
4. Při rozdělení dvojic se každá sestava karet hraje odděleně, pokaždé jedna, zleva doprava
5. Dělení dvojice eso, eso (A, A):
 1. Lze rozdělit (splitovat) na dvě separátní hry a to pouze jednou, což má za následek dvě rozdělené sestavy karet
 2. Účastník může dvojici eso, eso (A, A) rozdělit tím, že vsadí další Sázku rovnající se Sázce původní
 3. Zdvojnásobení dvojice eso, eso (A, A) na rozdělenou (splitovanou) sestavu karet není možné
 4. Při rozdělení dvojice eso, eso (A, A) je na každou sestavu karet rozdána jen jedna karta, pokaždé zleva doprava

POJIŠTĚNÍ

1. Je-li první kartou Krupiéra eso, Krupiér nabídne Účastníkovi pojištění. Tuto nabídku učiní poté, co Účastníci obdrželi dvě (2) karty
2. Účastník, který si přeje nabídku přijmout, musí polovinu své původní Sázky vsadit do pojišťovacího boxu na plátně
3. Vyjde-li Krupiérovi Blackjack, vyplatí se pojišťovací částka v poměru dvě ku jedné 2:1 - Účastník vyhraje 2 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 3 násobek původní Sázky).
4. Nevyjde-li Krupiérovi Blackjack, pojišťovací Sázka propadne.

VZDÁNÍ SE HRY (SURRENDER)

- Jakmile mají všichni Účastníci rozdané první dvě karty a Krupiér má první svoji kartu před sebou, může se Účastník rozhodnout vzdát hru. Oznámi Krupiérovi, že se vzdává (nebo Surrender). Krupiér vezme z příslušného sázečního boxu původní Sázku i karty a vyplatí Účastníkovi jednu polovinu jeho původní Sázky. Vzdát se hry (provést Surrender) lze pouze do té doby, kdy všichni Účastníci mají již rozdané první dvě karty, ale Účastník na prvním obsazeném sázečním boxu ještě nepokračuje ve hře s Krupiérem (Krupiéroví neoznámil svůj záměr, jak ve hře pokračovat).
- Vzdát se hry (provést Surrender) nelze v případě, kdy první Krupiérova karta je eso.

LUCKY 7

Lucky 7 je doplňková Sázka do vedlejšího sázečního boxu k tomu určeném. Principem této doplňkové hry je Sázka na to, že první karta (y) Účastníka bude (budou) karta (y) s hodnotou 7.

- Podmínkou účasti Účastníka v této doplňkové hře je vsazená doplňková Sázka na Lucky 7
- Účastník může tuto doplňkovou Sázku vsadit, jen pokud má současně vsazeno na sázeční box pro hru Blackjack
- Sázka Lucky 7 se musí učinit současně s hlavní sázkou, tzn., než se tahá první karta do hry.
- Sázky na tuto hru jsou provedeny před začátkem dalšího rozdávání hry Blackjack. Výjimkou je, když první dvě karty hráče jsou 7, a existuje možnost, že dostane třetí 7
- Všechny prohrávající Sázky budou odstraněny po rozdání prvních dvou karet a všichni Účastníci, kteří dostali sedmičku jako první kartu, budou vyplaceni
- Pouze nejvyšší výhra je vyplacena a např. Účastník, který dostal rozdané dvě sedmičky, nedostane výplatu výhry do té doby, dokud nebude tažena třetí karta

Každá vsazená doplňková Sázka, ať prohrávající nebo vyhrávající, je po rozdání a vyplacení možných výher vrácena zpět Krupiérovi do zásobníku žetonů.

Krupiér vyplatí Výhru a odstraní prohrávající nebo vyhrávající Sázku, jakmile již není šance, že by se hodnota Výhry mohla zlepšit.

Jestliže jsou dvě sedmičky rozděleny, doplňková Sázka končí a je vyplacena.

Výplatní poměry doplňkových Sázek:

- | | |
|-------------------------------|--------|
| • Jedna sedmička | 3:1 |
| • Dvě sedmičky | 50:1 |
| • Dvě sedmičky stejného druhu | 100:1 |
| • Tři sedmičky | 500:1 |
| • Tři sedmičky stejného druhu | 5000:1 |

Účastníkům není dovoleno, aby obdrželi další karty, jestliže celkový součet jejich sestavy karet činí dvacet jedna (21). Tato pravidlo se použije bez ohledu na to, jestliže součet dvacet jedna (21) je tvrdých nebo měkkých.

VI. Oasis Stud Poker

Min. Sázka je 10,- Kč, max. Sázka je 10 000,- Kč. Nejvyšší možná Výhra bez doplňkové Sázky činí 2 010 000,- Kč, včetně doplňkové Sázky činí 2 060 000,- Kč. Doplňková Sázka má vždy hodnotu 25,- Kč. Karetní hra Oasis Stud Poker se hraje s Hodnotovými žetony.

Oasis Stud Poker je karetní Hazardní hra, při které hraje každý Účastník samostatně proti Krupiérovi. Krupiér každému Účastníkovi rozdá 5 karet lícovou stranou dolů. Sobě rozdá též 5 karet – 4 lícovou stranou dolů, poslední lícovou stranou nahoru. Poté, co se Účastníci na své karty podívají, se mohou rozhodnout, jestli chtějí hru proti Krupiérovi dokončit nebo se hry vzdát. Krupiér nakonec odkryje všechny své karty a porovná je s kartami každého z Účastníků. Účastník, jehož karetní kombinace je silnější než Krupiérova, vyhrává. Slabší kombinace prohrává.

1. Sázky

Veškeré Sázky musí odpovídat tímto Herním plánem stanoveným minimům a maximům hry u příslušného hracího stolu, na kterém se hraje. Minimální a maximální Sázky platí pro vstupní, tj. úvodní Sázky (dále Ante bets). Jestliže si Účastník po prohlédnutí svých karet přeje pokračovat ve hře, musí složit další přídatnou Sázku, rovnající se přesnému dvojnásobku původní Ante bet. Tato Sázka se nazývá Odd bet.

Konkrétní výše minimálních a maximálních Sázek je vždy stanovena v rámci limitů vývěskou u příslušného hracího stolu.

Účastník smí hrát pouze na jednom hracím boxu. Účastník se může též zúčastnit hry sázením Doplňkové hry. I když má Účastník menší sestavu karet než Krupiér, může přesto vyhrát tuto Doplňkovou hru za předpokladu, že má sestavu skládající se z barvy (Flush) nebo lepší.

2. Hrací stůl a sezení u stolu

Hra probíhá na hracím stole, u kterého je 6 pozic pro Účastníky. Na hracím plátně je graficky vyobrazen prostor pro Hodnotové žetony Účastníků. Sázeční prostor Účastníků obsahuje 3 pole - Ante, Bet a speciální box na Doplňkovou Sázku. Pole Bet je Účastníkovi nejbližší, pole Ante je dále směrem ke středu Hracího stolu a speciální box pro Doplňkovou Sázku je nejdále směrem ke středu Hracího stolu.

Místa sezení u hracího stolu při hře Oasis Stud Poker jsou vyhrazena pouze Účastníkům.

3. Karty

U každého hracího stolu hry Oasis Stud Poker bude používán pouze jeden balíček karet. Tyto karty se budou měnit přibližně každou hodinu nebo podle rozhodnutí Provozovatele. Karty se budou rovněž měnit, pokud některý z Účastníků dosáhne „Royal Flush“. Před začátkem hry Krupiér rozloží všechny karty tak, aby bylo zřejmé, že počet karet a jejich hodnoty odpovídají pravidlům hry Oasis Stud Poker, která jsou stanovena tímto Herním plánem a důkladně se promíchají způsobem „Chemmy Shuffle“, čímž se zajistí jejich důkladné promíchání. Následně promíchané karty utvoří hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe („Riffle Shuffle“). Tento způsob míchání se bude opakovat před začátkem každé hry. Jestliže má vedení Kasina důvodné podezření, že byl míchací postup před umístěním Sázek jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit hru za neplatnou. Případné Sázky, které se váží ke konkrétní hře hazardní hry ovlivněné porušením míchacího postupu, budou zrušeny. Výhry nebudou vyplaceny. Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat.

Míchací postup bude v takovém případě proveden znovu.

Po promíchání Krupiér sejme (řízne) karty a umístí je do rozdávacího pokerového zařízení dříve, než začne rozdávat karty.

4. Hodnoty karet

Všechny karty se počítají podle své lícové hodnoty. Hra Oasis Stud Poker se hraje vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades), v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

5. Hra

Krupiér vyzve Účastníky, aby umístili své Sázky na příslušné místo na hracím plátně - Ante bets tak, že oznámí „Umístěte své Sázky, prosím“. Umístěné Sázky musí odpovídat Herním plánem stanovenému minimu / maximu hry u příslušného hracího stolu. Sázky Hodnotovými žetony různých hodnot musí být umístěny tak, že Hodnotový žeton nejvyšší hodnoty musí být vespod a Hodnotový žeton s nejnižší hodnotou nahoře. Jakmile byly Sázky umístěny, Krupiér oznámí „Již žádné další Sázky, děkuji vám“. Od tohoto okamžiku již nelze přidávat nebo odstraňovat žádné Sázky z boxů pro Sázky Ante bets. Krupiér následně rozdává postupně zleva doprava jednu kartu do každého boxu, který obsahuje Sázku Ante bet, plus jednu kartu pro sebe. Toto se bude opakovat, dokud všichni Účastníci a rozdávací Krupiér nebudou mít pět (5) karet. Všechny karty se rozdávají lícem dolů (tj. neodkryté) s výjimkou poslední karty rozdané Krupiérem pro sebe, která bude rozdána lícem nahoru.

Účastníci si nyní mohou zvednout své vlastní karty a prohlédnout si je, aby se mohli rozhodnout, zda si přejí pokračovat ve hře. Účastníci se nesmějí nijak dorozumívat mezi sebou. Ukáže-li některý Účastník své karty jinému Účastníkovi nebo bude-li se jakkoliv s někým dorozumívat, prohlásí se hra za neplatnou a provinivší se Účastníci budou penalizováni tím, že propadne jejich Sázka Ante bet. Dostane-li Účastník nebo rozdávací nesprávný počet karet, hra bude prohlášena za neplatnou; v takovém případě je Účastník oprávněn vzít svou Sázku zpět, popř. ji ponechat na stejném místě pro účely další hry.

Karty se před novým rozděláním promíchají. Odkryje-li se z jakéhokoliv důvodu nějaká karta, jiná než poslední karta Krupiéra, bude hra prohlášena za neplatnou. Karty se před novým rozděláním promíchají. Pokud si bude po prostudování svých karet některý z Účastníků přát ukončit svou hru (nehrát již dále v této hře), pak musí tuto skutečnost oznámit Krupiérovi, jenž odstraní jeho Sázku Ante bet ze stolu a sebere všech pět (5) karet Účastníka. Účastník, který chce pokračovat ve hře, musí nyní umístit svou další přídatnou Sázku Odd bet, která musí být přesným dvojnásobkem Sázky Ante bet. Současně musí složit své karty lícem dolů vedle svého boxu na umístění Sázek. Krupiér pak postupně vyloží na hrací plátno svých 5 karet tak, aby je všichni Účastníci viděli. V tomto stádiu hry musí být Krupiér schopen se kvalifikovat, aby mohl pokračovat ve hře. K tomu, aby se kvalifikoval, musí mít Krupiér eso a krále nebo vyšší karetní kombinaci. Nekvalifikuje-li se Krupiér, jsou jedinými vyplácenými Sázkami Účastníkům Sázky Ante bets. Nebudou se provádět výplaty Účastníkům na Sázky Odds bets. Jestliže má Krupiér krále a eso nebo lepší karetní kombinaci, potom se Krupiér považuje za kvalifikovaného do další hry. Krupiér postupně ohodnotí sestavy karet všech Účastníků. Má-li Účastník nižší karetní kombinaci než Krupiér, odstraní Krupiér jak Ante bets, tak i Odds bets a všech pět (5) karet Účastníka ze stolu. Má-li Účastník stejnou karetní kombinaci jako Krupiér, potom následná vyšší karta rozhodne. Např. když Krupiér a Účastník mají dvě (2) šestky (6) a dvě (2) pětky (5), pak je výhercem ten, kdo má příští nejvyšší kartu. Pokud by i příští karta byla stejná jako u Krupiéra, potom Účastník ani nevyhrává ani neprohrává. Krupiér při nerozhodném výsledku ponechá Sázky na hracím plátně a Účastník s nimi může volně disponovat. Má-li Účastník vyšší karetní kombinaci než Krupiér, pak se Sázka Ante bet vyplácí stejnou hodnotou a Sázka Odds bet se vyplácí v souladu s uveřejněnými poměry – výherními možnostmi Sázek (viz Výherní možnosti).

Jestliže je vyhrávající karetní kombinace Účastníka Straight (prostá sekvence) nebo lepší, potom všechny karty budou spočítány předtím, než bude Krupiér rozdávat příští hru, aby se přesvědčil, že je

ve hře dosud plný balíček karet. Není-li tomu tak, prohlásí se hra za neplatnou. Jestliže je vyhrávající karetní kombinace Účastníka Royal Flush, potom bude do hry vložen nový balíček karet, a to ještě předtím než se bude rozdávat příští hra.

Personál nesmí za žádných okolností Účastníkům radit, jak mají sázet. Nesmí také Účastníkům napomáhat k nepoctivé Výhře.

6. Variace na Oasis Stud Poker

MOŽNOST DODATEČNÉHO DOKOUPENÍ KARTY

Po prostudování svých karet má Účastník dodatečnou možnost dokoupit jednu kartu. Účastník, který si přeje vyměnit kartu, musí položit kartu na výměnu lícem dolů před Ante box společně se Sázkou na dokoupení karty. Tato Sázka na dokoupení karty se musí rovnat původní Sázce Ante bet.

Během rozdávání Krupiér sebere Sázku určenou na dokoupení karty a také Doplnkovou sázku ~~hra~~. Účastník, který dokupuje kartu, automaticky ztrácí svoji Doplnkovou sázku a nemůže obdržet žádnou Výhru z Doplnkové sázky. Před rozdáním nové karty Účastníkovi, bude první karta v botě na rozdávání spálena. Spálená karta bude umístěna lícem dolů pod kartu, kterou si Účastník přeje vyměnit = zahazuje. Obě karty jsou pak umístěny do odkladače karet. Krupiér poté rozdá další kartu lícem dolů k boxu Účastníka.

Účastník, který vyměnil kartu, se může rozhodnout dále ve hře nepokračovat nebo umístit Sázku na Odds bets a tím pokračovat ve hře. Krupiér zopakuje popsany postup pro všechny Účastníky přijící si dokoupit kartu před vyložením karet.

7. Výherní možnosti

Níže je uveden seznam výherních možností a výplat:

Jeden pár karet	stejný obnos peněz – jedna ku jedné (1:1)
Dva páry karet	dva ku jedné (2:1)
Tři karty stejné hodnoty	tři ku jedné (3:1)
Straight (prostá sekvence postupu)	čtyři ku jedné (4:1)
Flush(pět různých karet jedné barvy bez ohledu na pořadí)	pět ku jedné (5:1)
Full House (jedna dvojice, jedna trojice)	sedm ku jedné (7:1)
Čtyři karty stejného druhu	dvacet ku jedné (20:1)
Straight Flush	padesát ku jedné (50:1)
Royal Flush	sto ku jedné (100:1)

8. Karetní kombinace

JEDEN PÁR

Jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. dva králové.

DVA PÁRY

Dvakrát jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. dvě šestky (6) a dvě esa.

TŘI STEJNÉHO DRUHU

Jakékoliv tři karty stejné hodnoty, např. tři karty s hodnotou pět (5).

STRAIGHT

Jakýchkoliv pět karet s postupnou hodnotou v různých barvách, např. čtyři (4), pět (5), šest (6), sedm (7), osm (8).

FLUSH

Jakýchkoliv pět karet stejné barvy (bez postupné hodnoty), např. pět karet kárové barvy.

FULL HOUSE

Jakékoliv tři karty stejné hodnoty v kombinaci s dalšími dvěma kartami stejné hodnoty, např. tři desítky (10) a dvě šestky (6).

ČTYŘI STEJNÉHO DRUHU

Jakékoliv čtyři karty stejné hodnoty, např. čtyři osmičky (8).

STRAIGHT FLUSH

Jakýchkoliv pět karet s postupnou hodnotou od stejné barvy, např. srdcová šestka (6), sedmička (7), osmička (8), devítka (9) a desítka (10).

ROYAL FLUSH

Nejvyšších pět karet od stejné barvy, např. zelená desítka (10), J, Q, K, A.

9. Výhra z Doplnkové sázky

Aby se Účastník mohl kvalifikovat k výhře z Doplnkové sázky, musí umístit Doplnkovou sázku do speciálního boxu na hracím stole. Bez ohledu na to, zdali má Účastník lepší sestavu karet než Krupiér, Výhra v Doplnkové sázce bude vyplacena Účastníkovi, pokud obdrží následující sestavu:

Flush	1000 Kč
Full House	2000 Kč
Čtyři stejného druhu	6000 Kč
Straight Flush	10.000 Kč
Royal Flush	50.000 Kč

Pokud Účastník nedosáhne kombinace Flush nebo vyšší, Doplnková sázka propadne a je Krupiérem odstraněna.

VII. Easy Hold'em Poker

Min. Sázka je 10,- Kč, max. Sázka je 100 000,- Kč, nejvyšší možná Výhra 400 000,- Kč. Karetní hra Easy Hold'em Poker se hraje s Hodnotovými žetony.

Easy Hold'em Poker je karetní Hazardní hra, při které hraje každý Účastník samostatně proti Krupiérovi. Krupier každému Účastníkovi i sobě rozdává dvě karty lícovou stranou dolů. Postupně během hry rozdává do prostoru pro společné karty lícovou stranou nahoru celkem pět karet společných pro Účastníky i Krupiéra – nejprve tři, potom v každém kole Sázek vždy po jedné. Cílem hry je to, aby každý Účastník ze svých dvou karet a tří libovolných společných karet sestavil nejsilnější pětikaretní kombinaci. Krupier nakonec porovná svou pětikaretní kombinaci s pětikaretními kombinacemi každého z Účastníků. Účastník, jehož karetní kombinace je silnější než Krupiérových pět karet, vyhrává, slabší kombinace prohrává.

1. Sázký

Veškeré Sázký musí odpovídat Herním plánem stanoveným minimům a maximům hry u příslušného hracího stolu, na kterém se hraje. Minimální a maximální Sázký platí pro vstupní, úvodní Sázký (dále Ante bets). Konkrétní výše minimálních a maximálních Sázek je vždy stanovena v rámci limitů vývěskou u příslušného hracího stolu.

Jestliže si Účastník po prohlédnutí svých karet přeje pokračovat ve hře, pak musí složit další, přídatnou, Sázký, rovnající se původní Ante bet. Tato Sázký se nazývá Flop bet. Samotný Účastník na hracím stole může hrát až na sedm boxů současně, přičemž však může hrát „otevřený“ pouze 1 z nich a ostatní musí hrát „naslepo“. Při účasti více Účastníků na hře však může hrát pouze na počet boxů, který neomezuje ostatní Účastníky ve hře, popřípadě na 1 box.

2. Hrací stůl a sezení u stolu

Hra probíhá na hracím stole, u kterého je 7 pozic pro Účastníky. Na hracím plátně je graficky vyobrazen prostor pro Hodnotové žetony Účastníků, prostor pro společné karty a prostor pro karty Krupiéra. Sázeční prostor Účastníků obsahuje 4 pole - Ante, Flop, Turn a River. Pole Ante je Účastníkovi nejbližší, ostatní jsou dále směrem ke středu Hracího stolu.

Místa sezení u hracího stolu při hře Easy Hold'em Poker jsou vyhrazena pouze Účastníkům.

3. Karty

U každého hracího stolu hry Easy Hold'em Poker bude používán pouze jeden balíček karet. Tyto karty se budou měnit přibližně každou hodinu nebo podle rozhodnutí vedení Kasina, výměnu není možné provádět v průběhu hry hazardní hry. Před začátkem hry Krupier rozloží všechny karty tak, aby bylo zřejmé, že počet karet a jejich hodnoty odpovídají pravidlům hry Easy Hold'em Poker, která jsou stanovena tímto Herním plánem a důkladně se promíchají způsobem „Chemmy Shuffle“, čímž se zajistí jejich důkladné promíchání. Poté se dle postupů promíchají tak, že se balíčky vsunou jeden do druhého („Riffle Shuffle“). Tento způsob míchání se bude opakovat před začátkem každé hry.

V případě používání automatického míchacího zařízení se používají dva balíčky karet, každý v jiné barvě. Tyto balíčky se každou hru střídají. Dojde-li k poruše automatického míchacího zařízení (např. výpadek napájení, zaseknutá karta) v jejímž důsledku nelze ve hře pokračovat, hra se prohlásí za neplatnou. Všechny Sázký poruchou dotčené hry budou zrušeny. Výhry nebudou vyplaceny. Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat.

Jestliže má vedení Kasina důvodné podezření, že byl míchací postup před umístěním Sázek jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit hru za neplatnou. Případné Sázky, které se váží ke konkrétní hře hazardní hry ovlivněné porušením míchacího postupu, budou zrušeny. Výhry nebudou vyplaceny. Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat.

Míchací postup bude v takovém případě proveden znovu.

4. Hodnoty karet

Všechny karty se počítají podle své lícové hodnoty. Hra Easy Hold'em Poker se hraje vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades), v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

5. Hra

Krupiér vyzve Účastníky, aby umístili své Sázky do přihrádek Ante bets tak, že oznámí „Umístěte své Sázky, prosím“. Umístěné Sázky musí odpovídat Herním plánem stanovenému minimu / maximu hry u příslušného hracího stolu. Sázky a Hodnotové žetony různých hodnot musí být umístěny tak, že žeton nejvyšší hodnoty musí být vespod a žeton s nejnižší hodnotou nahoře.

Jakmile byly Sázky umístěny, Krupiér oznámí „Již žádné další Sázky, děkuji vám“. Od tohoto okamžiku již nelze přidávat nebo odstraňovat žádné Sázky z boxů pro Sázky Ante bets. Krupiér pak postupně umístí zleva doprava jednu kartu do každého boxu, který obsahuje Sázku Ante bet, plus jednu kartu pro sebe. Toto se bude opakovat, dokud všichni Účastníci a Krupiér nebudou mít dvě karty.

Všechny karty se rozdají lícem dolů (tj. neodkryté). Účastníci si nyní mohou zvednout své vlastní karty a prohlédnout si je, aby se mohli rozhodnout, zda si přejí pokračovat ve hře.

Účastníci se nesmějí nijak dorozumívat mezi sebou. Ukáže-li některý Účastník své karty jinému Účastníkovi nebo bude-li se jakkoliv s někým dorozumívat, prohlásí se hra za neplatnou a provinivší se Účastníci budou penalizováni tím, že propadne jejich Sázka Ante bet.

Dostane-li Účastník nebo Krupiér nesprávný počet karet, pak se hra prohlásí za neplatnou. Karty se před novým rozděním promíchají. Sázky, které se váží ke konkrétní hře hazardní hry, budou zrušeny. Výhry nebudou vyplaceny. Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat.

Odkryje-li se z jakéhokoliv důvodu jiná karta než poslední karta Krupiéra, pak se hra prohlásí za neplatnou. Karty se před novým rozděláním promíchají.

Pokud si bude po prostudování svých dvou karet některý z Účastníků přát ukončit svou hru (nepokračovat již dále v této hře), pak musí tuto skutečnost oznámit Krupiérovi, jenž odstraní jeho Sázku Ante bet ze stolu a sebere obě dvě karty Účastníka. Účastník, který chce pokračovat ve hře, musí nyní umístit svou další přídatnou Sázku Flop bet, která musí být přesně shodná se Sázkou Ante bet. Současně musí položit své karty lícem dolů na stůl vedle svého boxu na umístění Sázek. Krupiér pak umístí do středu stolu tři karty společné pro Účastníky i Krupiéra (Flop).

V tomto stádiu hry může Účastník opakovat svou Sázku Flop bet, anebo checkovat, tzn. pokračovat ve hře bez navýšení Sázky. Poté Krupiér umístí čtvrtou společnou kartu (Turn) do středu stolu k prvním třem společným kartám.

Následuje další kolo Sázek, po které Krupiér umístí poslední pátou společnou kartu (River) do středu stolu. Po umístění všech pěti společných karet se odkryjí karty Účastníků a Krupiéra.

Krupiér postupně ohodnotí karetní kombinace všech Účastníků. Sestava se skládá ze dvou karet Účastníka a pěti společných karet ve středu stolu, ze kterých se utvoří kombinace nejlepších pěti karet.

Má-li Účastník nižší karetní kombinaci než Krupiér, odstraní Krupiér jak Ante bets, tak i Flop bets a i obě dvě karty Účastníka ze stolu.

Má-li Účastník stejnou karetní kombinaci jako Krupiér, potom Účastník ani nevyhrává ani neprohrává. Krupiér při nerozhodném výsledku ponechá Sázky na hracím plátně a Účastník s nimi může volně disponovat.

Má-li Účastník vyšší karetní kombinaci, pak se Sázky Flop bets vyplácí v poměru 1:1. Sázka Ante bet se vyplácí v případě, že vyhrávající sestava Účastníka je Straight nebo lepší také v poměru 1:1.

Personál nesmí za žádných okolností Účastníkům radit, jak mají sázet. Nesmí také Účastníkům napomáhat k nepoctivé Výhře.

6. Příklady karetních kombinací

JEDEN PÁR

Jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. dva králové.

DVA PÁRY

Dvakrát jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. dvě šestky a dvě esa.

TŘI STEJNÉHO DRUHU

Jakékoliv tři karty stejné hodnoty, např. tři karty s hodnotou 5.

STRAIGHT

Jakýchkoliv pět karet s postupnou hodnotou bez ohledu na barvu, např. čtyřka, pětka, šestka, sedmička, osmička.

FLUSH

Jakýchkoliv pět karet stejné barvy (bez postupné hodnoty), např. pět karet kárové barvy.

FULL HOUSE

Jakékoliv tři karty stejné hodnoty v kombinaci s dalšími dvěma kartami stejné hodnoty, např. tři desítky a dvě šestky.

ČTYŘI STEJNÉHO DRUHU

Jakékoliv čtyři karty stejné hodnoty, např. čtyři osmičky.

STRAIGHT FLUSH

Jakýchkoliv pět karet s postupnou hodnotou od stejné barvy, např. srdcová šestka, sedmička, osmička, devítka a desítka.

ROYAL FLUSH

Nejvyšších pět karet od stejné barvy, např. zelená desítka (10), J, Q, K, A.

VIII. Ultimate Texas Hold'em

Min. Sázka 10,- Kč, max. Sázka 100 000,- Kč. Nejvyšší možná Výhra bez doplňkové Sázky Trips 41 100 000,- Kč, včetně doplňkové Sázky 46 200 000,- Kč. Konkrétní výše minimálních a maximálních Sázek je vždy stanovena v rámci těchto limitů vývěskou u příslušného hracího stolu. Karetní hra Ultimate Texas Hold'em se hraje s Hodnotovými žetony.

1. Hrací stůl

Hra se hraje u pokerového stolu ve tvaru oblouku s místy pro šest Účastníků hry na vnější straně a s pozicí jednoho krupiéra na vnitřní straně. Stůl je pokryt plátnem, na kterém je předtištěno rozložení sázkových boxů s popisy sázek „Play“ „Ante“ „Blind“ „Trips“ a poměrů výše výher pro jednotlivé kombinace karet, a to v šesti boxech pro Účastníky hry, kam umísťují své Sázky. Oblouk s informací pro Účastníky hry vymezuje oblast pro Účastníky hry a krupiéra. Jedná se o karetní hru u pokerového karetního stolu u kterého je 6 pozic pro Účastníky hazardní hry proti rozdávajícímu krupiérovi. Hra dále umožňuje dodatečně volitelnou doplňkovou bonusovou sázku, která se nazývá „Trips“

2. Karty

K této hře se používají karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy krupiérem na stole tak, aby se každý Účastník mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Semi shuffle, následující Riffle shuffle. Po zamíchání karet se do promíchaných karet 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. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli krupiéra a nesmí je Účastníci hry držet mimo Hrací stůl.

Jestliže má vedení Kasina důvodné podezření, že byl míchací postup před umístěním Sázek jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit hru za neplatnou. Případné Sázky, které se váží ke konkrétní hře hazardní hry ovlivněné porušením míchacího postupu, budou zrušeny. Výhry nebudou vyplaceny. Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat.

Míchací postup bude v takovém případě proveden znovu.

V případě používání automatického míchacího zařízení se používají dva balíčky karet, každý v jiné barvě. Tyto balíčky se každou hru střídají. Dojde-li k poruše automatického míchacího zařízení (např. výpadek napájení, zaseknutá karta) v jejímž důsledku nelze ve hře pokračovat, hra se prohlásí za neplatnou. Všechny Sázky poruchou dotčené hry budou zrušeny. Výhry nebudou vyplaceny. Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat.

3. Počet Účastníků hry

U hracího stolu je 6 míst pro sázení kam mohou Účastníci hry umístit své Sázky. Samotný Účastník na herním stole může hrát až na šest boxů současně, přičemž však může hrát „otevřený“ pouze 1 z nich a ostatní musí hrát „naslepo“. Při účasti více Účastníků na hře však může hrát pouze na počet boxů, který neomezuje ostatní Účastníky ve hře, popřípadě na 1 box.

4. Pravidla hry

Na plátně stolu jsou hrací pole „Play“ „Ante“ „Blind“ „Trips“ pro Sázky Účastníků.

Hra začne, jakmile každý z Účastníků hry umístil do sázecího pole před sebe svou Sázku Blind a Ante (tyto Sázky musí být stejné) a popřípadě volitelnou výši sázky do boxu trips.

Poté rozdává Krupiér každému Účastníkovi, ze svého pohledu v pořadí zleva doprava, jednu kartu lícem dolů. Následně si rozdává krupiér do svého prvního boxu pro kartu jednu kartu, kterou opět položí lícem dolů. Tento postup se zopakuje ještě jednou s druhou kartou pro Účastníky a pro krupiéra.

Po rozdání dvou karet Účastníkům hry a krupiérovi mohou Účastníci umístit svoji Sázku dle svého uvážení na hru „Play“ v hodnotě 3 až 4 násobku Sázky „Ante“ na hru „Play“ nebo bez umístění Sázky čekat.

Poté krupiér spálí jednu kartu odložením z balíčku a rozdá odkryté první tři společné karty lícem nahoru. Účastník, který při první možnosti vsadil, nemůže již sázet. Pokud Účastník při první možnosti nevsadil, může nyní opět čekat nebo může vsadit dvojnásobek Sázky „Ante“ na hru „Play“.

Krupiér pak po spálení další karty a odložením z balíčku odkryje rozdáním poslední dvě společné karty. Účastník, který při první nebo druhé možnosti vsadil, nemůže již sázet. Pokud Účastník do této chvíle nevsadil, může nyní vsadit jednonásobek Sázky „Ante“ na hru „Play“.

Pokud Účastník nechce dál hrát, složí karty a krupiér sebere Sázky „Ante“, „Blind“ a „Trips“, pokud bylo vsazeno. Sázka „Trips“ se vyplácí, jakmile Účastníkova konečná karetní kombinace se bude sestávat z „Three of a Kind“ nebo z lepší kombinace. V každém jiném případě prohrává.

Krupiér odkryje své dvě karty a vytvoří tak se společnými kartami svoji karetní kombinaci. Pokud má Účastník lepší karetní kombinaci, vyplatí se „Play“ a „Ante“ v poměru 1:1. Pokud vyhraje karetní kombinace krupiéra, jsou Sázky „Ante“, „Play“ a „Blind“ odstraněny, tedy prohrávají. Při nerozhodném výsledku ponechá Krupiér tyto tři Sázky na hracím plátně a Účastník s nimi může volně disponovat. „Blind“ se vyplatí, pokud Účastníkova karetní kombinace vyhraje alespoň s karetní kombinací Straight. Pokud Účastník vyhraje s menší karetní kombinací než se Straight, zůstane „Blind“ nevyplacen. „Trips“ bude vyplacen, pokud Účastník bude mít karetní kombinaci minimálně „Three of a Kind“, v opačném případě prohrává.

Pokud Účastník nechce pokračovat ve hře hazardní hry poté, co viděl odkrytých všech pět společných karet (má za to, že jeho kombinace bude nižší než krupiérova), Sázky „Ante“ a „Blind“ prohrává odmítnutím umístění Sázky „Play“. Sázka „Trips“ na stole zůstává, pokud je ve společných pěti kartách kombinace Three of a Kind, nebo lepší. Ta se poté vyplácí dle příslušné tabulky uvedené níže.

Krupiér potřebuje získat minimálně pár, aby se kvalifikoval. Pokud se nekvalifikuje, Účastník obdrží hodnotu ve výši Sázky „Ante“.

Účastníci se nesmějí nijak dorozumívat mezi sebou. Ukáže-li některý Účastník své karty jinému Účastníkovi nebo bude-li se jakkoliv s někým dorozumívat, prohlásí se hra za neplatnou a provinivší se Účastníci budou penalizováni tím, že propadne jejich Sázka Blind, Ante i volitelná Sázka Trips.

Dostane-li Účastník nebo Krupiér nesprávný počet karet, pak se hra prohlásí za neplatnou. Karty se před novým rozdáním promíchají. Sázky, které se váží ke konkrétní hře hazardní hry, budou zrušeny. Výhry nebudou vyplaceny. Účastníci mohou s takto zrušenými Sázkami volně disponovat.

Karetní kombinace

Hodnota karet používaných ve hře Ultimate Texas Hold'em pro určení pořadí od nejvyšší k nejnižší hodnotě je eso, král, královna, spodek, deset, devět, osm, sedm, šest, pět, čtyři, tři a dva. Bez ohledu na výše uvedené, eso se může použít pro úplný „Straight Flush“ nebo „Straight“ tvořený dvojkou, trojkou, čtyřkou a pětkou. Pořadí od nejnižší k nejvyšší hodnotě jsou tyto:

JEDEN PÁR

Jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. dva králové.

DVA PÁRY

Dvakrát jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. dvě šestky (6) a dvě esa.

TŘI STEJNÉHO DRUHU (three of a kind)

Jakékoliv tři karty stejné hodnoty, např. tři karty s hodnotou pět (5).

STRAIGHT

Jakýchkoliv pět karet s postupnou hodnotou v různých barvách, např. čtyři (4), pět (5), šest (6), sedm (7), osm (8).

FLUSH

Jakýchkoliv pět karet stejné barvy (bez postupné hodnoty), např. pět karet kárové barvy.

FULL HOUSE

Jakékoliv tři karty stejné hodnoty v kombinaci s dalšími dvěma kartami stejné hodnoty, např. tři desítky (10) a dvě šestky (6).

ČTYŘI STEJNÉHO DRUHU (four of a kind)

Jakékoliv čtyři karty stejné hodnoty, např. čtyři osmičky (8).

STRAIGHT FLUSH

Jakýchkoliv pět karet s postupnou hodnotou od stejné barvy, např. srdcová šestka (6), sedmička (7), osmička (8), devítka (9) a desítka (10).

ROYAL FLUSH

Nejvyšších pět karet od stejné barvy, např. zelená desítka (10), J, Q, K, A.

5. Výplatní poměry

Karetní kombinace	Výplaty Sázky Blind	Výplata Sázky 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	400:1	50:1

IX. Punto Banco

Min. Sázka 10,- Kč, max. Sázka 100 000 Kč, nejvyšší možná Výhra 900 000,- Kč. Konkrétní výše minimálních a maximálních Sázek je vždy stanovena v rámci těchto limitů vývěskou u příslušného hracího stolu. Karetní hra Punto Banco-se hraje s Hodnotovými žetony.

Cílem hry Punto Banco je po rozdání karet se co nejvíce přiblížit hodnotě 9. Pro karetní hru Punto Banco je užíván oválný nebo půlkruhový hrací stůl a pro míchání karet se může použít automatický míchací stroj karet. Na hracím plátně může být graficky vyobrazen prostor pro umístění Sázek Účastníků: Player (Punto), Banker (Banco), Tie (Shoda). Před krupiérem jsou dvě pole, kam krupiér umísťuje karty: pole pro Player (Punto), pole pro Banker (Banco).

Karty

Punto Banco se hraje s 8 balíky karet (po 52 kartách) bez žolíků a se 2 řezacími kartami. Karty mohou být měněny po každé hře, pokud je k tomu důvod nebo karty či jen jedna karta nemohou být dále použity pro hru (poškozené, zničené karty). Každé nové karty musí být důkladně zkontrolovány. Hodnota karet v každém balíku je následující – karty 2 až 9 mají hodnotu shodnou se svým číslem; karty 10, J, Q, K mají hodnotu 0 a eso má hodnotu 1. Pokud je hodnota kombinace deset bodů nebo víc, odečte se deset (10) a zbývajícím číslem představuje bodovou hodnotu ruky (karetní sestavy). Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve rozdělí karty na dvě hromádky, následně provede u každé z hromádek promíchání typu Semi shuffle, následně pomocí Riffle shuffle spojí obě hromádky do jedné a všechny karty pak Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Po vytažení karet z mechanického zařízení se do promíchaných karet zařazuje i tzv. řezací karta (bílá, černá, červená nebo zelená), 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.

Počet Účastníků

U Punto Banco hracího stolu je 9 pozic pro Účastníky. Účastníci, kteří již nemají místo k sezení u stolu, mohou sázet na boxech jako další Účastníci vstoje, ale celková Sázka nesmí překročit maximum pro daný hrací stůl.

Sázky

Každý z Účastníků má k dispozici tři různé možnosti pro Sázky: Player (Punto) - Banker (Banco) - Tie (Shoda). Před krupiérem jsou dvě pole, kam krupiér umísťuje karty: pole pro player (punto) a pole pro banker (banco).

PUNTO – určené pro Sázky na Účastníky

BANCO – určené pro Sázky na bankéře

EGALITE – určené pro Sázky na shodu (tzv. Tie Hand)

Účastník má možnost volby, zda vsadí na Výhru strany bankéře, Výhru strany Účastníka nebo na shodu mezi těmito dvěma.

Pravidla hry

Hra začíná umístěním Sázek Účastníků na jejich pole pro sázky: Vsazením na „hráče“, „bankéře“ nebo na shodu. Účastníci musí dokončit své Sázky na PUNTO, BANCO nebo EGALITE před vytažením první karty z rozdávacího zařízení. Po vytažení první karty nesmí nikdo z Účastníků měnit Sázku.

Karty se rozdávají na Punto i Banco lícem nahoru a to následovně: první a třetí karta na pole Punto a druhá a čtvrtá na pole Banco. Pokud mají první dvě karty, ať na Puntu, či na Bancu hodnotu 8, nebo 9 (Natural – viz níže) – žádné další karty se již neumísťují (netahají). Pokud nemají první dvě karty na Puntu, ani na Bancu hodnotu 8, či 9 – umísťují (tahají) se další karty, a to v následujícím pořadí:

Pátá karta na pole „Punto“

Šestá karta na pole „Banco“

Hráč i Bankéř mohou mít vždy maximálně tři karty.

Skóre v ruce je pravá číslice z celkového součtu karet. Například, pokud jsou karty 8 a 7, jejich součet je 15, skóre bude tedy 5. Skóre bude vždy v rozmezí od 0 do 9 a není možné být přes.

Účastník, který je nejbližší devíti, vyhrává. Pokud hráč nebo bankéř má na prvních dvou kartách součet 8 nebo 9, nebudou se rozdávat žádné další karty. Výsledná hra se nazývá Natural a hra končí. Pokud má ruka hráče i ruka bankéře stejný součet, je výsledkem hry „shoda“.

Karta vytažená omylem navíc se považuje za kartu, která se pálí před každou hrou. Pokud jsou první 4 karty na PUNTO a BANCO vytaženy v nesprávném pořadí, budou přemístěny na správné pozice. V případě chybné hry, kdy už karty nemohou být správně rozmístěny, bude hra prohlášena za neplatnou, stejně tak i celá bota, a Účastníci obdrží hodnotu ve výši jejich Sázek

Výherní kombinace

Sázka na BANCO

Vyhrává, pokud BANCO má vyšší hodnotu karet než PUNTO. Prohrává, pokud BANCO má nižší hodnotu karet než PUNTO. Je remízou, pokud se hodnoty karet na BANCO a PUNTO sobě rovnají.

Sázka na PUNTO

Vyhrává, pokud PUNTO má vyšší hodnotu karet než BANCO. Prohrává, pokud PUNTO má nižší hodnotu karet než BANCO. Je remízou, pokud se hodnoty karet na BANCO a PUNTO sobě rovnají.

Sázka na EGALITE (shodu)

Vyhrává, pokud se hodnoty karet na BANCO a PUNTO sobě rovnají. Prohrává, pokud tomu tak není.

Výplata výher

Pokud Účastník vsadí na hráče (punto) a hráč vyhraje, bude mu vyplacena Výhra v poměru 1:1. Pokud Účastník vsadí na bankéře (banco) a bankéř vyhraje, bude mu vyplacena Výhra v poměru 1:1. Vítězné sázky na bankéře (banco) se vyplácejí snížené o 5% provizi pro Provozovatele. Pokud Účastník vsadí na shodu (egalite) a ruka hráče a ruka bankéře mají stejný součet, bude mu vyplacena Výhra v poměru 8:1.

Punto má hodnotu prvních dvou karet:	PUNTO
0, 1, 2, 3, 4, 5	Tahá se třetí karta na Punto
6, 7	Netahá se třetí karta na Punto
8, 9	Ani Punto ani Banco nedostává další kartu (Natural 8, Natural 9)
Banco má hodnotu prvních dvou karet:	BANCO
0, 1, 2	Tahá se třetí karta na Banco
3	Tahá se třetí karta na Banco, ale pokud byla třetí karta na Puntu 8, tak se již další karta netahá
4	Tahá se třetí karta na Banco, ale pokud byla třetí karta na Puntu 0, 1, 8 nebo 9, tak se již další karta netahá
5	Tahá se třetí karta na Banco pokud má Punto 6 nebo 7 („no card“), nebo pokud je třetí kartou Punta 4, 5, 6 nebo 7
6	Tahá se třetí karta na Banco pouze v případě, že je třetí kartou Punta 6 nebo 7
7	Netahá se třetí karta na Banco
8, 9	Ani Punto ani Banco nedostává další kartu (Natural 8, Natural 9)

X. CASH GAME

Cash game je druh Živé hry, při které Účastníci hrají proti sobě varianty pokerových her s Hodnotovými žetony (Texas Hold'em Poker, Omaha Hold'em Poker, 5 Card Omaha, Pineapple, Omaha Binar, Open Face Chinese Poker).

Hra probíhá na hracím stole, u kterého je 10 pozic pro Účastníky. Na hracím plátně může být graficky vyobrazen prostor pro Hodnotové žetony Účastníků nebo prostor pro společné karty, které umístí uje Krupier.

Účastníci se mohou ke hře připojit po splnění podmínek pro min. vklad (Buy-in) a účast na hře mohou ukončit dle jejich uvážení. Účastníci mohou Hodnotové žetony i dále dokupovat, ne však dříve, než je ukončena aktuální probíhající hra. Hra je provozována nejčastěji v těchto limitech: NLH 10/20, 25/25, 25/50, 50/100, 100/200, 500/1000, 1000/2000, 5000/10000; PLO 10/10, 25/25, 50/50, 100/100, 500/500, 1000/1000.

Hodnoty minimálních a maximálních vkladů (Buy-inů) do hry

Texas Hold'em Poker, Pineapple		
limit hry – minimální vklad – maximální vklad		
10/20	500 Kč	5000 Kč
25/25	1000 Kč	10000 Kč
25/50	2000 Kč	bez omezení
50/100 a výše	5000 Kč	bez omezení
Omaha Hold'em Poker, 5 Card Omaha, Omaha Binar,		
limit hry – minimální vklad – maximální vklad		
25/25	1000 Kč	bez omezení
50/50	2000 Kč	bez omezení
100/100 a výše	5000 Kč	bez omezení

Poplatky

Rake – servisní poplatek – je Provozovatelem vybírán z každé hry, hrané mezi Účastníky, ve výši minimálně 5 % banku (potu) daného hracího stolu. Provozovatel může stanovit „cap“ (maximum) odběru z potu na 2000 Kč. Rake – servisní poplatek může být Provozovatelem vybírán i formou tzv.

„Time Collection“, to znamená paušálním poplatkem za předem stanovený časový úsek, nejčastěji 20 minut. Poplatek za časový úsek je vybírán od Účastníků vždy před jeho začátkem. Účastníci jsou předem vždy informováni, že poplatek je vybírán formou „Time Collection“. Forma „Time Collection“ nemá „cap“.

<u>Rake 5 %</u> , min. suma v potu 200 Kč CAP (maximum) 2 000 Kč		<u>Time Collection</u> Platí pro hry s 3 a více Účastníky		<u>Time Collection</u> Platí pro hry „Heads Up“ (hrají pouze 2 Účastníci)	
Počet Účastníků ve hře	Maximální Rake v Kč	Hodnota Big Blind	Poplatek za časový úsek v Kč	Hodnota Big Blind	Poplatek za časový úsek v Kč
3-7	1000 Kč	1000 Kč	300 Kč	25 Kč	50 Kč
8 a více	2 000 Kč	2000 Kč	500 Kč	50 Kč	100 Kč
-	-	5 000 Kč	1 000 Kč	100 Kč	200 Kč
-	-	10 000 Kč	2 000 Kč	500 Kč	300 Kč
-	-	20 000 Kč a více	5 000 Kč	1 000 Kč a více	500 Kč

High Hand Bonus – Provozovatel může po souhlasu všech Účastníků zvýšit servisní poplatek Rake o max. 500 Kč, hodnota tohoto zvýšení je další Sázkou ve hře. Po splnění předem daných podmínek (kterými je sestavení jedné z těchto karetních kombinací během jedné hry - Four of a Kind, Straight Flush nebo Royal Flush) Účastník vyhrává doplňkovou Výhru z této další Sázky. Četnost této akce určuje a v prostorech Kasina viditelně zveřejňuje Provozovatel.

High Hand Bonus - Výhry

Texas Hold'em Poker	
Four of a Kind	1000 Kč
Straight Flush	2000 Kč
Royal Flush	4000 Kč
Omaha Hold'em Poker	
Four of a Kind	500 Kč
Straight Flush	1000 Kč

Royal Flush	2000 Kč
-------------	---------

Rakeback/Rakerace – Provozovatel může servisní poplatek Rake Účastníkům po odehrání předem stanoveného počtu hodin za předem stanovený časový úsek vyplácet zpět ve formě finanční odměny, jako Rakeback/Rakerace. Výše finanční odměny může být 1–100 % ze servisního poplatku s tím, že všichni Účastníci mají pro její dosažení stejné podmínky pro odehrání předem stanoveného počtu hodin za předem stanovený časový úsek. Tato finanční odměna má povahu vrácení části vkladu.

HRY

A.

TEXAS HOLD'EM POKER

1. Průběh hry

Texas Hold'em Poker se hraje vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades), v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Před začátkem hry Krupier rozloží všechny karty tak, aby bylo zřejmé, že počet karet a jejich hodnoty odpovídají pravidlům hry Texas Hold'em Poker, která jsou stanovena tímto Herním plánem a důkladně se promíchají způsobem „Chemmy Shuffle“, čímž se zajistí jejich důkladné promíchání. Poté se dle postupů promíchají tak, že se balíčky vsunou jeden do druhého („Riffle Shuffle“). Tento způsob míchání se bude opakovat před začátkem každé hry.

Hra začíná povinnými Sázkami Small blind a Big Blind. Tyto Sázky musí povinně vsadit první a druhý Účastník od Dealer Buttonu. První Účastník vsadí Small Blind, druhý Big Blind. Poté dostane každý Účastník od Krupiera do ruky dvě karty (hole cards), které vidí a používá pouze on sám. Dalších pět karet je postupně Krupierem vykládáno na hrací stůl lícem nahoru a jsou společné pro všechny Účastníky (Community card). První tři ze společných karet (flop) jsou vyloženy najednou, čtvrtá (turn) a pátá (river) jednotlivě. Účastník má možnost zůstat ve hře bez vsazení (check), dorovnat Sázku (call), vsadit (bet), zvýšit Sázku Účastníka před sebou (raise) nebo složit karty (fold). Jedna hra hazardní hry končí ukázáním karet zbývajících Účastníků a porovnáním výherních kombinací (showdown). Karetní kombinace se skládají vždy z pěti karet. Účastník s nejvyšší kombinací vyhrává bank (pot).

Před zahájením hry vyzve Floorman Krupiera, aby vylosoval za použití rozlosování nejvyšší karty Dealer Button, plastový kotouč, dle kterého se určuje pořadí Účastníků, ve kterém mají vkládat Sázky (dále jen dealer button, button).

Hra se dělí na čtyři kola Sázek. Sázení probíhá okolo stolu zleva doprava po směru hodinových ručiček. Sázení začíná od pozice vedle Účastníka na pozici Dealer Button. Tato pozice se po každé hře posunuje o jednoho Účastníka doleva.

Misdeal – neplatná hra

Hra bude prohlášena za neplatnou tzv. „Misdeal“ pokud dojde například: k otočení první nebo druhé karty lícem nahoru během rozdávání karet, k otočení dvou karet lícem nahoru během rozdávání, k

rozdání karet na pozici, kde být nemají, k nerozdání karet na pozici, kde být mají nebo při nesprávné pozici Dealer buttonu.

Rozdané karty budou všem Účastníkům odebrány, Krupiérem znovu zamíchány a znovu rozdány.

Sázky Blind (1. kolo sázek)

Než hra začne, dva Účastníci vlevo od Účastníka na pozici Dealer Button vloží Sázku „blind“. Ta se tak nazývá proto, že Účastníci musí vsadit, aniž by před tím viděli jakékoli karty. Sázky blind zajišťují, že v banku jsou peníze již na samém počátku hry. První Účastník vlevo od Účastníka na pozici Dealer Button vloží „small blind“ (malá Sázka naslepo) a druhý Účastník vlevo od Účastníka na pozici Dealer Button vloží „big blind“ (velká Sázka naslepo).

Pre-Flop (před flopem)

Nyní začíná rozdávání karet. Každý Účastník obdrží od Krupiéra dvě karty („hole cards“), které vidí pouze on sám. Poté začíná první kolo Sázek. Začíná první Účastník vlevo od big blind, tedy třetí Účastník za Dealer Buttonem. Tento Účastník může:

- a) **Call (dorovnat)** stejnou hodnotu Sázky big blind,
- b) **Raise (zvýšit)** zvýšit hodnotu Sázky, nebo
- c) **Fold (složit)** své karty a vzdát se své Sázky.

Jelikož je na stole Sázka (big blind), není možné zůstat ve hře bez vsazení (Check) s výjimkou Účastníka na big blindu.

Jakmile se sázení vrátí k Účastníkovi, který umístil big blind–tento Účastník může provést „Check“, neboli zůstat ve hře, aniž by umístil další Sázku. Avšak jestliže některý z Účastníků provede zvýšení Sázky Raise, Účastník s big blind má tři možnosti: může provést Fold - složit, dorovnat - Call nebo znovu zvýšit.

Flop (2. kolo sázek)

Krupiér na stůl po „spálení“ jedné vrchní karty vyloží tři karty společné pro všechny Účastníky lícem nahoru (Flop). Každý z Účastníků může karty na stole, spolu s těmi co má v ruce, použít k vytvoření výherní kombinace. Následuje druhé kolo Sázek. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole s tím rozdílem, že jako první začíná Účastník nalevo od Dealer Buttonu. Dokud nikdo nevsadí, je možno zůstat ve hře bez vsazení (Check). Poté, co některý z Účastníků umístí Sázku je možno pouze dorovnat Sázku (Call), zvýšit Sázku (Raise) nebo složit karty (Fold).

Turn (3. kolo sázek)

Krupiér po „spálení“ jedné vrchní karty vyloží na stůl čtvrtou společnou kartu lícem nahoru (Turn). I tuto kartu lze použít k vytvoření výherní kombinace. Následuje třetí kolo Sázek. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole tzn. že jako první začíná Účastník nalevo od Dealer Buttonu.

River (4. kolo sázek)

Krupiér po „spálení“ jedné vrchní karty vyloží na stůl pátou společnou kartu lícem nahoru (River) - poslední kartu, kterou lze použít k vytvoření výherní kombinace. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole tzn. že jako první začíná Účastník nalevo od Dealer Buttonu. Hra pokeru končí dvěma způsoby - buď jeden Účastník donutí vyšší Sázky ostatní Účastníky složit karty (Fold) a vyhrává bank bez nutnosti ukázat karty, nebo v posledním kole zůstane více Účastníků. Ti pak ukáží karty a Krupiér porovná jejich karetní kombinace (Showdown). Účastník s nejvyšší kombinací (viz. hodnoty kombinací karet) vyhrává bank (Pot). V případě, že dva nebo více Účastníků má stejnou kombinaci karet, vyhrává ten Účastník, který má nejvyšší kartu. Pokud je tato karta shodná s kartou

protihráče, bude použita další nejvyšší karta a tak dál, až se rozhodne o vítězi. V případě, že hra má více vítězů se stejnou výherní kombinací jedná se o remízu. Pot se rovným dílem rozdělí mezi všechny aktivní Účastníky s kartami. Tato situace je označována za tzv. „Split Pot“. Pokud Pot nejde rozdělit rovným dílem z toho důvodu, že zbývá navíc lichý nedělitelný žeton, dostane tento žeton Účastník na „nejhorší“ pozici (nejblíže Dealer Buttonu ve směru hry), který má stále karty (neprovedl Fold). Po skončení hry se Dealer Button posune na další pozici ve směru hodinových ručiček a začíná nová hra.

2. Hodnoty kombinací karet

Výherní kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

- **Royal Flush** – postupka v jedné barvě s esem na konci. Nejvyšší možná pokerová kombinace.
- **Sraight Flush** – postupka v jedné barvě. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten kdo má STRAIGHT FLUSH zakončen vyšší kartou.
- **Four of a Kind** – čtyři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává čtveřice složená z karet vyšších hodnot. Alternativní název POKER.
- **Full House** – trojice a dvojice karet. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Účastníků stejnou trojici, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici.
- **Flush** – pět karet stejné barvy, které nejdou za sebou. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má v dané barvě nejvyšší kartu.
- **Straight** – postupka = tzn. 5 po sobě jdoucích karet, které nejsou v jedné barvě. V případě, že má kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má postupku zakončenou vyšší kartou.
- **Three of a Kind nebo také Set** – tři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Účastníků stejně vysokou trojici, o vítězi rozhoduje velikost dvou dalších karet. Alternativní název je TRIPS.
- **Two Pair** – dva páry karet stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici. Pokud má více Účastníků stejně vysoké dvojice, o vítězi rozhoduje velikost páté karty.
- **Pair** – dvě karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten kdo má vyšší dvojici. Pokud má více Účastníků stejný Pair, o vítězi rozhoduje velikost dalších tří karet.
- **High Card** – v případě, že nikdo z Účastníků nemá žádnou z výše uvedených kombinací, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu.

3. Pravidla sázení

Limit Poker

Varianta pokeru, kdy je předem stanovena minimální i maximální Sázka pro daný hrací stůl, stejně jako počet navýšení Sázek (Bet) na základě této struktury: Sázkou před Flopem, na Flopu a všechna navýšení se rovnají Big Blindu. Na Turnu a Riveru se hodnota všech Sázek i navýšení dvojnásobí. Ve hře Limit Poker jsou Účastníkům povoleny nejvýše čtyři Sázkou v rámci každého kola Sázek. Účastník může 1.) vsadit Bet, 2.) Sázkou zvýšit Raise, 3.) Sázkou navýšit ještě jednou Re-raise a 4.) zakončit kolo sázení posledním povoleným navýšením tzv. Cap.

No-Limit Poker

V tomto typu hry neexistuje limit pro maximální Sázku. Tato se může provést v kterémkoli kole Sázek. Nicméně, existuje minimální Sázka, která je ekvivalentní big blind.

Minimální zvyšování (Raise) musí být dvojnásobkem předchozí Sázky. Jedná se tak o pravidlo „dvojnásobného raise“. Například, jestliže první Účastník na tahu vsadí 10, pak druhý Účastník musí zvýšit (Raise) o minimálně 10 (celková Sázka je tedy 20). Pro zvyšování (Raise) není určeno maximum – může se zvyšovat bez omezení až do výše celkového množství Hodnotových žetonů daného Účastníka. Chce-li však Účastník dorovnat (Call) Sázku, ale nemá dostatek Hodnotových žetonů na pokrytí, bude „all in“ – tedy vsadí všechny své Hodnotové žetony. V této chvíli může vyhrát pouze část banku (pot) pokrytou Hodnotovými žetony jiného Účastníka.

Pot-Limit Poker

V pot-limit pokeru Účastníci smí vsadit jakékoliv množství Hodnotových žetonů do výše banku (Potu). To obsahuje sumu všech Sázek a zvýšení provedených během aktuálního kola Sázek v daném okamžiku.

Příklad: bank (Pot) má hodnotu 100. V následujícím kole jeden Účastník vsadí 20 a dva další Účastníci dorovnájí (Call) tuto Sázku 20. Čtvrtý Účastník by mohl dorovnat (Call) Sázku 20 a zvýšit (Raise) o maximum 180. Toto zvýšení (Raise) se rovná 100 v banku, první Sázce 20, dvěma dodatečným Sázkám 20 a vlastní Sázce 20 tohoto Účastníka, což dohromady tvoří zvýšení (Raise) o 180.

4. Buy-in a Sázky na hracím stole

Definice buy-in

Buy-in je hodnota peněz, kterou Účastník potřebuje, aby mohl přisednout k určité hře pokeru. Hry mají stanovený minimální buy-in, aby se Účastník směl připojit k hracímu stolu. Maximální buy-in u No-Limit i Pot Limit je omezen dle tabulky pro **Hodnoty minimálních a maximálních vkladů (Buy-inů) do hry**.

Minimální a maximální buy-in

Limit poker – ve hře s limitem je minimální buy-in roven 10-ti násobku big blind.

Příklad: Ve hře s limitem 5/10 je hodnota big blind 5, takže minimální buy-in se rovná 10x 5, tedy 50.

Pot a No-Limit poker – obě hry Pot-limit (PL) a No-limit (NL) mají stanovený minimální buy-in. Maximální buy-in u NL i PL je omezen dle tabulky pro **Hodnoty minimálních a maximálních vkladů (Buy-inů) do hry**.

Sázky na stole

Během konkrétní jedné hry nesmí Účastník brát (odnášet) z hracího stolu žádné Hodnotové žetony, dokud hru nedokončí.

Účastník, který opustil hru (opustil stůl se všemi svými Hodnotovými žetony) a chce se vrátit ke stejnému stolu dříve než za 3 hodiny, musí vložit do hry Buy-in ve stejném množství Hodnotových žetonů, s jakým hru předtím opustil. Stejně tak při přesednutí na jiný stůl se stejným druhem a limitem hry.

Missed Blind

Účastník, který opustil Hrací stůl, ale Hodnotové žetony na stole ponechal-je povinen po svém návratu zaplatit povinné Sázky (Small Blind, Big Blind), které za své nepřítomnosti nezaplatil. Avšak vždy jen

1x Small Blind a 1x Big Blind nebo obojí v závislosti na tom, které povinné Sázky nezaplatil bez ohledu na to, kolik herních kol za své nepřítomnosti zameškal.

B.

OMAHA HOLD´EM POKER

1. Průběh hry

Omaha Hold'em Poker se hraje vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades), v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Před začátkem hry Krupiér rozloží všechny karty tak, aby bylo zřejmé, že počet karet a jejich hodnoty odpovídají pravidlům hry Omaha Hold'em Poker, která jsou stanovena tímto Herním plánem a důkladně se promíchají způsobem „Chemmy Shuffle“, čímž se zajistí jejich důkladné promíchání. Poté se dle postupů promíchají tak, že se balíčky vsunou jeden do druhého („Riffle Shuffle“). Tento způsob míchání se bude opakovat před začátkem každé hry.

Hra začíná povinnými Sázkami Small blind a Big Blind. Tyto Sázky musí povinně vsadit první a druhý Účastník od Dealer Buttonu. První Účastník vsadí Small Blind, druhý Big Blind. Poté dostane každý Účastník od Krupiéra do ruky čtyři karty (hole cards), které vidí a používá pouze on sám. Dalších pět karet je postupně Krupiérem vykládáno na hrací stůl lícem nahoru a jsou společné pro všechny Účastníky (Community card). První tři ze společných karet (flop) jsou vyloženy najednou, čtvrtá (turn) a pátá (river) jednotlivě. Účastník má možnost zůstat ve hře bez vsazení (check), dorovnat Sázku (call), vsadit (bet), zvýšit Sázku Účastníka před sebou (raise) nebo složit karty (fold). Jedna hra hazardní hry končí ukázáním karet zbývajících Účastníků a porovnáním výherních kombinací (showdown). Karetní kombinace se skládají vždy z pěti karet s tím, že každý Účastník musí složit nejlepší pětikaretní kombinaci za použití dvou ze svých čtyř karet a tří karet z pěti společných pro všechny Účastníky. Účastník s nejvyšší kombinací vyhrává bank (pot).

Před zahájením hry vyzve Floorman Krupiéra, aby vylosoval za použití rozlosování nejvyšší karty Dealer Button, plastový kotouč, dle kterého se určuje pořadí Účastníků, ve kterém mají vkládat Sázky (dále jen dealer button, button). Hra se dělí na čtyři kola Sázek. Sázení probíhá okolo stolu zleva doprava po směru hodinových ručiček. Sázení začíná od pozice vedle Účastníka na pozici Dealer Button. Tato pozice se po každé hře posunuje o jednoho Účastníka doleva.

Misdeal – neplatná hra

Hra bude prohlášena za neplatnou tzv. „Misdeal“ pokud dojde například: k otočení první nebo druhé karty lícem nahoru během rozdávání karet, k otočení dvou karet lícem nahoru během rozdávání, k rozdání karet na pozici, kde být nemají, k nerozdání karet na pozici, kde být mají nebo při nesprávné pozici Dealer buttonu.

Rozdané karty budou všem Účastníkům odebrány, Krupiérem znovu zamíchány a znovu rozdány.

Sázky Blind (1. kolo sázek)

Než hra začne, dva Účastníci vlevo od Účastníka na pozici Dealer Button vloží Sázku „blind“. Ta se tak nazývá proto, že Účastníci musí vsadit, aniž by před tím viděli jakékoli karty. Sázky blind zajišťují, že v banku jsou peníze již na samém počátku hry. První Účastník vlevo od Účastníka na pozici Dealer Button vloží „small blind“ (malá Sázka naslepo) a druhý Účastník vlevo od Účastníka na pozici Dealer Button vloží „big blind“ (velká Sázka naslepo).

Pre-Flop (před flopem)

Nyní začíná rozdávání karet. Každý Účastník obdrží od Krupiéra čtyři karty („hole cards“), které vidí pouze on sám. Poté začíná první kolo Sázek. Začíná první Účastník vlevo od big blind, tedy třetí Účastník za Dealer Buttonem. Tento Účastník může:

- a) **Call (dorovnat)** stejnou hodnotu Sázky big blind,
- b) **Raise (zvýšit)** zvýšit hodnotu Sázky, nebo
- c) **Fold (složit)** své karty a vzdát se své Sázky.

Jelikož je na stole Sázka (big blind), není možné zůstat ve hře bez vsazení (Check) s výjimkou Účastníka na big blindu.

Jakmile se sázení vrátí k Účastníkovi, který umístil big blind–tento Účastník může provést „Check“, neboli zůstat ve hře, aniž by umístil další Sázku. Avšak jestliže některý z Účastníků provede zvýšení Sázky Raise, Účastník s big blind má tři možnosti: může provést Fold - složit, dorovnat - Call nebo znovu zvýšit.

Flop (2. kolo sázek)

Krupiér na stůl po „spálení“ jedné vrchní karty vyloží tři karty společné pro všechny Účastníky lícem nahoru (Flop). Každý z Účastníků může karty na stole, spolu s těmi co má v ruce, použít k vytvoření výherní kombinace. Následuje druhé kolo Sázek. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole s tím rozdílem, že jako první začíná Účastník nalevo od Dealer Buttonu. Dokud nikdo nevsadí, je možno zůstat ve hře bez vsazení (Check). Poté, co některý z Účastníků umístí Sázku je možno pouze dorovnat Sázku (Call), zvýšit Sázku (Raise) nebo složit karty (Fold).

Turn (3. kolo sázek)

Krupiér po „spálení“ jedné vrchní karty vyloží na stůl čtvrtou společnou kartu lícem nahoru (Turn). I tuto kartu lze použít k vytvoření výherní kombinace. Následuje třetí kolo Sázek. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole tzn. že jako první začíná Účastník nalevo od Dealer Buttonu.

River (4. kolo sázek)

Krupiér po „spálení“ jedné vrchní karty vyloží na stůl pátou společnou kartu lícem nahoru (River) - poslední kartu, kterou lze použít k vytvoření výherní kombinace. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole tzn. že jako první začíná Účastník nalevo od Dealer Buttonu. Hra pokeru končí dvěma způsoby - buď jeden Účastník donutí výši Sázky ostatní Účastníky složit karty (Fold) a vyhrává bank bez nutnosti ukázat karty, nebo v posledním kole zůstane více Účastníků. Ti pak ukáží karty a Krupiér porovná jejich karetní kombinace (Showdown). Účastník s nejvyšší kombinací (viz. hodnoty kombinací karet) vyhrává bank (Pot). V případě, že dva nebo více Účastníků má stejnou kombinaci karet, vyhrává ten Účastník, který má nejvyšší kartu. Pokud je tato karta shodná s kartou protihráče, bude použita další nejvyšší karta a tak dál, až se rozhodne o vítězi. V případě, že hra má více vítězů se stejnou výherní kombinací jedná se o remízu. Pot se rovným dílem rozdělí mezi všechny aktivní Účastníky s kartami. Tato situace je označována za tzv. „Split Pot“. Pokud Pot nejde rozdělit rovným dílem z toho důvodu, že zbývá navíc lichý nedělitelný žeton, dostane tento žeton Účastník na „nejhorší“ pozici (nejblíže Dealer Buttonu ve směru hry), který má stále karty (neprovedl Fold).. Po skončení hry se Dealer Button posune na další pozici ve směru hodinových ručiček a začíná nová hra.

2. Hodnoty kombinací karet

Výherní kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

- **Royal Flush** – postupka v jedné barvě s esem na konci. Nejvyšší možná pokerová kombinace.

- **Sraight Flush** – postupka v jedné barvě. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten kdo má STRAIGHT FLUSH zakončen vyšší kartou.
- **Four of a Kind** – čtyři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává čtveřice složená z karet vyšších hodnot. Alternativní název POKER.
- **Full House** – trojice a dvojice karet. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Účastníků stejnou trojici, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici.
- **Flush** – pět karet stejné barvy, které nejdou za sebou. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má v dané barvě nejvyšší kartu.
- **Straight** – postupka = tzn. 5 po sobě jdoucích karet, které nejsou v jedné barvě. V případě, že má kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má postupku zakončenou vyšší kartou.
- **Three of a Kind nebo také Set** – tři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Účastníků stejně vysokou trojici, o vítězi rozhoduje velikost dvou dalších karet. Alternativní název je TRIPS.
- **Two Pair** – dva páry karet stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici. Pokud má více Účastníků stejně vysoké dvojice, o vítězi rozhoduje velikost páté karty.
- **Pair** – dvě karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten kdo má vyšší dvojici. Pokud má více Účastníků stejný Pair, o vítězi rozhoduje velikost dalších tří karet.
- **High Card** – v případě, že nikdo z Účastníků nemá žádnou z výše uvedených kombinací, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu.

3. Pravidla sázení

Limit Poker

Varianta pokeru, kdy je předem stanovena minimální i maximální Sázka pro daný hrací stůl, stejně jako počet navýšení Sázek (Bet) na základě této struktury: Sázky před Flopem, na Flopu a všechna navýšení se rovnají Big Blindu. Na Turnu a Riveru se hodnota všech Sázek i navýšení dvojnásobí. Ve hře Limit Poker jsou Účastníkům povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. Účastník může 1.) vsadit Bet, 2.) Sázku zvýšit Raise, 3.) Sázku navýšit ještě jednou Re-raise a 4.) zakončit kolo sázení posledním povoleným navýšením tzv. Cap.

No-Limit Poker

V tomto typu hry neexistuje limit pro maximální Sázku. Tato se může provést v kterémkoli kole Sázek. Nicméně, existuje minimální Sázka, která je ekvivalentní big blind.

Minimální zvyšování (Raise) musí být dvojnásobkem předchozí Sázky. Jedná se tak o pravidlo „dvojnásobného raise“. Například, jestliže první Účastník na tahu vsadí 10, pak druhý Účastník musí zvýšit (Raise) o minimálně 10 (celková Sázka je tedy 20). Pro zvyšování (Raise) není určeno maximum – může se zvyšovat bez omezení až do výše celkového množství Hodnotových žetonů daného Účastníka. Chce-li však Účastník dorovnat (Call) Sázku, ale nemá dostatek Hodnotových žetonů na pokrytí, bude „all in“ – tedy vsadí všechny své Hodnotové žetony. V této chvíli může vyhrát pouze část banku (pot) pokrytou Hodnotovými žetony jiného Účastníka.

Pot-Limit Poker

V pot-limit pokeru Účastníci smí vsadit jakékoliv množství Hodnotových žetonů do výše banku (Potu). To obsahuje sumu všech Sázek a zvýšení provedených během aktuálního kola Sázek v daném okamžiku.

Příklad: bank (Pot) má hodnotu 100. V následujícím kole jeden Účastník vsadí 20 a dva další Účastníci dorovnájí (Call) tuto Sázku 20. Čtvrtý Účastník by mohl dorovnat (Call) Sázku 20 a zvýšit (Raise) o maximum 180. Toto zvýšení (Raise) se rovná 100 v banku, první Sázce 20, dvěma dodatečným Sázkám 20 a vlastní Sázce 20 tohoto Účastníka, což dohromady tvoří zvýšení (Raise) o 180.

4. Buy-in a Sázky na hracím stole

Definice buy-in

Buy-in je hodnota peněz, kterou Účastník potřebuje, aby mohl přisednout k určité hře pokeru. Hry mají stanovený minimální buy-in, aby se Účastník směl připojit k hracímu stolu. Maximální buy-in u No-Limit i Pot Limit je omezen dle tabulky pro **Hodnoty minimálních a maximálních vkladů (Buy-inů) do hry**

Minimální a maximální buy-in

Limit poker – ve hře s limitem je minimální buy-in roven 10-ti násobku big blind.

Příklad: Ve hře s limitem 5/10 je hodnota big blind 5, takže minimální buy-in se rovná 10x 5, tedy 50.

Pot a No-Limit poker – obě hry Pot-limit (PL) a No-limit (NL) mají stanovený minimální buy-in. Maximální buy-in u NL i PL je omezen dle tabulky pro **Hodnoty minimálních a maximálních vkladů (Buy-inů) do hry**

Sázky na stole

Během konkrétní jedné hry nesmí Účastník brát (odnášet) z hracího stolu žádné Hodnotové žetony, dokud hru nedokončí.

Účastník, který opustil hru (opustil stůl se všemi svými Hodnotovými žetony) a chce se vrátit ke stejnému stolu dříve než za 3 hodiny, musí vložit do hry Buy-in ve stejném množství Hodnotových žetonů, s jakým hru předtím opustil. Stejně tak při přisednutí na jiný stůl se stejným druhem a limitem hry.

Missed Blind

Účastník, který opustil Hrací stůl, ale Hodnotové žetony na stole ponechal-je povinen po svém návratu zaplatit povinné Sázky (Small Blind, Big Blind), které za své nepřítomnosti nezaplatil. Avšak vždy jen 1x Small Blind a 1x Big Blind nebo obojí v závislosti na tom, které povinné Sázky nezaplatil bez ohledu na to, kolik herních kol za své nepřítomnosti zameškal.

C.

5 CARD OMAHA

1. Průběh hry

5 Card Omaha se hraje vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades), v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Před začátkem hry Krupiér rozloží všechny karty tak, aby bylo zřejmé, že počet karet a jejich hodnoty odpovídají pravidlům hry 5 Card Omaha, která jsou stanovena tímto Herním plánem a důkladně se promíchají způsobem „Chemmy Shuffle“, čímž se zajistí jejich důkladné promíchání. Poté se dle postupů promíchají tak, že se balíčky vsunou jeden do druhého („Riffle Shuffle“). Tento způsob míchání se bude opakovat před začátkem každé hry.

Hra začíná povinnými Sázkami Small blind a Big Blind. Tyto Sázkové musí povinně vsadit první a druhý Účastník od Dealer Buttonu. První Účastník vsadí Small Blind, druhý Big Blind. Poté dostane každý Účastník od Krupiéra do ruky pět karet (hole cards), které vidí a používá pouze on sám. Další pět karet je postupně Krupiérem vykládáno na hrací stůl lícem nahoru a jsou společné pro všechny Účastníky (Community card). První tři ze společných karet (flop) jsou vyloženy najednou, čtvrtá (turn) a pátá (river) jednotlivě. Účastník má možnost zůstat ve hře bez vsazení (check), dorovnat Sázkou (call), vsadit (bet), zvýšit Sázkou Účastníka před sebou (raise) nebo složit karty (fold). Jedna hra hazardní hry končí ukázáním karet zbývajících Účastníků a porovnáním výherních kombinací (showdown). Karetní kombinace se skládají vždy z pěti karet s tím, že každý Účastník musí složit nejlepší pětikaretní kombinaci za použití dvou ze svých pěti karet a tří karet z pěti společných pro všechny Účastníky. Účastník s nejvyšší kombinací vyhrává bank (pot).

Před zahájením hry vyzve Floorman Krupiéra, aby vylosoval za použití rozlosování nejvyšší karty Dealer Button, plastový kotouč, dle kterého se určuje pořadí Účastníků, ve kterém mají vkládat Sázkou (dále jen dealer button, button). Hra se dělí na čtyři kola Sázek. Sázení probíhá okolo stolu zleva doprava po směru hodinových ručiček. Sázení začíná od pozice vedle Účastníka na pozici Dealer Button. Tato pozice se po každé hře posunuje o jednoho Účastníka doleva.

Misdeal – neplatná hra

Hra bude prohlášena za neplatnou tzv. „Misdeal“ pokud dojde například: k otočení první nebo druhé karty lícem nahoru během rozdávání karet, k otočení dvou karet lícem nahoru během rozdávání, k rozdání karet na pozici, kde být nemají, k nerozdání karet na pozici, kde být mají nebo při nesprávné pozici Dealer buttonu.

Rozdané karty budou všem Účastníkům odebrány, Krupiérem znovu zamíchány a znovu rozdány.

Sázky Blind (1. kolo sázek)

Než hra začne, dva Účastníci vlevo od Účastníka na pozici Dealer Button vloží Sázkou „blind“. Ta se tak nazývá proto, že Účastníci musí vsadit, aniž by před tím viděli jakékoli karty. Sázkové blind zajišťují, že v banku jsou peníze již na samém počátku hry. První Účastník vlevo od Účastníka na pozici Dealer Button vloží „small blind“ (malá Sázkou naslepo) a druhý Účastník vlevo od Účastníka na pozici Dealer Button vloží „big blind“ (velká Sázkou naslepo).

Pre-Flop (před flopem)

Nyní začíná rozdávání karet. Každý Účastník obdrží od Krupiéra pět karet („hole cards“), které vidí pouze on sám. Poté začíná první kolo Sázek. Začíná první Účastník vlevo od big blind, tedy třetí Účastník za Dealer Buttonem. Tento Účastník může:

- a) **Call (dorovnat)** stejnou hodnotu Sázkou big blind,
- b) **Raise (zvýšit)** zvýšit hodnotu Sázkou, nebo
- c) **Fold (složit)** své karty a vzdát se své Sázkou.

Jelikož je na stole Sázkou (big blind), není možné zůstat ve hře bez vsazení (Check) s výjimkou Účastníka na big blindu.

Jakmile se sázení vrátí k Účastníkovi, který umístil big blind–tento Účastník může provést „Check“, neboli zůstat ve hře, aniž by umístil další Sázkou. Avšak jestliže některý z Účastníků provede zvýšení

Sázky Raise, Účastník s big blind má tři možnosti: může provést Fold - složit, dorovnat - Call nebo znovu zvýšit.

Flop (2. kolo sázek)

Krupiér na stůl po „spálení“ jedné vrchní karty vyloží tři karty společné pro všechny Účastníky lícem nahoru (Flop). Každý z Účastníků může karty na stole, spolu s těmi co má v ruce, použít k vytvoření výherní kombinace. Následuje druhé kolo Sázek. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole s tím rozdílem, že jako první začíná Účastník nalevo od Dealer Buttonu. Dokud nikdo nevsadí, je možno zůstat ve hře bez vsazení (Check). Poté, co některý z Účastníků umístí Sázku je možno pouze dorovnat Sázku (Call), zvýšit Sázku (Raise) nebo složit karty (Fold).

Turn (3. kolo sázek)

Krupiér po „spálení“ jedné vrchní karty vyloží na stůl čtvrtou společnou kartu lícem nahoru (Turn). I tuto kartu lze použít k vytvoření výherní kombinace. Následuje třetí kolo Sázek. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole tzn. že jako první začíná Účastník nalevo od Dealer Buttonu.

River (4. kolo sázek)

Krupiér po „spálení“ jedné vrchní karty vyloží na stůl pátou společnou kartu lícem nahoru (River) - poslední kartu, kterou lze použít k vytvoření výherní kombinace. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole tzn. že jako první začíná Účastník nalevo od Dealer Buttonu. Hra pokeru končí dvěma způsoby - buď jeden Účastník donutí výši Sázky ostatní Účastníky složit karty (Fold) a vyhrává bank bez nutnosti ukázat karty, nebo v posledním kole zůstane více Účastníků. Ti pak ukáží karty a Krupiér porovná jejich karetní kombinace (Showdown). Účastník s nejvyšší kombinací (viz. hodnoty kombinací karet) vyhrává bank (Pot). V případě, že dva nebo více Účastníků má stejnou kombinaci karet, vyhrává ten Účastník, který má nejvyšší kartu. Pokud je tato karta shodná s kartou protihráče, bude použita další nejvyšší karta a tak dál, až se rozhodne o vítězi. V případě, že hra má více vítězů se stejnou výherní kombinací jedná se o remízu. Pot se rovným dílem rozdělí mezi všechny aktivní Účastníky s kartami. Tato situace je označována za tzv. „Split Pot“. Pokud Pot nejde rozdělit rovným dílem z toho důvodu, že zbývá navíc lichý nedělitelný žeton, dostane tento žeton Účastník na „nejhorší“ pozici (nejblíže Dealer Buttonu ve směru hry), který má stále karty (neprovedl Fold).. Po skončení hry se Dealer Button posune na další pozici ve směru hodinových ručiček a začíná nová hra.

2. Hodnoty kombinací karet

Výherní kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

- **Royal Flush** – postupka v jedné barvě s esem na konci. Nejvyšší možná pokerová kombinace.
- **Sraight Flush** – postupka v jedné barvě. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten kdo má STRAIGHT FLUSH zakončen vyšší kartou.
- **Four of a Kind** – čtyři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává čtveřice složená z karet vyšších hodnot. Alternativní název POKER.
- **Full House** – trojice a dvojice karet. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Účastníků stejnou trojici, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici.
- **Flush** – pět karet stejné barvy, které nejdou za sebou. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má v dané barvě nejvyšší kartu.
- **Straight** – postupka = tzn. 5 po sobě jdoucích karet, které nejsou v jedné barvě. V případě, že má kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má postupku zakončenou vyšší kartou.

- **Three of a Kind nebo také Set** – tři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Účastníků stejně vysokou trojici, o vítězi rozhoduje velikost dvou dalších karet. Alternativní název je TRIPS.
- **Two Pair** – dva páry karet stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici. Pokud má více Účastníků stejně vysoké dvojice, o vítězi rozhoduje velikost páté karty.
- **Pair** – dvě karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten kdo má vyšší dvojici. Pokud má více Účastníků stejný Pair, o vítězi rozhoduje velikost dalších tří karet.
- **High Card** – v případě, že nikdo z Účastníků nemá žádnou z výše uvedených kombinací, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu.

3. Pravidla sázení

Limit Poker

Varianta pokeru, kdy je předem stanovena minimální i maximální Sázka pro daný hrací stůl, stejně jako počet navýšení Sázek (Bet) na základě této struktury: Sázky před Flopem, na Flopu a všechna navýšení se rovnají Big Blindu. Na Turnu a Riveru se hodnota všech Sázek i navýšení dvojnásobí. Ve hře Limit Poker jsou Účastníkům povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. Účastník může 1.) vsadit Bet, 2.) Sázku zvýšit Raise, 3.) Sázku navýšit ještě jednou Re-raise a 4.) zakončit kolo sázení posledním povoleným navýšením tzv. Cap.

No-Limit Poker

V tomto typu hry neexistuje limit pro maximální Sázku. Tato se může provést v kterémkoli kole Sázek. Nicméně, existuje minimální Sázka, která je ekvivalentní big blind.

Minimální zvyšování (Raise) musí být dvojnásobkem předchozí Sázky. Jedná se tak o pravidlo „dvojnásobného raise“. Například, jestliže první Účastník na tahu vsadí 10, pak druhý Účastník musí zvýšit (Raise) o minimálně 10 (celková Sázka je tedy 20). Pro zvyšování (Raise) není určeno maximum – může se zvyšovat bez omezení až do výše celkového množství Hodnotových žetonů daného Účastníka. Chce-li však Účastník dorovnat (Call) Sázku, ale nemá dostatek Hodnotových žetonů na pokrytí, bude „all in“ – tedy vsadí všechny své Hodnotové žetony. V této chvíli může vyhrát pouze část banku (pot) pokrytou Hodnotovými žetony jiného Účastníka.

Pot-Limit Poker

V pot-limit pokeru Účastníci smí vsadit jakékoliv množství Hodnotových žetonů do výše banku (Potu). To obsahuje sumu všech Sázek a zvýšení provedených během aktuálního kola Sázek v daném okamžiku.

Příklad: bank (Pot) má hodnotu 100. V následujícím kole jeden Účastník vsadí 20 a dva další Účastníci dorovnejí (Call) tuto Sázku 20. Čtvrtý Účastník by mohl dorovnat (Call) Sázku 20 a zvýšit (Raise) o maximum 180. Toto zvýšení (Raise) se rovná 100 v banku, první Sázce 20, dvěma dodatečným Sázkám 20 a vlastní Sázce 20 tohoto Účastníka, což dohromady tvoří zvýšení (Raise) o 180.

4. Buy-in a Sázky na hracím stole

Definice buy-in

Buy-in je částka hodnota peněz, kterou Účastník potřebuje, aby mohl přisednout k určité hře pokeru. Hry mají stanovený minimální buy-in, aby se Účastník směl připojit k hracímu stolu. Maximální buy-

in u No-Limit i Pot Limit je omezen dle tabulky pro **Hodnoty minimálních a maximálních vkladů (Buy-inů) do hry**

Minimální a maximální buy-in

Limit poker – ve hře s limitem je minimální buy-in roven 10-ti násobku big blind.

Příklad: Ve hře s limitem 5/10 je hodnota big blind 5, takže minimální buy-in se rovná 10x 5, tedy 50.

Pot a No-Limit poker – obě hry Pot-limit (PL) a No-limit (NL) mají stanovený minimální buy-in. Maximální buy-in u NL i PL je omezen dle tabulky pro **Hodnoty minimálních a maximálních vkladů (Buy-inů) do hry**

Sázky na stole

Během konkrétní jedné hry nesmí Účastník brát (odnášet) z hracího stolu žádné Hodnotové žetony, dokud hru nedokončí.

Účastník, který opustil hru (opustil stůl se všemi svými Hodnotovými žetony) a chce se vrátit ke stejnému stolu dříve než za 3 hodiny, musí vložit do hry Buy-in ve stejném množství Hodnotových žetonů, s jakým hru předtím opustil. Stejně tak při přisednutí na jiný stůl se stejným druhem a limitem hry.

Missed Blind

Účastník, který opustil Hrací stůl, ale Hodnotové žetony na stole ponechal-je povinen po svém návratu zaplatit povinné Sázky (Small Blind, Big Blind), které za své nepřítomnosti nezaplatil. Avšak vždy jen 1x Small Blind a 1x Big Blind nebo obojí v závislosti na tom, které povinné Sázky nezaplatil bez ohledu na to, kolik herních kol za své nepřítomnosti zameškal.

D.

PINEAPPLE

1. Průběh hry

Pineapple se hraje vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades), v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Před začátkem hry Krupiér rozloží všechny karty tak, aby bylo zřejmé, že počet karet a jejich hodnoty odpovídají pravidlům hry Pineapple, která jsou stanovena tímto Herním plánem a důkladně se promíchají způsobem „Chemmy Shuffle“, čímž se zajistí jejich důkladné promíchání. Poté se dle postupů promíchají tak, že se balíčky vsunou jeden do druhého („Riffle Shuffle“). Tento způsob míchání se bude opakovat před začátkem každé hry.

Hra začíná povinnými Sázkami Small blind a Big Blind. Tyto Sázky musí povinně vsadit první a druhý Účastník od Dealer Buttonu. První Účastník vsadí Small Blind, druhý Big Blind. Poté dostane každý Účastník od Krupiéra do ruky tři karty (hole cards), které vidí a používá pouze on sám. Před prvním kolem Sázek musí ovšem každý Účastník jednu kartu zahodit (vzdát se jí). Krupiér tyto karty odloží stranou, v probíhající jedné hře hazardní hry již nebudou použity. Dalších pět karet je postupně Krupiérem vykládáno na hrací stůl lícem nahoru a jsou společné pro všechny Účastníky (Community card). První tři ze společných karet (flop) jsou vyloženy najednou, čtvrtá (turn) a pátá (river) jednotlivě. Účastník má možnost zůstat ve hře bez vsazení (check), dorovnat Sázku (call), vsadit (bet), zvýšit Sázku Účastníka před sebou (raise) nebo složit karty (fold). Jedna hra hazardní hry končí ukázaním karet zbývajících Účastníků a porovnáním výherních kombinací (showdown). Karetní kombinace se skládají vždy z pěti karet. Účastník s nejvyšší kombinací vyhrává bank (pot).

Před zahájením hry vyzve Floorman Krupiéra, aby vylosoval za použití rozlosování nejvyšší karty Dealer Button, plastový kotouč, dle kterého se určuje pořadí Účastníků, ve kterém mají vkládat Sázky (dále jen dealer button, button). Hra se dělí na čtyři kola Sázek. Sázení probíhá okolo stolu zleva doprava po směru hodinových ručiček. Sázení začíná od pozice vedle Účastníka na pozici Dealer Button. Tato pozice se po každé hře posunuje o jednoho Účastníka doleva.

Misdeal – neplatná hra

Hra bude prohlášena za neplatnou tzv. „Misdeal“ pokud dojde například: k otočení první nebo druhé karty lícem nahoru během rozdávání karet, k otočení dvou karet lícem nahoru během rozdávání, k rozdání karet na pozici, kde být nemají, k nerozdání karet na pozici, kde být mají nebo při nesprávné pozici Dealer buttonu.

Rozdané karty budou všem Účastníkům odebrány, Krupiérem znovu zamíchány a znovu rozdány.

Sázky Blind (1. kolo sázek)

Než hra začne, dva Účastníci vlevo od Účastníka na pozici Dealer Button vloží Sázku „blind“. Ta se tak nazývá proto, že Účastníci musí vsadit, aniž by před tím viděli jakékoli karty. Sázky blind zajišťují, že v banku jsou peníze již na samém počátku hry. První Účastník vlevo od Účastníka na pozici Dealer Button vloží „small blind“ (malá Sázka naslepo) a druhý Účastník vlevo od Účastníka na pozici Dealer Button vloží „big blind“ (velká Sázka naslepo).

Pre-Flop (před flopem)

Nyní začíná rozdávání karet. Každý Účastník obdrží od Krupiéra tři karty („hole cards“), které vidí pouze on sám. V tento moment musí každý Účastník jednu libovolnou kartu zahodit (vzdát se jí). Krupiér tyto karty odloží stranou a v této jedné hře hazardní hry již nebudou použity. Poté začíná první kolo Sázek. Začíná první Účastník vlevo od big blind, tedy třetí Účastník za Dealer Buttonem. Tento Účastník může:

- a) **Call (dorovnat)** stejnou hodnotu Sázky big blind,
- b) **Raise (zvýšit)** zvýšit hodnotu Sázky, nebo
- c) **Fold (složit)** své karty a vzdát se své Sázky.

Jelikož je na stole Sázka (big blind), není možné zůstat ve hře bez vsazení (Check) s výjimkou Účastníka na big blindu.

Jakmile se sázení vrátí k Účastníkovi, který umístil big blind–tento Účastník může provést „Check“, neboli zůstat ve hře, aniž by umístil další Sázku. Avšak jestliže některý z Účastníků provede zvýšení Sázky Raise, Účastník s big blind má tři možnosti: může provést Fold – složit, dorovnat – Call nebo znovu zvýšit.

Flop (2. kolo sázek)

Krupiér na stůl po „spálení“ jedné vrchní karty vyloží tři karty společné pro všechny Účastníky lícem nahoru (Flop). Každý z Účastníků může karty na stole, spolu s těmi co má v ruce, použít k vytvoření výherní kombinace. Následuje druhé kolo Sázek. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole s tím rozdílem, že jako první začíná Účastník nalevo od Dealer Buttonu. Dokud nikdo nevsadí, je možno zůstat ve hře bez vsazení (Check). Poté, co některý z Účastníků umístí Sázku je možno pouze dorovnat Sázku (Call), zvýšit Sázku (Raise) nebo složit karty (Fold).

Turn (3. kolo sázek)

Krupiér po „spálení“ jedné vrchní karty vyloží na stůl čtvrtou společnou kartu lícem nahoru (Turn). I tuto kartu lze použít k vytvoření výherní kombinace. Následuje třetí kolo Sázek. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole tzn. že jako první začíná Účastník nalevo od Dealer Buttonu.

River (4. kolo sázek)

Krupiér po „spálení“ jedné vrchní karty vyloží na stůl pátou společnou kartu lícem nahoru (River) – poslední kartu, kterou lze použít k vytvoření výherní kombinace. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole tzn. že jako první začíná Účastník nalevo od Dealer Buttonu. Hra pokeru končí dvěma způsoby – buď jeden Účastník donutí výší Sázky ostatní Účastníky složit karty (Fold) a vyhrává bank bez nutnosti ukázat karty, nebo v posledním kole zůstane více Účastníků. Ti pak ukáží karty a Krupiér porovná jejich karetní kombinace (Showdown). Účastník s nejvyšší kombinací (viz. Hodnoty kombinací karet) vyhrává bank (Pot). V případě, že dva nebo více Účastníků má stejnou kombinaci karet, vyhrává ten Účastník, který má nejvyšší kartu. Pokud je tato karta shodná s kartou protihráče, bude použita další nejvyšší karta a tak dál, až se rozhodne o vítězi. V případě, že hra má více vítězů se stejnou výherní kombinací jedná se o remízu. Pot se rovným dílem rozdělí mezi všechny aktivní Účastníky s kartami. Tato situace je označována za tzv. „Split Pot“. Pokud Pot nejde rozdělit rovným dílem z toho důvodu, že zbývá navíc lichý nedělitelný žeton, dostane tento žeton Účastník na „nejhorší“ pozici (nejblíže Dealer Buttonu ve směru hry), který má stále karty (neprovedl Fold).. Po skončení hry se Dealer Button posune na další pozici ve směru hodinových ručiček a začíná nová hra.

2. Hodnoty kombinací karet

Výherní kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

- **Royal Flush** – postupka v jedné barvě s esem na konci. Nejvyšší možná pokerová kombinace.
- **Straight Flush** – postupka v jedné barvě. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten kdo má STRAIGHT FLUSH zakončen vyšší kartou.
- **Four of a Kind** – čtyři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává čtveřice složená z karet vyšších hodnot. Alternativní název POKER.
- **Full House** – trojice a dvojice karet. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Účastníků stejnou trojici, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici.
- **Flush** – pět karet stejné barvy, které nejdou za sebou. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má v dané barvě nejvyšší kartu.
- **Straight** – postupka = tzn. 5 po sobě jdoucích karet, které nejsou v jedné barvě. V případě, že má kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má postupku zakončenou vyšší kartou.
- **Three of a Kind nebo také Set** – tři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Účastníků stejně vysokou trojici, o vítězi rozhoduje velikost dvou dalších karet. Alternativní název je TRIPS.
- **Two Pair** – dva páry karet stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici. Pokud má více Účastníků stejně vysoké dvojice, o vítězi rozhoduje velikost páté karty.
- **Pair** – dvě karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten kdo má vyšší dvojici. Pokud má více Účastníků stejný Pair, o vítězi rozhoduje velikost dalších tří karet.

- **High Card** – v případě, že nikdo z Účastníků nemá žádnou z výše uvedených kombinací, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu.

3. Pravidla sázení

Limit Poker

Varianta pokeru, kdy je předem stanovena minimální i maximální Sázka pro daný hrací stůl, stejně jako počet navýšení Sázek (Bet) na základě této struktury: Sázky před Flopem, na Flopu a všechna navýšení se rovnají Big Blindu. Na Turnu a Riveru se hodnota všech Sázek i navýšení dvojnásobí. Ve hře Limit Poker jsou Účastníkům povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. Účastník může 1.) vsadit Bet, 2.) Sázku zvýšit Raise, 3.) Sázku navýšit ještě jednou Re-raise a 4.) zakončit kolo sázení posledním povoleným navýšením tzv. Cap.

No-Limit Poker

V tomto typu hry neexistuje limit pro maximální Sázku. Tato se může provést v kterémkoli kole Sázek. Nicméně, existuje minimální Sázka, která je ekvivalentní big blind.

Minimální zvyšování (Raise) musí být dvojnásobkem předchozí Sázky. Jedná se tak o pravidlo „dvojnásobného raise“. Například, jestliže první Účastník na tahu vsadí 10, pak druhý Účastník musí zvýšit (Raise) o minimálně 10 (celková Sázka je tedy 20). Pro zvyšování (Raise) není určeno maximum – může se zvyšovat bez omezení až do výše celkového množství Hodnotových žetonů daného Účastníka. Chce-li však Účastník dorovnat (Call) Sázku, ale nemá dostatek Hodnotových žetonů na pokrytí, bude „all in“ – tedy vsadí všechny své Hodnotové žetony. V této chvíli může vyhrát pouze část banku (pot) pokrytou Hodnotovými žetony jiného Účastníka.

Pot-Limit Poker

V pot-limit pokeru Účastníci smí vsadit jakékoliv množství Hodnotových žetonů do výše banku (Potu). To obsahuje sumu všech Sázek a zvýšení provedených během aktuálního kola Sázek v daném okamžiku.

Příklad: bank (Pot) má hodnotu 100. V následujícím kole jeden Účastník vsadí 20 a dva další Účastníci dorovnejí (Call) tuto Sázku 20. Čtvrtý Účastník by mohl dorovnat (Call) Sázku 20 a zvýšit (Raise) o maximum 180. Toto zvýšení (Raise) se rovná 100 v banku, první Sázce 20, dvěma dodatečným Sázkám 20 a vlastní Sázce 20 tohoto Účastníka, což dohromady tvoří zvýšení (Raise) o 180.

4. Buy-in a Sázky na hracím stole

Definice buy-in

Buy-in je částka hodnota peněz, kterou Účastník potřebuje, aby mohl přisednout k určité hře pokeru. Hry mají stanovený minimální buy-in, aby se Účastník směl připojit k hracímu stolu. Maximální buy-in u No-Limit i Pot Limit je omezen dle tabulky pro **Hodnoty minimálních a maximálních vkladů (Buy-inů) do hry**

Minimální a maximální buy-in

Limit poker – ve hře s limitem je minimální buy-in roven 10-ti násobku big blind.

Příklad: Ve hře s limitem 5/10 je hodnota big blind 5, takže minimální buy-in se rovná 10x 5, tedy 50.

Pot a No-Limit poker – obě hry Pot-limit (PL) a No-limit (NL) mají stanovený minimální buy-in. Maximální buy-in u NL i PL je omezen dle tabulky pro **Hodnoty minimálních a maximálních vkladů (Buy-inů) do hry**

Sázky na stole

Během konkrétní jedné hry nesmí Účastník brát (odnášet) z hracího stolu žádné Hodnotové žetony, dokud hru nedokončí.

Účastník, který opustil hru (opustil stůl se všemi svými Hodnotovými žetony) a chce se vrátit ke stejnému stolu dříve než za 3 hodiny, musí vložit do hry Buy-in ve stejném množství Hodnotových žetonů, s jakým hru předtím opustil. Stejně tak při přesednutí na jiný stůl se stejným druhem a limitem hry.

Missed Blind

Účastník, který opustil Hrací stůl, ale Hodnotové žetony na stole ponechal-je povinen po svém návratu zaplatit povinné Sázky (Small Blind, Big Blind), které za své nepřítomnosti nezaplatil. Avšak vždy jen 1x Small Blind a 1x Big Blind nebo obojí v závislosti na tom, které povinné Sázky nezaplatil bez ohledu na to, kolik herních kol za své nepřítomnosti zameškal.

E.

OMAHA BINAR

1. Průběh hry

Omaha Binar se hraje vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades), v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Před začátkem hry Krupiér rozloží všechny karty tak, aby bylo zřejmé, že počet karet a jejich hodnoty odpovídají pravidlům hry Omaha Binara, která jsou stanovena tímto Herním plánem a důkladně se promíchají způsobem „Chemmy Shuffle“, čímž se zajistí jejich důkladné promíchání. Poté se dle postupů promíchají tak, že se balíčky vsunou jeden do druhého („Riffle Shuffle“). Tento způsob míchání se bude opakovat před začátkem každé hry.

Před zahájením hry vyzve Floorman Krupiéra, aby vylosoval za použití rozlosování nejvyšší karty Dealer Button, plastový kotouč, dle kterého se určuje pořadí Účastníků, ve kterém mají vkládat Sázky (dále jen dealer button, button).

Misdeal – neplatná hra

Hra bude prohlášena za neplatnou tzv. „Misdeal“ pokud dojde například: k otočení první nebo druhé karty lícem nahoru během rozdávání karet, k otočení dvou karet lícem nahoru během rozdávání, k rozdání karet na pozici, kde být nemají, k nerozdání karet na pozici, kde být mají nebo při nesprávné pozici Dealer buttonu.

Rozdané karty budou všem Účastníkům odebrány, Krupiérem znovu zamíchány a znovu rozdány.

Hra začíná povinnou Sázkou Ante. Tuto Sázkou musí povinně umístit každý Účastník. Poté dostane každý Účastník od Krupiéra čtyři karty, které vidí a používá pouze on sám. Další pět karet je postupně Krupiérem vykládáno na hrací stůl lícem nahoru a jsou společné pro všechny Účastníky. První tři ze společných karet (flop) jsou vyloženy najednou, čtvrtá (turn) a pátá (river) jednotlivě.

Účastník má možnost zůstat ve hře a vsadit (bet), dorovnat Sázkou (call), nebo složit karty (fold). Hra končí ukázáním karet zbývajících Účastníků a porovnáním výherních kombinací (showdown). Karetní kombinace se skládají vždy z pěti karet. Účastník s nejvyšší kombinací vyhrává bank (pot).

Hra má pouze jedno kolo Sázek. Sázení probíhá okolo stolu zleva doprava po směru hodinových ručiček. Sázení začíná od pozice vedle Účastníka na pozici Dealer Button. Tato pozice se po každé hře posunuje o jednoho Účastníka doleva. Pozice Účastníka na pozici Dealer Button je označena k tomu určeným žetonem (Dealer Button).

2. Sázký

Než hra začne, všichni Účastníci umístí povinnou Sázkou Ante. Následně jsou všem Účastníkům rozdány čtyři karty lícem dolů. Jako první dostane kartu od Krupiéra Účastník nalevo od Účastníka na pozici Dealer Button. Potom Účastník po jeho levici. Takto je postupováno do té doby, než mají všichni Účastníci každý po čtyřech kartách.

Následně vyloží Krupiér na stůl tři karty společné pro všechny Účastníky, lícem nahoru (flop). Každý z Účastníků může karty na stole, spolu s dvěma ze čtyř, co má v ruce, použít k vytvoření výherní kombinace. Nyní probíhá kolo Sázek. Účastník nalevo od Účastníka na pozici Dealer Button má tyto možnosti:

- a) Fold – složit své karty a vzdát se své Sázký
- b) Bet – vsadit Sázkou ve výši potu (součet Ante všech účastníků)

Pokud se první Účastník nalevo od Účastníka na pozici Dealer Button rozhodne pro Fold, má další Účastník na řadě stejné možnosti, tedy Fold nebo Bet.

Pokud se první Účastník nalevo od Účastníka na pozici Dealer Button rozhodne pro Bet, má další Účastník na řadě tyto možnosti:

- a) Fold – složit své karty a vzdát se své Sázký
- b) Call – dorovnat Sázkou předchozího Účastníka

Takto se pokračuje do té doby, než se vyjádří všichni Účastníci.

Následně vyloží Krupiér na stůl čtvrtou kartu společnou pro všechny Účastníky, lícem nahoru (turn) a hned poté pátou kartu společnou pro všechny Účastníky (river). Každý z Účastníků může tyto karty na stole, spolu s dvěma ze čtyř, co má v ruce, použít k vytvoření výherní kombinace.

Následuje Showdown – ukázání karet zbývajících Účastníků a porovnání výherních kombinací. Karetní kombinace se skládají vždy z pěti karet. Účastník s nejvyšší kombinací vyhrává bank (pot). V případě, že dva nebo více Účastníků má stejnou kombinaci karet, vyhrává ten Účastník, který má nejvyšší kartu. Pokud je tato karta shodná s kartou protihráče, bude použita další nejvyšší karta a tak dál, až se rozhodne o vítězi. V případě, že hra má více vítězů se stejnou výherní kombinací jedná se o remízu. Pot se rovným dílem rozdělí mezi všechny aktivní Účastníky s kartami. Tato situace je označována za tzv. „Split Pot“. Pokud Pot nejde rozdělit rovným dílem z toho důvodu, že zbývá navíc lichý nedělitelný žeton, dostane tento žeton Účastník na „nejhorší“ pozici (nejblíže Dealer Buttonu ve směru hry), který má stále karty (neprovedl Fold). Po skončení hry se Dealer Button posune na další pozici ve směru hodinových ručiček a začíná nová hra.

3. Hodnoty kombinací karet

Výherní kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

- Royal Flush – postupka v jedné barvě s esem na konci. Nejvyšší možná pokerová kombinace.
- Straight Flush – postupka v jedné barvě. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten kdo má STRAIGHT FLUSH zakončen vyšší kartou.
- Four of a Kind – čtyři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává čtveřice složená z karet vyšších hodnot. Alternativní název POKER.

- Full House – trojice a dvojice karet. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Účastníků stejnou trojici, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici.
- Flush – pět karet stejné barvy, které nejdou za sebou. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má v dané barvě nejvyšší kartu.
- Straight – postupka - tzn. 5 po sobě jdoucích karet, které nejsou v jedné barvě. V případě, že má kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má postupku zakončenou vyšší kartou.
- Three of a Kind nebo také Set – tři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Účastníků stejně vysokou trojici, o vítězi rozhoduje velikost dvou dalších karet. Alternativní název je TRIPS.
- Two Pair – dva páry karet stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici. Pokud má více Účastníků stejně vysoké dvojice, o vítězi rozhoduje velikost páté karty.
- Pair – dvě karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten kdo má vyšší dvojici. Pokud má více Účastníků stejný Pair, o vítězi rozhoduje velikost dalších tří karet.
- High Card – v případě, že nikdo z Účastníků nemá žádnou z výše uvedených kombinací, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu.

4. Buy-in a Sázky na hracím stole

Buy-in je hodnota Hodnotových žetonů, kterou Účastník potřebuje, aby mohl přisednout ke hře. Hra Omaha Binar má stanovený minimální buy-in 500 Kč, maximální buy-in není omezen.

Sázky na stole

Hra probíhá pomocí Hodnotových žetonů. Minimální Sázka je 25 Kč, maximální Sázka je 1 000 000 Kč. Během konkrétní jedné hry nesmí Účastník brát (odnášet) z hracího stolu žádné Hodnotové žetony během hry, dokud hru nedokončí.

Účastník, který opustil hru (opustil stůl se všemi svými Hodnotovými žetony) a chce se vrátit ke stejnému stolu dříve než za 3 hodiny, musí vložit do hry (Buy-in) stejné množství Hodnotových žetonů, s jakým hru předtím opustil. Stejně tak při přisednutí na jiný stůl se stejným druhem hry.

F.

OPEN FACE CHINESE POKER

Každý Účastník dostane 13 karet. Karty musí srovnat do 3 různých pokerových hand.

Hand nejbližší k Účastníkovi (Back hand) má být 5ti karetní pokerová hand a má být nejsilnější ze 3. Prostřední hand má být také 5ti karetní pokerová hand a má být slabší než Back hand. Nejuzdálenější hand od Účastníka (Front hand) má být 3karetní pokerová hand a má být ze všech tří hand nejslabší.

Pokud není tato posloupnost dodržena je celá hra označena za „Foul“ nebo také „Fouled hand“.

Příklad:

♥7♦7♣2

♠2♥3♦4♥5♠6

♣K♣Q♣8♣5♣4

OPEN FACE CHINESE POKER (dále jen OFC) se hraje vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades), v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Před začátkem hry Krupiér rozloží všechny karty tak, aby bylo zřejmé, že počet karet a jejich hodnoty odpovídají pravidlům hry OFC, která jsou stanovena tímto Herním plánem a důkladně se promíchají způsobem „Chemmy Shuffle“, čímž se zajistí jejich důkladné promíchání. Poté se dle postupů promíchají tak, že se balíčky vsunou jeden do druhého („Riffle Shuffle“). Tento způsob míchání se bude opakovat před začátkem každé hry.

Herní kombinace

Herní kombinace pro 5ti karetní hand jsou stejné jako v běžném pokeru – Highcard, Pair, 2 Pair, 3 of a kind, Straight, Flush, Full House, Straight Flush, Royal Flush.

Herní kombinace pro 3karetní hand jsou HighCard, Pair, 3 of a kind. S 3karetní hand nelze hrát kombinace typu Straight a Flush, protože je velmi jednoduché je sestavit. Nejlepší hand je tedy AAA.

Správné srovnání všech 3 hand sestupně podle jejich herní síly (od spodní do horní) je důležitou součástí OFC. Např. pokud dá Účastník 3 of a kind jako svou Front hand a pouze 2 páry jako svou Middle (prostřední) hand, tak potom budou všechny 3 handy prohlášeny za mrtvé. Celková hand bude mrtvá.

Příklad:

♥7♦7♣2 ♥A♦A♣2
♣K♣Q♣8♣5♣4 ♠K♥3♦4♥6♣6
♠2♥3♦4♥5♠6 anebo ♣K♣Q♣8♣5♣4

Dealování Open Face Chinese Poker

Hra je určena pro 2, 3 nebo 4 Účastníky. Během hry se používá bodovací systém. Pro hru je zapotřebí i dealer button.

Karty se začnou rozdávat od prvního Účastníka po Dealer buttonu. Nejprve je rozdáno 5 karet každému Účastníkovi (lícem dolů, po jedné kartě na Účastníka).

Účastníci vezmou 5 karet a začnou je pokládat na stůl lícem nahoru tak, že bude jasné, které karty jsou Back, Middle nebo Front hand.

Příklad:

♦2
♥10♠7
♣K♣Q

Jakmile jsou karty umístěny, nesmí se jejich pozice po zbytek hry měnit. V tento okamžik má Účastník 2 nebo 3 handy započaté, nicméně nedokončené. Zcela výjimečný případ by byl, že Účastník by měl Back nebo Middle hand celou sestavenou z prvních 5ti karet a zbylé dvě handy ne.

Příklad:

???
?????

♠K♠J♠10♠6♠2

Nyní dostávají Účastníci 8 zbylých karet – vždy po jedné lícem dolů. Účastník se musí vždy rozhodnout kam (do které ze tří hand) umístí danou jednu kartu. Jakmile je karta položena nesmí se přesouvat do jiné handy.

Bodování

Bodování se založeno na vítězství jedné nebo více hand ze všech tří možných a na Royalty systém za dobré handy. Účastník dostane 1 bod, pokud porazí soupeřovu handu (Back hand proti Back hand) a 3 bonusové body za vítězství všech 3 hand (tzv. Scoop). Pokud Účastník vyhraje 2 handy a 1 prohraje jeho čistý zisk je 1 bod. Pokud Účastník vyhraje všechny 3 (nebo prohraje všechny 3) handy, pak jeho čistý zisk (nebo prohra) je 6 bodů.

Za Royalties v Back hand jsou následující body:

Royal Flush	25 bodů
Straight Flush	15 bodů
4 of a Kind	10 bodů
Full House	6 bodů
Flush	4 body
Straight	2 body

Body pro Middle Hand:

Straight Flush	30 bodů
4 of a Kind	20 bodů
Full House	12 bodů
Flush	8 body
Straight	4 body

Body pro Front hand (3karetní hand):

Pair of Aces	9 bodů
Pair of Kings	8 bodů
Pair of Queens	7 bodů
Pair of Jacks	6 bodů
Pair of Tens	5 bodů
Pair of Nines	4 body
Pair of Eights	3 body

Pair of Sevens	2 body
Pair of Sixes	1 bod
Trips 222	10 bodů
Trips 333	11 bodů
Trips 444	12 bodů
Trips 555	13 bodů
Trips 666	14 bodů
Trips 777	15 bodů
Trips 888	16 bodů
Trips 999	17 bodů
Trips of Tens	18 bodů
Trips of Jacks	19 bodů
Trips of Queens	20 bodů
Trips of Kings	21 bodů
Trips of Aces	22 bodů

V případě, že dojde k situaci označené v této části Herního plánu jako Fouled hand, Účastník nedostane žádné body, ale musí vyplatit všechny platné výherní handy včetně Royalties.

Na začátku hry musí být určena peněžní hodnota jednoho bodu (1 bod – 100 Kč). Výplaty probíhají na konci hry. Účastníci mohou hrát mezi sebou na jednom stole za rozdílné Sázky, např. Účastník A a Účastník B hrají za 25 Kč za bod. Účastník A a Účastník C hrají za 25 Kč za bod, ale Účastník B a Účastník C hrají za 100 Kč za bod.

Účastníci si mohou určit i maximální částku, kterou jsou ochotni prohrát. Pokud je tato částka naplněna a vyplacena, hra končí bez ohledu na celkový počet bodů. V tomto případě se hra řídí pravidlem all-in, tzn., Účastníci mohou vyhrát nebo prohrát pouze ty Hodnotové žetony, které měli na začátku té konkrétní hry.

Fantasy Land v OFC

„Fantasy Land“ začíná, pokud Účastník sestaví pár Queen ve Front hand bez Foulu (Fouled hand). Účastník potřebuje pár Kingů (nebo více) v Middle hand a pár Es (nebo více) v Back hand. Pokud se Účastníkovi podaří sestavit handu s párem Queen ve Front hand, příští hru mu bude rozdáno všech 13 karet lícem dolů na začátku hry najednou.

Všech 13 karet může Účastník použít k optimálnímu sestavení všech 3 hand.

Účastník, který dostane všech 13 karet, je musí všechny jako první seřadit lícem dolů. Nesmí potom již měnit jejich pořadí. Účastník, který aktuálně hraje „Fantasy land“ se již nemůže touto cestou dostat na další „Fantasy land“ (2x Queen na Front hand).

XI. POKEROVÉ TURNAJE

Turnajová registrace

Každý Účastník musí být do turnaje řádně zaregistrován tj. zapsán na seznam Účastníků turnaje a zároveň zaplatit vklad (dále jen „buyin“). Po zaregistrování do turnaje obdrží Účastník náhodně vylosované místo, které je viditelné na tzv. seating card.

Výše vkladu do každého turnaje je pro všechny Účastníky stejná, určuje a zveřejňuje ji Provozovatel předem před konáním turnaje v turnajovém rozpisu. Vklad se platí pouze v českých korunách.. Jakmile Účastník odehraje svou první hru ztrácí právo na vrácení vstupního vkladu. Každý Účastník, který zaplatí vklad do turnaje, tímto přijímá turnajové podmínky a pravidla stanovená tímto Herním plánem a dále tímto stvrzuje, že bere na vědomí podmínky stanovené v tomto Herním plánu. Účastníkům turnaje je zakázáno během hry používat elektronická zařízení, s jejichž pomocí by mohli získat jakoukoli výhodu nad ostatními Účastníky turnaje nebo by jejich používáním hru zdržovali. Na řádný průběh turnaje dohlíží Floorman Řešení všech sporů je prováděno v zájmu spravedlivého průběhu hry. Registrace do turnaje po jeho začátku je možná. Provozovatel dobu trvání registrace zveřejňuje v turnajovém rozpisu.

Hra probíhá na hracím stole, u kterého je 10 pozic pro Účastníky. Na hracím plátně může být graficky vyobrazen prostor pro Turnajové žetony Účastníků nebo prostor pro společné karty, které umísťuje Krupier.

Hodnota Turnajových žetonů

Pro pokerové turnaje jsou určeny výhradně Turnajové žetony bez peněžní hodnoty s výjimkou Bounty Progressive turnajů, kde mohou být používány současně jak Turnajové žetony, tak Hodnotové žetony, které zastupují hodnotu Bounty. Každý Turnajový žeton je označen pouze turnajovou hodnotou, barvou a logem kasina.

Hodnoty Turnajových žetonů: 25, 100, 500, 1000, 5000, 25000, 100000, 500000.

Hrací karty

Pro pokerové turnaje jsou určeny hrací karty, kde jeden balíček karet se skládá z 52 hracích karet ve 4 barvách:

♥srdce, ♦káry, ♣kříže, ♠piky

“A” je nejvyšší karta, “2” je karta nejnižší. Nicméně “A” může být také počítána jako “1” pro kombinace obsahující postupku.

Barvy karet nemají žádnou postupnou hodnotu.

Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty.

U každého hracího stolu pokerového turnaje bude používán pouze jeden balíček karet. Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po stole tak, aby mohl každý Účastník zkontrolovat jejich stav, a důkladně se promíchají způsobem "Chemmy Shuffle", čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak promíchané karty utvoří hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe "Riffle Shuffle". Tento způsob míchání se bude opakovat před začátkem každé hry.

Karetní kombinace

Všechny pokerové kombinace se musí skládat z 5ti karet.

V případě, že dva nebo více Účastníků má stejnou kombinaci karet, vyhrává ten Účastník, který má nejvyšší kartu. Pokud je tato karta shodná s kartou protihráče, bude použita další nejvyšší karta a tak dál, až se rozhodne o vítězi. V případě, že hra má více vítězů se stejnou výherní kombinací jedná se o

remízu. Pot se rovným dílem rozdělí mezi všechny aktivní Účastníky s kartami. Tato situace je označována za tzv. „Split Pot“. Pokud Pot nejde rozdělit rovným dílem z toho důvodu, že zbývá navíc lichý nedělitelný žeton, dostane tento žeton Účastník na „nejhorší“ pozici (nejblíže Dealer Buttonu ve směru hry), který má stále karty (neprovedl Fold).

1. **Royal Flush** – postupka v jedné barvě s esem na konci. Nejvyšší možná pokerová kombinace.
2. **Sraight Flush** – postupka v jedné barvě. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má STRAIGHT FLUSH zakončenou vyšší kartou.
3. **Four of a Kind** – čtyři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává čtveřice složená z karet vyšších hodnot. V případě, že mají stejnou čtveřici všichni Účastníci (po vyložení „river“) rozhoduje pátá nejvyšší karta. Alternativní název POKER.
4. **Full House** – trojice a dvojice karet. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Účastníků stejnou trojici, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici.
5. **Flush** – pět karet stejné barvy, které nejdou za sebou. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má v dané barvě nejvyšší kartu.
6. **Straight** – postupka = 5 po sobě jdoucích karet, které nejsou v jedné barvě. V případě, že má kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má postupku zakončenou vyšší kartou.
7. **Three of a Kind nebo také Set** – tři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Účastníků stejně vysokou trojici, o vítězi rozhoduje velikost dvou dalších karet. Alternativní název je TRIPS.
8. **Two Pair** – dva páry karet stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici. Pokud má více Účastníků stejně vysoké dvojice, o vítězi rozhoduje velikost páté karty.
9. **Pair** – dvě karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten kdo má vyšší dvojici. Pokud má více Účastníků stejný PAIR, o vítězi rozhoduje velikost dalších tří karet.
10. **High Card** – v případě, že nikdo z Účastníků nemá žádnou z výše uvedených kombinací, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu.

Druhy turnajů

Následující druhy turnajů ovlivňují pouze jejich organizaci, pravidla konkrétních pokerových variant (např. Texas Hold'em Poker, Omaha Hold'em Poker atp.) nicméně zůstávají stejná pro všechny druhy turnajů.

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

1 Rebuy – každý Účastník se turnaje může zúčastnit pouze jednou. Má ale možnost zvýšit počet svých Turnajových žetonů tím, že si předem smění pevně daný počet Turnajových žetonů. Rebuy není pro Účastníky povinný a jeho nákup je možný pouze po dobu registrační fáze turnaje. Rebuy může být

dokoupen kdykoliv během registrační fáze turnaje za předpokladu, že Účastník má stejné nebo nižší množství Turnajových žetonů, než jaké obdržel za vklad (tzv. starting stack) nebo že nezameškal ani jednu hru poté, co všechny své Turnajové žetony prohrál.

Unlimited Rebuys – Rebuy není pro Účastníky povinný a jeho nákup je možný pouze po dobu registrační fáze turnaje. Za předem stanovené množství Hodnotových žetonů si může Účastník směnit Turnajové žetony, čímž si „koupí“ startovní počet Turnajových žetonů. Rebuy je umožněn pouze těm Účastníkům, jejichž celkový počet Turnajových žetonů je roven nebo je nižší než startovní počet Turnajových žetonů. Účastník, který přišel o všechny své Turnajové 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 Účastníkům na konci registrační fáze turnaje bez rozdílu. Nezáleží tedy na tom, kolik Turnajových žetonů mají jednotliví Účastníci před sebou.

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

Bounty turnaj – Turnaj s vypsanou odměnou za vyřazení Účastníky. Účastník, který vyřadí jiného Účastníka z turnaje, získává speciální finanční odměnu, tzv. bounty. Bounty může mít formu speciálního žetonu, který dostane každý Účastník, který se turnaje účastní. Vstup do turnaje zahrnuje hodnotu buyinu + hodnotu bounty.

Bounty Progressive – Turnaj s vypsanou minimální progresivní odměnou za vyřazení Účastníky. V turnaji jsou používány Turnajové a (pro účel Bounty) Hodnotové žetony. S první polovinou finanční odměny může Účastník, který vyřadí jiného Účastníka z turnaje hned po jejím získání volně disponovat. Druhou polovinu finanční odměny musí vždy přidat k jeho vlastní Bounty. Tím se odměna za vyřazení tohoto Účastníka zvýší. Vstup do turnaje zahrnuje hodnotu buyinu + hodnotu počáteční bounty.

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

Re-Entry – každý Účastník, který se turnaje zúčastní, má možnost po dobu registrační fáze po svém vyřazení do turnaje znovu vstoupit, a to tolikrát, kolik Re-Entry je povoleno. Podmínkou je, že Účastník prohrál všechny své Turnajové žetony.

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

Satelitní turnaje - jedná se o turnaje, v jehož rámci Výhra odpovídá hodnotě vkladu (buy-in) do předem stanoveného většího (hlavního) turnaje. Účastník může Výhru použít jako vklad do většího (hlavního) turnaje, případně s ní jinak volně disponovat. Satelitní i hlavní turnaj jsou samostatnými turnaji, které mají stanovený samostatný vklad. Výhrou v satelitu (kvalifikaci) jsou vždy pouze peněžní prostředky.

Choose your Stack - Provozovatel v turnajovém rozpisu zveřejňuje u tohoto typu turnaje minimálně dvě finanční hodnoty vkladu. Každé finanční hodnotě je pevně přidělen počet Turnajových žetonů, se kterými Účastník do turnaje vstoupí. Vždy platí, že Účastník, který zaplatí vyšší vklad, získá větší počet Turnajových žetonů, se kterými do turnaje vystoupí. Každý Účastník turnaje se může rozhodnout, jakou výši vkladu, kterou Provozovatel zveřejnil, zaplatí.

Sit & Go – turnaj, který začíná ve chvíli, kdy je hrací stůl naplněn Účastníky, kteří zaplatili vklad.

Vícedenní turnaje – z důvodu kapacity může Provozovatel 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 Účastníků. Všichni Účastníci, 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. Provozovatel po odehrání všech startovních dní turnaj vyúčtuje jako jeden turnaj a to tak, že budou sečteny všechny buyiny, re-entry, rebuye a addony ze všech startovních dní.

Turnaje omezené limitem Sázek

Pot Limit – každý Účastník může vsadit maximálně jen tu hodnotu, která se v tu chvíli nachází v potu.

Fixed Limit – všichni Účastníci musí dodržovat pevně danou strukturu Sázek a tuto nemohou měnit.

No Limit – Sázky, co se týče jejich hodnoty, nejsou nijak omezeny.

Vyřazení ÚČASTNÍKA

Účastníci jsou z turnaje vyřazeni, pokud prohrají všechny své Turnajové žetony. Účastníci budou postupně z turnaje vyřazováni do okamžiku, až zůstane pouze jeden Účastník - vítěz. Pokud je z turnaje vyřazen Účastník, který byl na Small Blind, button se příští hru posune na tuto prázdnou pozici, kde nesedí žádný Účastník. Jedná se o pravidlo „Dead Button“. Může se však stát, že ke stolu bude (pouze z právě uzavíraného stolu) přesunut jiný Účastník a ten může začít hrát na buttonu. Obecně platí, že Účastník turnaje musí mít nejdříve Big Blind, potom Small Blind a nakonec button.

Vyvažování počtu ÚČASTNÍKŮ na stolech

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

Penalizace ÚČASTNÍKŮ

Účastník, který nerespektuje pravidla turnaje stanovená tímto Herním plánem, nerespektuje rozhodnutí Floormana, snaží se nepoctivým způsobem získat výhodu nad ostatními Účastníky turnaje nebo svým chováním vážně ohrožuje plynulost turnaje může být napomenut nebo penalizován. Penalizací může být zákaz účasti na několika následujících hrách, herních kolech (tzv. orbitech) nebo při obzvláště hrubém porušení pravidel diskvalifikace z turnaje bez nároku na vrácení vkladu(ů).

Účastník, který byl penalizován, nesmí sedět po dobu své penalizace u Hracího stolu. Na jeho místo ale budou rozdávány karty a taktéž jako součást penalizace umístovány povinné Sázky (Small Blind, Big Blind, Ante).

Misdeal – neplatná hra

Hra bude prohlášena za neplatnou tzv. „Misdeal“ pokud dojde například: k otočení první nebo druhé karty lícem nahoru během rozdávání karet, k otočení dvou karet lícem nahoru během rozdávání, k

rozdání karet na pozici, kde být nemají, k nerozdání karet na pozici, kde být mají nebo při nesprávné pozici Dealer buttonu.

Rozdané karty budou všem Účastníkům odebrány, Krupiérem znovu zamíchány a znovu rozdány.

A. Průběh hry TEXAS HOLD'EM POKER

Princip hry Texas Hold'em Poker – každý Účastník obdrží dvě karty a musí složit nejlepší pětikaretní kombinaci ze sedmi možných karet. Na začátku turnaje jsou Účastníci na základě náhodného losu usazováni k hracím stolům, kde dostanou Turnajové žetony. Účastníci zaregistrovaní do turnaje po jeho zahájení dostanou volné místo i Turnajové žetony náležející tomuto místu.

Turnaj probíhá podle předem dané struktury: od nejnižších povinných Sázek (dále jen blind) zvyšujících se ve stanovených časových intervalech.

Pro některé druhy pokerových turnajů může být použito „ante“, z důvodu větší soutěživosti mezi Účastníky, a také aby turnaj skončil během časového období plánovaného pro daný turnaj. Ante je povinná Sázka pro každého Účastníka. Tuto musí umístit vždy před tím, než Účastník dostane karty.

Před zahájením turnaje vyzve Floorman Krupiéra na jednom turnajovém stole, aby vylosoval za použití rozlosování nejvyšší karty „dealer button“, plastový kotouč, dle kterého se určuje pořadí Účastníků, ve kterém mají vkládat Sázky (dále jen dealer button, button). Tento los je platný pro všechny hrací stoly turnaje.

První hra a všechny hry následující začínají u prvního Účastníka nalevo od dealer buttonu tím, že umístí „small blind“ a druhý Účastník „big blind“. Toto jsou povinné Sázky, které musí postupně umístit všichni Účastníci u stolu.

Každý Účastník obdrží od Krupiéra dvě karty lícem dolů. Obsah (hodnotu) karet nesmí ostatním Účastníkům prozradit před koncem hry.

Když všichni Účastníci obdrželi od Krupiéra karty, začíná první kolo Sázek. Prvním Účastníkem na řadě je ten, který je prvním Účastníkem nalevo od velké povinné Sázky (big blind). Pořadí Účastníků v pokerových hrách postupuje po směru hodinových ručiček. Každý Účastník má nyní jednu ze tří možností: call, fold nebo raise. Tuto akci může Účastník provést slovně nebo fyzicky tím, že svůj záměr provede Turnajovými žetony jejich vložení do hry nebo odevzdáním svých karet Krupiéroví. Tato akce je závazná pouze pro aktuální kolo Sázek, takže pokud hra dojde zpět ke stejnému Účastníkovi, může se rozhodnout jinak, pokud je to možné. Pokud se Účastník o své budoucí akci rozhoduje nepřiměřeně dlouho (zpravidla déle než jednu minutu), může být od jiných Účastníků na tohoto Účastníka zhlášen tzv. „Time“. Tento Účastník dostane na své rozhodnutí 1 další minutu, s tím, že posledních 10 sekund Floorman odpočítá. Pokud se i přesto Účastník během 1 minuty nerozhodne, jsou jeho karty prohlášeny za mrtvé. Krupier za dohledu Floormana sebere dotyčnému Účastníkovi karty a hra pokračuje dále tak, jako kdyby tento Účastník provedl Fold.

1. **Call** – vložení stejné Sázky, jako byla Sázka předchozího Účastníka.
2. **Fold** – odhození karet lícem dolů bez možnosti další účasti v aktuální hře. Zahozené karty sebere Krupier a uloží je odděleně v balíku (muck) stranou od Účastníků i karet, které jsou stále ve hře.
3. **Raise** – zvýšení Sázky pro ostatní Účastníky. První Raise tohoto hracího kola musí být vždy dvojnásobkem předchozí Sázky. Další Raisy jsou rozdílové.

4. Toto kolo Sázek pokračuje ve směru hodinových ručiček tak dlouho, než všichni Účastníci vsadí stejnou Sázku, provedou Fold nebo než se prohlásí za all-in. Účastník může nahlásit all-in pouze v případě, když takto vsadí do hry všechny své Turnajové žetony.

Když je první kolo Sázek ukončeno, Krupiér „spálí“ (odloží jednu vrchní kartu stranou od ostatních, tato karta nebude v aktuální hře použita) jednu vrchní kartu z balíčku a umístí ji lícem dolů doprostřed stolu. Potom Krupiér umístí a otočí tři další karty lícem nahoru. Tyto tři karty se nazývají „flop“.

Průběh hry po flopu

Následuje další kolo Sázek u Účastníka, který je první nalevo od dealer buttonu a stále má své dvě karty. Každý Účastník bude mít postupně možnost rozhodnout se pro jednu ze čtyř následujících akcí:

1. **Check** – zůstat ve hře bez vsazení.
2. **Bet** – vsadit určitou Sázku, po jejímž dorovnání mohou i ostatní Účastníci zůstat ve hře.
3. **Raise** – zvýšení Sázky pro ostatní Účastníky. První Raise tohoto hracího kola musí být vždy dvojnásobkem předchozí Sázky. Další Raisy jsou rozdílové. Toto kolo Sázek pokračuje ve směru hodinových ručiček tak dlouho, než všichni Účastníci vsadí stejnou Sázku, provedou Fold nebo než se prohlásí za all-in. Účastník může nahlásit all-in pouze v případě, když takto vsadí do hry všechny své Turnajové žetony.
4. **Fold** – odhození karet bez možnosti další účasti v aktuální hře. Účastník může zahodit karty poté, co předchozí Účastník vsadil. Účastník může ale také karty zahodit kdykoliv v průběhu hry.

Když je druhé kolo Sázek ukončeno, Krupiér „spálí“ (odloží jednu vrchní kartu stranou od ostatních, tato karta nebude v aktuální hře použita) jednu vrchní kartu z balíčku a umístí ji lícem dolů doprostřed stolu. Potom Krupiér umístí a otočí jednu další kartu na stůl lícem nahoru. Tím vznikne tzv. „turn“.

Poté, co je na stole sestaven turn, následuje další třetí kolo Sázek a postupuje se stejně, jako v kole druhém. Když je kolo Sázek uzavřeno, spálí opět Krupiér jednu kartu, umístí a otočí na stůl poslední pátou kartu lícem nahoru. Toto se nazývá „river“. Když je river sestaven, následuje čtvrté závěrečné kolo Sázek.

Po ukončení posledního kola Sázek dochází k tzv. „showdown“. Showdown představuje pro Účastníky okamžik, kdy 1.) Účastníci otočí své karty, které v průběhu hry skrývali, 2.) Krupiér na základě karetních kombinací otočených karet určí, kdo hru vyhrál a získá pot, tzn. všechny vsazené Turnajové žetony. Jako první ukazuje své karty ten Účastník, který jako poslední provedl tzv. „agresivní akci“ tedy bet nebo raise. Krupiér určí vítěze hry a posune před něj pot.

Když hra skončí, posune Krupiér dealer button o jednu pozici ve směru hodinových ručiček dál. Všichni Účastníci musí být postupně na těchto pozicích: big blind, small blind, dealer button.

B. Průběh hry OMAHA HOLD'EM POKER

Princip hry Omaha Hold'em Poker – každý Účastník obdrží čtyři karty a musí složit nejlepší pětikaretní kombinaci za použití dvou ze svých čtyř karet a tří karet z pěti společných pro všechny Účastníky.

Na začátku turnaje jsou Účastníci na základě náhodného losu usazováni k hracím stolům, kde dostanou Turnajové žetony. Účastníci zaregistrovaní do turnaje po jeho zahájení dostanou volné místo i Turnajové žetony náležející tomuto místu.

Turnaj probíhá podle předem dané struktury: od nejnižších povinných Sázek (dále jen blind) zvyšujících se ve stanovených časových intervalech.

Pro některé druhy pokerových turnajů může být použito „ante“, z důvodu větší soutěživosti mezi Účastníky, a také aby turnaj skončil během časového období plánovaného pro daný turnaj. Ante je povinná Sázka pro každého Účastníka. Tuto musí umístit vždy před tím, než Účastník dostane karty.

Před zahájením turnaje vyzve Floorman Krupiéra na jednom turnajovém stole, aby vylosoval za použití rozlosování nejvyšší karty „dealer button“, plastový kotouč, dle kterého se určuje pořadí Účastníků, ve kterém mají vkládat Sázký (dále jen dealer button, button). Tento los je platný pro všechny hrací stoly turnaje.

První hra a všechny hry následující začínají u prvního Účastníka nalevo od dealer buttonu tím, že umístí „small blind“ a druhý Účastník „big blind“. Toto jsou povinné Sázký, které musí postupně umístit všichni Účastníci u stolu.

Každý Účastník obdrží od Krupiéra čtyři karty lícem dolů. Obsah (hodnotu) karet nesmí ostatním Účastníkům prozradit před koncem hry.

Když všichni Účastníci obdrželi od Krupiéra karty, začíná první kolo Sázek. Prvním Účastníkem na řadě je ten, který je prvním Účastníkem nalevo od velké povinné Sázký (big blind). Pořadí Účastníků v pokerových hrách postupuje po směru hodinových ručiček. Každý Účastník má nyní jednu ze tří možností: call, fold nebo raise. Tuto akci může Účastník provést slovně nebo fyzicky tím, že svůj záměr provede Turnajovými žetony jejich vložení do hry nebo odevzdáním svých karet Krupiérovi. Tato akce je závazná pouze pro aktuální kolo Sázek, takže pokud hra dojde zpět ke stejnému Účastníkovi, může se rozhodnout jinak, pokud je to možné. Pokud se Účastník o své budoucí akci rozhoduje nepřiměřeně dlouho (zpravidla déle než jednu minutu), může být od jiných Účastníků na tohoto Účastníka zahlášen tzv. „Time“. Tento Účastník dostane na své rozhodnutí 1 další minutu, s tím, že posledních 10 sekund Floorman odpočítá. Pokud se i přesto Účastník během 1 minuty nerozhodne, jsou jeho karty prohlášeny za mrtvé. Krupiér za dohledu Floormana sebere dotýcnému Účastníkovi karty a hra pokračuje dále tak, jako kdyby tento Účastník provedl Fold.

1. **Call** – vložení stejné Sázký, jako byla Sázka předchozího Účastníka.
2. **Fold** – odhození karet lícem dolů bez možnosti další účasti v aktuální hře. Zahozené karty sebere Krupiér a uloží je odděleně v balíku (muck) stranou od Účastníků i karet, které jsou stále ve hře.
3. **Raise** – zvýšení Sázký pro ostatní Účastníky. První Raise tohoto hracího kola musí být vždy dvojnásobkem předchozí Sázký. Další Raisy jsou rozdílové.
4. Toto kolo Sázek pokračuje ve směru hodinových ručiček tak dlouho, než všichni Účastníci vsadí stejnou Sázkou, provedou Fold nebo než se prohlásí za all-in. Účastník může nahlásit all-in pouze v případě, když takto vsadí do hry všechny své Turnajové žetony.

Když je první kolo Sázek ukončeno, Krupiér „spálí“ (odloží jednu vrchní kartu stranou od ostatních, tato karta nebude v aktuální hře použita) jednu vrchní kartu z balíčku a umístí ji lícem dolů doprostřed stolu. Potom Krupiér umístí a otočí tři další karty lícem nahoru. Tyto tři karty se nazývají „flop“.

Průběh hry po flopu

Následuje další kolo Sázek u Účastníka, který je první nalevo od dealer buttonu a stále má své dvě karty. Každý Účastník bude mít postupně možnost rozhodnout se pro jednu ze čtyř následujících akcí:

1. **Check** – zůstat ve hře bez vsazení.
2. **Bet** – vsadit určitou Sázkou, po jejímž dorovnání mohou i ostatní Účastníci zůstat ve hře.
3. **Raise** – zvýšení Sázký pro ostatní Účastníky. První Raise tohoto hracího kola musí být vždy dvojnásobkem předchozí Sázký. Další Raisy jsou rozdílové. Toto kolo Sázek pokračuje ve

směru hodinových ručiček tak dlouho, než všichni Účastníci vsadí stejnou Sázku, provedou Fold nebo než se prohlásí za all-in. Účastník může nahlásit all-in pouze v případě, když takto vsadí do hry všechny své Turnajové žetony.

4. **Fold** – odhození karet bez možnosti další účasti v aktuální hře. Účastník může zahodit karty poté, co předchozí Účastník vsadil. Účastník může ale také karty zahodit kdykoliv v průběhu hry.

Když je druhé kolo Sázek ukončeno, Krupiér „spálí“ (odloží jednu vrchní kartu stranou od ostatních, tato karta nebude v aktuální hře použita) jednu vrchní kartu z balíčku a umístí ji lícem dolů doprostřed stolu. Potom Krupiér umístí a otočí jednu další kartu na stůl lícem nahoru. Tím vznikne tzv. „turn“.

Poté, co je na stole sestaven turn, následuje další třetí kolo Sázek a postupuje se stejně, jako v kole druhém. Když je kolo Sázek uzavřeno, spálí opět Krupiér jednu kartu, umístí a otočí na stůl poslední pátou kartu lícem nahoru. Toto se nazývá „river“. Když je river sestaven, následuje čtvrté závěrečné kolo Sázek.

Po ukončení posledního kola Sázek dochází k tzv. „showdown“. Showdown představuje pro Účastníky okamžik, kdy 1.) Účastníci otočí své karty, které v průběhu hry skrývali, 2.) Krupiér na základě karetních kombinací otočených karet určí, kdo hru vyhrál a získá pot, tzn. všechny vsazené Turnajové žetony. Jako první ukazuje své karty ten Účastník, který jako poslední provedl tzv. „agresivní akci“ tedy bet nebo raise. Krupiér určí vítěze hry a posune před něj pot.

Když hra skončí, posune Krupiér dealer button o jednu pozici ve směru hodinových ručiček dál. Všichni Účastníci musí být postupně na těchto pozicích: big blind, small blind, dealer button.

C. Průběh hry 5 CARD OMAHA

Princip hry 5 Card Omaha – každý Účastník obdrží pět karet a musí složit nejlepší pětikaretní kombinaci za použití dvou ze svých pěti karet a tří karet z pěti společných pro všechny Účastníky.

Na začátku turnaje jsou Účastníci na základě náhodného losu usazováni k hracím stolům, kde dostanou Turnajové žetony. Účastníci zaregistrovaní do turnaje po jeho zahájení dostanou volné místo i Turnajové žetony náležející tomuto místu.

Turnaj probíhá podle předem dané struktury: od nejnižších povinných Sázek (dále jen blind) zvyšujících se ve stanovených časových intervalech.

Pro některé druhy pokerových turnajů může být použito „ante“, z důvodu větší soutěživosti mezi Účastníky, a také aby turnaj skončil během časového období plánovaného pro daný turnaj. Ante je povinná Sázka pro každého Účastníka. Tuto musí umístit vždy před tím, než Účastník dostane karty.

Před zahájením turnaje vyzve Floorman Krupiéra na jednom turnajovém stole, aby vylosoval za použití rozlosování nejvyšší karty „dealer button“, plastový kotouč, dle kterého se určuje pořadí Účastníků, ve kterém mají vkládat Sázky (dále jen dealer button, button). Tento los je platný pro všechny hrací stoly turnaje.

První hra a všechny hry následující začínají u prvního Účastníka nalevo od dealer buttonu tím, že umístí „small blind“ a druhý Účastník „big blind“. Toto jsou povinné Sázky, které musí postupně umístit všichni Účastníci u stolu.

Každý Účastník obdrží od Krupiéra pět karet lícem dolů. Obsah (hodnotu) karet nesmí ostatním Účastníkům prozradit před koncem hry.

Když všichni Účastníci obdrželi od Krupiéra karty, začíná první kolo Sázek. Prvním Účastníkem na řadě je ten, který je prvním Účastníkem nalevo od velké povinné Sázky (big blind). Pořadí Účastníků

v pokerových hrách postupuje po směru hodinových ručiček. Každý Účastník má nyní jednu ze tří možností: call, fold nebo raise. Tuto akci může Účastník provést slovně nebo fyzicky tím, že svůj záměr provede Turnajovými žetony jejich vložení do hry nebo odevzdáním svých karet Krupiérovi. Tato akce je závazná pouze pro aktuální kolo Sázek, takže pokud hra dojde zpět ke stejnému Účastníkovi, může se rozhodnout jinak, pokud je to možné. Pokud se Účastník o své budoucí akci rozhoduje nepřiměřeně dlouho (zpravidla déle než jednu minutu), může být od jiných Účastníků na tohoto Účastníka zahlášen tzv. „Time“. Tento Účastník dostane na své rozhodnutí 1 další minutu, s tím, že posledních 10 sekund Floorman odpočítá. Pokud se i přesto Účastník během 1 minuty nerozhodne, jsou jeho karty prohlášeny za mrtvé. Krupier za dohledu Floormana sebere dotýčnému Účastníkovi karty a hra pokračuje dále tak, jako kdyby tento Účastník provedl Fold.

1. **Call** – vložení stejné Sázky, jako byla Sázka předchozího Účastníka.
2. **Fold** – odhození karet lícem dolů bez možnosti další účasti v aktuální hře. Zahozené karty sebere Krupier a uloží je odděleně v balíku (muck) stranou od Účastníků i karet, které jsou stále ve hře.
3. **Raise** – zvýšení Sázky pro ostatní Účastníky. První Raise tohoto hracího kola musí být vždy dvojnásobkem předchozí Sázky. Další Raisy jsou rozdílové.
4. Toto kolo Sázek pokračuje ve směru hodinových ručiček tak dlouho, než všichni Účastníci vsadí stejnou Sázku, provedou Fold nebo než se prohlásí za all-in. Účastník může nahlásit all-in pouze v případě, když takto vsadí do hry všechny své Turnajové žetony.

Když je první kolo Sázek ukončeno, Krupier „spálí“ (odloží jednu vrchní kartu stranou od ostatních, tato karta nebude v aktuální hře použita) jednu vrchní kartu z balíčku a umístí ji lícem dolů doprostřed stolu. Potom Krupier umístí a otočí tři další karty lícem nahoru. Tyto tři karty se nazývají „flop“.

Průběh hry po flopu

Následuje další kolo Sázek u Účastníka, který je první nalevo od dealer buttonu a stále má své dvě karty. Každý Účastník bude mít postupně možnost rozhodnout se pro jednu ze čtyř následujících akcí:

1. **Check** – zůstat ve hře bez vsazení.
2. **Bet** – vsadit určitou Sázku, po jejímž dorovnání mohou i ostatní Účastníci zůstat ve hře.
3. **Raise** – zvýšení Sázky pro ostatní Účastníky. První Raise tohoto hracího kola musí být vždy dvojnásobkem předchozí Sázky. Další Raisy jsou rozdílové. Toto kolo Sázek pokračuje ve směru hodinových ručiček tak dlouho, než všichni Účastníci vsadí stejnou Sázku, provedou Fold nebo než se prohlásí za all-in. Účastník může nahlásit all-in pouze v případě, když takto vsadí do hry všechny své Turnajové žetony.
4. **Fold** – odhození karet bez možnosti další účasti v aktuální hře. Účastník může zahodit karty poté, co předchozí Účastník vsadil. Účastník může ale také karty zahodit kdykoliv v průběhu hry.

Když je druhé kolo Sázek ukončeno, Krupier „spálí“ (odloží jednu vrchní kartu stranou od ostatních, tato karta nebude v aktuální hře použita) jednu vrchní kartu z balíčku a umístí ji lícem dolů doprostřed stolu. Potom Krupier umístí a otočí jednu další kartu na stůl lícem nahoru. Tím vznikne tzv. „turn“.

Poté, co je na stole sestaven turn, následuje další třetí kolo Sázek a postupuje se stejně, jako v kole druhém. Když je kolo Sázek uzavřeno, spálí opět Krupier jednu kartu, umístí a otočí na stůl poslední pátou kartu lícem nahoru. Toto se nazývá „river“. Když je river sestaven, následuje čtvrté závěrečné kolo Sázek.

Po ukončení posledního kola Sázek dochází k tzv. „showdown“. Showdown představuje pro Účastníky okamžik, kdy 1.) Účastníci otočí své karty, které v průběhu hry skrývali, 2.) Krupier na základě karetních kombinací otočených karet určí, kdo hru vyhrál a získá pot, tzn. všechny vsazené

Turnajové žetony. Jako první ukazuje své karty ten Účastník, který jako poslední provedl tzv. „agresivní akci“ tedy bet nebo raise. Krupiér určí vítěze hry a posune před něj pot.

Když hra skončí, posune Krupiér dealer button o jednu pozici ve směru hodinových ručiček dál. Všichni Účastníci musí být postupně na těchto pozicích: big blind, small blind, dealer button.

D. Průběh hry PINEAPPLE

Princip hry Pineapple – každý Účastník obdrží tři karty. Před prvním kolem Sázek musí jednu kartu zahodit (vzdát se jí). Každý Účastník musí složit nejlepší pětikaretní kombinaci ze sedmi možných karet.

Na začátku turnaje jsou Účastníci na základě náhodného losu usazováni k hracím stolům, kde dostanou Turnajové žetony. Účastníci zaregistrovaní do turnaje po jeho zahájení dostanou volné místo i Turnajové žetony náležející tomuto místu.

Turnaj probíhá podle předem dané struktury: od nejnižších povinných Sázek (dále jen blind) zvyšujících se ve stanovených časových intervalech.

Pro některé druhy pokerových turnajů může být použito „ante“, z důvodu větší soutěživosti mezi Účastníky, a také aby turnaj skončil během časového období plánovaného pro daný turnaj. Ante je povinná Sázka pro každého Účastníka. Tuto musí umístit vždy před tím, než Účastník dostane karty.

Před zahájením turnaje vyzve Floorman Krupiéra na jednom turnajovém stole, aby vylosoval za použití rozlosování nejvyšší karty „dealer button“, plastový kotouč, dle kterého se určuje pořadí Účastníků, ve kterém mají vkládat Sázky (dále jen dealer button, button). Tento los je platný pro všechny hrací stoly turnaje.

První hra a všechny hry následující začínají u prvního Účastníka nalevo od dealer buttonu tím, že umístí „small blind“ a druhý Účastník „big blind“. Toto jsou povinné Sázky, které musí postupně umístit všichni Účastníci u stolu.

Každý Účastník obdrží od Krupiéra tři karty lícem dolů. Obsah (hodnotu) karet nesmí ostatním Účastníkům prozradit před koncem hry.

Když všichni Účastníci obdrželi od Krupiéra karty, musí každý Účastník před prvním kolem Sázek jednu kartu zahodit (vzdát se jí). Krupiér tyto karty odloží stranou, v probíhající jedné hře hazardní hry již nebudou použity. Nyní začíná první kolo Sázek. Prvním Účastníkem na řadě je ten, který je prvním Účastníkem nalevo od velké povinné Sázky (big blind). Pořadí Účastníků v pokerových hrách postupuje po směru hodinových ručiček. Každý Účastník má nyní jednu ze tří možností: call, fold nebo raise. Tuto akci může Účastník provést slovně nebo fyzicky tím, že svůj záměr provede Turnajovými žetony jejich vložení do hry nebo odevzdáním svých karet Krupiérovi. Tato akce je závazná pouze pro aktuální kolo Sázek, takže pokud hra dojde zpět ke stejnému Účastníkovi, může se rozhodnout jinak, pokud je to možné. Pokud se Účastník o své budoucí akci rozhoduje nepřiměřeně dlouho (zpravidla déle než jednu minutu), může být od jiných Účastníků na tohoto Účastníka zhlášen tzv. „Time“. Tento Účastník dostane na své rozhodnutí 1 další minutu, s tím, že posledních 10 sekund Floorman odpočítá. Pokud se i přesto Účastník během 1 minuty nerozhodne, jsou jeho karty prohlášeny za mrtvé. Krupiér za dohledu Floormana sebere dotyčnému Účastníkovi karty a hra pokračuje dále tak, jako kdyby tento Účastník provedl Fold.

1. **Call** – vložení stejné Sázky, jako byla Sázka předchozího Účastníka.
2. **Fold** – odhození karet lícem dolů bez možnosti další účasti v aktuální hře. Zahozené karty sebere Krupiér a uloží je odděleně v balíku (muck) stranou od Účastníků i karet, které jsou stále ve hře.

3. **Raise** – zvýšení Sázky pro ostatní Účastníky. První Raise tohoto hracího kola musí být vždy dvojnásobkem předchozí Sázky. Další Raisy jsou rozdílové.
4. Toto kolo Sázek pokračuje ve směru hodinových ručiček tak dlouho, než všichni Účastníci vsadí stejnou Sázku, provedou Fold nebo než se prohlásí za all-in. Účastník může nahlásit all-in pouze v případě, když takto vsadí do hry všechny své Turnajové žetony.

Když je první kolo Sázek ukončeno, Krupier „spálí“ (odloží jednu vrchní kartu stranou od ostatních, tato karta nebude v aktuální hře použita) jednu vrchní kartu z balíčku a umístí ji lícem dolů doprostřed stolu. Potom Krupier umístí a otočí tři další karty lícem nahoru. Tyto tři karty se nazývají „flop“.

Průběh hry po flopu

Následuje další kolo Sázek u Účastníka, který je první nalevo od dealer buttonu a stále má své dvě karty. Každý Účastník bude mít postupně možnost rozhodnout se pro jednu ze čtyř následujících akcí:

1. **Check** – zůstat ve hře bez vsazení.
2. **Bet** – vsadit určitou Sázku, po jejímž dorovnání mohou i ostatní Účastníci zůstat ve hře.
3. **Raise** – zvýšení Sázky pro ostatní Účastníky. První Raise tohoto hracího kola musí být vždy dvojnásobkem předchozí Sázky. Další Raisy jsou rozdílové. Toto kolo Sázek pokračuje ve směru hodinových ručiček tak dlouho, než všichni Účastníci vsadí stejnou Sázku, provedou Fold nebo než se prohlásí za all-in. Účastník může nahlásit all-in pouze v případě, když takto vsadí do hry všechny své Turnajové žetony.
4. **Fold** – odhození karet bez možnosti další účasti v aktuální hře. Účastník může zahodit karty poté, co předchozí Účastník vsadil. Účastník může ale také karty zahodit kdykoliv v průběhu hry.

Když je druhé kolo Sázek ukončeno, Krupier „spálí“ (odloží jednu vrchní kartu stranou od ostatních, tato karta nebude v aktuální hře použita) jednu vrchní kartu z balíčku a umístí ji lícem dolů doprostřed stolu. Potom Krupier umístí a otočí jednu další kartu na stůl lícem nahoru. Tím vznikne tzv. „turn“.

Poté, co je na stole sestaven turn, následuje další třetí kolo Sázek a postupuje se stejně, jako v kole druhém. Když je kolo Sázek uzavřeno, spálí opět Krupier jednu kartu, umístí a otočí na stůl poslední pátou kartu lícem nahoru. Toto se nazývá „river“. Když je river sestaven, následuje čtvrté závěrečné kolo Sázek.

Po ukončení posledního kola Sázek dochází k tzv. „showdown“. Showdown představuje pro Účastníky okamžik, kdy 1.) Účastníci otočí své karty, které v průběhu hry skrývali, 2.) Krupier na základě karetých kombinací otočených karet určí, kdo hru vyhrál a získá pot, tzn. všechny vsazené Turnajové žetony. Jako první ukazuje své karty ten Účastník, který jako poslední provedl tzv. „agresivní akci“ tedy bet nebo raise. Krupier určí vítěze hry a posune před něj pot.

Když hra skončí, posune Krupier dealer button o jednu pozici ve směru hodinových ručiček dál. Všichni Účastníci musí být postupně na těchto pozicích: big blind, small blind, dealer button.

E. Průběh hry OMAHA BINAR

Princip hry Omaha Binar – každý Účastník obdrží čtyři karty a musí složit nejlepší pětikaretní kombinaci za použití dvou ze svých čtyř karet a tří karet z pěti společných pro všechny Účastníky.

Na začátku turnaje jsou Účastníci na základě náhodného losu usazováni k hracím stolům, kde dostanou Turnajové žetony. Účastníci zaregistrovaní do turnaje po jeho zahájení dostanou volné místo i Turnajové žetony náležející tomuto místu.

Turnaj probíhá podle předem dané struktury: od nejnižších povinných Sázek Ante zvyšujících se ve stanovených časových intervalech.

Před zahájením turnaje vyzve Floorman Krupiéra na jednom turnajovém stole, aby vylosoval za použití rozlosování nejvyšší karty „dealer button“, plastový kotouč, dle kterého se určuje pořadí Účastníků, ve kterém mají vkládat Sázky (dále jen dealer button, button). Tento los je platný pro všechny hrací stoly turnaje.

Hra začíná povinnou Sázkou Ante. Tuto Sázkou musí povinně umístit každý Účastník. Poté dostane každý Účastník od Krupiéra čtyři karty, které vidí a používá pouze on sám. Dalších pět karet je postupně Krupiérem vykládáno na hrací stůl lícem nahoru a jsou společné pro všechny Účastníky. První tři ze společných karet (flop) jsou vyloženy najednou, čtvrtá (turn) a pátá (river) jednotlivě.

Účastník má možnost zůstat ve hře a vsadit (bet), dorovnat Sázkou (call), nebo složit karty (fold). Hra končí ukázáním karet zbývajících Účastníků a porovnáním výherních kombinací (showdown). Karetní kombinace se skládají vždy z pěti karet. Účastník s nejvyšší kombinací vyhrává bank (pot).

Hra má pouze jedno kolo Sázek. Sázení probíhá okolo stolu zleva doprava po směru hodinových ručiček. Sázení začíná od pozice vedle Účastníka na pozici Dealer Button. Tato pozice se po každé hře posunuje o jednoho Účastníka doleva. Pozice Účastníka na pozici Dealer Button je označena k tomu určeným žetonem (Dealer Button).

Sázky

Než hra začne, všichni Účastníci umístí povinnou Sázkou Ante. Následně jsou všem Účastníkům rozdány čtyři karty lícem dolů. Jako první dostane kartu od Krupiéra Účastník nalevo od Účastníka na pozici Dealer Button. Potom Účastník po jeho levici. Takto je postupováno do té doby, než mají všichni Účastníci každý po čtyřech kartách.

Následně vyloží Krupiér na stůl tři karty společné pro všechny Účastníky, lícem nahoru (flop). Každý z Účastníků může karty na stole, spolu s dvěma ze čtyř, co má v ruce, použít k vytvoření výherní kombinace. Nyní probíhá kolo Sázek. Účastník nalevo od Účastníka na pozici Dealer Button má tyto možnosti:

- a) Fold – složit své karty a vzdát se své Sázky
- b) Bet – vsadit Sázkou ve výši potu (součet Ante všech účastníků)

Pokud se první Účastník nalevo od Účastníka na pozici Dealer Button rozhodne pro Fold, má další Účastník na řadě stejné možnosti, tedy Fold nebo Bet.

Pokud se první Účastník nalevo od Účastníka na pozici Dealer Button rozhodne pro Bet, má další Účastník na řadě tyto možnosti:

- a) Fold – složit své karty a vzdát se své Sázky
- b) Call – dorovnat Sázkou předchozího Účastníka

Takto se pokračuje do té doby, než se vyjádří všichni Účastníci.

Následně vyloží Krupiér na stůl čtvrtou kartu společnou pro všechny Účastníky, lícem nahoru (turn) a hned poté pátou kartu společnou pro všechny Účastníky (river). Každý z Účastníků může tyto karty na stole, spolu s dvěma ze čtyř, co má v ruce, použít k vytvoření výherní kombinace.

Po ukončení kola Sázek dochází k tzv. „showdown“. Showdown představuje pro Účastníky okamžik, kdy 1.) Účastníci otočí své karty, které v průběhu hry skrývali, 2.) Krupiér na základě karetních kombinací otočených karet určí, kdo hru vyhrál a získá pot, tzn. všechny vsazené Turnajové žetony. Jako první ukazuje své karty ten Účastník, který jako poslední provedl tzv. „agresivní akci“ tedy bet. Krupiér určí vítěze hry a posune před něj pot.

Když hra skončí, posune Krupiér dealer button o jednu pozici ve směru hodinových ručiček dál.

Výherní struktura

V závislosti na celkovém počtu Účastníků v turnaji bude celková výhra rozdělena mezi vítěze dle následující tabulky.

Placená místa a podíl v procentech:

placená místa	2	3	4	5	6	7	8	9	11	13	15	17	20	23	27	31	39	47	55
1	60,0 00%	50,0 00%	40,0 00%	37,0 00%	34,0 00%	31,5 00%	30,0 00%	29,2 50%	27,1 10%	26,5 40%	25,7 90%	25,1 50%	23,9 40%	23,1 10%	22,0 10%	21,0 76%	20,0 10%	19,4 20%	19,3 80%
2	40,0 00%	30,0 00%	30,0 00%	25,5 00%	23,5 00%	22,7 50%	21,7 00%	21,0 00%	19,2 00%	18,1 80%	17,4 60%	16,8 00%	16,2 00%	15,2 70%	14,8 05%	14,2 90%	13,2 90%	12,3 80%	12,2 50%
3		20,0 00%	20,0 00%	16,2 50%	15,0 00%	14,5 00%	14,0 00%	13,6 50%	12,8 00%	12,6 50%	12,4 40%	11,4 80%	10,9 80%	11,1 20%	10,2 50%	10,3 09%	9,75 0%	9,28 0%	8,88 0%
4			10,0 00%	11,7 50%	11,5 00%	11,0 00%	10,6 00%	10,3 00%	9,85 0%	10,1 50%	9,70 0%	9,38 0%	8,99 0%	8,74 0%	8,39 0%	8,29 9%	7,87 0%	7,51 0%	7,18 0%
5				9,50 0%	9,00 0%	8,50 0%	8,20 0%	8,00 0%	7,80 0%	7,92 0%	7,45 0%	7,40 0%	7,15 0%	6,73 0%	6,66 3%	6,41 0%	6,17 0%	5,92 0%	5,68 0%
6					7,00 0%	6,50 0%	6,40 0%	6,20 0%	6,19 0%	5,95 0%	5,75 0%	5,69 0%	5,50 0%	5,10 0%	5,01 2%	4,71 0%	4,67 0%	4,52 0%	4,37 0%
7						5,25 0%	5,10 0%	4,90 0%	4,87 0%	4,30 0%	4,30 0%	4,30 0%	4,20 0%	3,80 0%	3,60 0%	3,51 0%	3,43 0%	3,32 0%	3,25 0%
8							4,00 0%	3,80 0%	3,78 0%	3,20 0%	3,20 0%	3,12 0%	3,10 0%	2,85 0%	2,70 0%	2,61 0%	2,52 0%	2,44 0%	2,36 0%
9								2,90 0%	2,80 0%	2,48 0%	2,35 0%	2,28 0%	2,20 0%	2,25 0%	2,17 0%	2,05 5%	1,92 0%	1,84 0%	1,75 0%
10									2,80 0%	2,48 0%	2,35 0%	2,28 0%	2,20 0%	2,25 0%	2,17 0%	2,05 5%	1,92 0%	1,84 0%	1,75 0%
11									2,80 0%	2,05 0%	1,98 0%	1,93 0%	1,88 0%	1,90 0%	1,89 5%	1,74 0%	1,64 0%	1,58 0%	1,48 0%
12										2,05 0%	1,98 0%	1,93 0%	1,88 0%	1,90 0%	1,89 5%	1,74 0%	1,64 0%	1,58 0%	1,48 0%
13										2,05 0%	1,75 0%	1,73 0%	1,68 0%	1,67 0%	1,65 0%	1,52 0%	1,46 0%	1,41 0%	1,29 0%
14											1,75 0%	1,73 0%	1,68 0%	1,67 0%	1,65 0%	1,52 0%	1,46 0%	1,41 0%	1,29 0%
15											1,75 0%	1,60 0%	1,53 0%	1,48 0%	1,43 0%	1,34 0%	1,31 0%	1,26 0%	1,15 0%
16												1,60 0%	1,53 0%	1,48 0%	1,43 0%	1,34 0%	1,31 0%	1,26 0%	1,15 0%
17												1,60 0%	1,34 0%	1,30 0%	1,24 0%	1,18 9%	1,12 0%	1,07 0%	1,02 0%
18													1,34 0%	1,30 0%	1,24 0%	1,18 9%	1,12 0%	1,07 0%	1,02 0%
19													1,34 0%	1,30 0%	1,24 0%	1,18 9%	1,12 0%	1,07 0%	1,02 0%
20													1,34 0%	1,30 0%	1,24 0%	1,18 9%	1,12 0%	1,07 0%	1,02 0%
21														1,16 0%	1,08 0%	1,06 0%	0,96 0%	0,91 0%	0,87 0%
22														1,16 0%	1,08 0%	1,06 0%	0,96 0%	0,91 0%	0,87 0%
23														1,16 0%	1,08 0%	1,06 0%	0,96 0%	0,91 0%	0,87 0%
24															1,08 0%	1,06 0%	0,96 0%	0,91 0%	0,87 0%
25															1,00 0%	0,96 0%	0,86 0%	0,81 0%	0,77 0%
26															1,00 0%	0,96 0%	0,86 0%	0,81 0%	0,77 0%
27															1,00 0%	0,96 0%	0,86 0%	0,81 0%	0,77 0%
28																0,96 0%	0,86 0%	0,81 0%	0,77 0%
29																0,88 0%	0,76 0%	0,71 0%	0,67 0%

30																0,88 0%	0,76 0%	0,71 0%	0,67 0%
31																0,88 0%	0,76 0%	0,71 0%	0,67 0%
32																	0,76 0%	0,71 0%	0,67 0%
33																	0,69 0%	0,63 0%	0,58 0%
34																	0,69 0%	0,63 0%	0,58 0%
35																	0,69 0%	0,63 0%	0,58 0%
36																	0,69 0%	0,63 0%	0,58 0%
37																	0,69 0%	0,63 0%	0,58 0%
placená místa	2	3	4	5	6	7	8	9	11	13	15	17	20	23	27	31	39	47	55
38																	0,69 0%	0,63 0%	0,58 0%
39																	0,69 0%	0,63 0%	0,58 0%
40																		0,63 0%	0,58 0%
41																		0,57 0%	0,49 0%
42																		0,57 0%	0,49 0%
43																		0,57 0%	0,49 0%
44																		0,57 0%	0,49 0%
45																		0,57 0%	0,49 0%
46																		0,57 0%	0,49 0%
47																		0,57 0%	0,49 0%
48																			0,49 0%
49																			0,49 0%
50																			0,49 0%
51																			0,49 0%
52																			0,49 0%
53																			0,49 0%
54																			0,49 0%
55																			0,49 0%

placená místa	63	71	79	87	95	103	111	119	127	135	143	151
------------------	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

1	19,350%	19,290%	19,060%	19,030%	18,990%	18,940%	18,890%	18,840%	18,679%	18,510%	18,410%	18,200%
2	12,200%	12,160%	12,040%	11,920%	11,845%	11,590%	11,510%	11,460%	11,340%	11,270%	11,160%	11,010%
3	8,780%	8,710%	8,620%	8,530%	8,440%	8,281%	8,160%	8,100%	8,000%	7,910%	7,830%	7,740%
4	6,980%	6,860%	6,720%	6,600%	6,450%	6,270%	6,160%	6,101%	6,000%	5,940%	5,880%	5,810%
5	5,470%	5,390%	5,270%	5,200%	5,110%	4,990%	4,880%	4,810%	4,730%	4,620%	4,550%	4,470%
6	4,290%	4,210%	4,140%	4,070%	3,985%	3,830%	3,693%	3,610%	3,540%	3,420%	3,350%	3,280%
7	3,210%	3,170%	3,090%	3,010%	2,900%	2,770%	2,640%	2,570%	2,490%	2,450%	2,430%	2,420%
8	2,280%	2,210%	2,140%	2,070%	1,981%	1,890%	1,810%	1,780%	1,750%	1,745%	1,740%	1,733%

9	1,680%	1,600%	1,540%	1,490%	1,440%	1,360%	1,300%	1,282%	1,267%	1,259%	1,249%	1,240%
10	1,680%	1,600%	1,540%	1,490%	1,440%	1,360%	1,300%	1,282%	1,267%	1,259%	1,249%	1,240%
11	1,410%	1,350%	1,290%	1,230%	1,180%	1,135%	1,105%	1,094%	1,085%	1,079%	1,073%	1,067%
12	1,410%	1,350%	1,290%	1,230%	1,180%	1,135%	1,105%	1,094%	1,085%	1,079%	1,073%	1,067%
13	1,230%	1,160%	1,110%	1,050%	1,010%	1,000%	0,990%	0,983%	0,975%	0,969%	0,963%	0,957%
14	1,230%	1,160%	1,110%	1,050%	1,010%	1,000%	0,990%	0,983%	0,975%	0,969%	0,963%	0,957%
15	1,090%	1,020%	0,970%	0,930%	0,910%	0,900%	0,890%	0,882%	0,875%	0,869%	0,863%	0,857%
16	1,090%	1,020%	0,970%	0,930%	0,910%	0,900%	0,890%	0,882%	0,875%	0,869%	0,863%	0,857%
17	0,960%	0,890%	0,840%	0,810%	0,780%	0,775%	0,764%	0,758%	0,749%	0,744%	0,737%	0,732%
18	0,960%	0,890%	0,840%	0,810%	0,780%	0,775%	0,764%	0,758%	0,749%	0,744%	0,737%	0,732%
19	0,960%	0,890%	0,840%	0,810%	0,780%	0,775%	0,764%	0,758%	0,749%	0,744%	0,737%	0,732%
20	0,960%	0,890%	0,840%	0,810%	0,780%	0,775%	0,764%	0,758%	0,749%	0,744%	0,737%	0,732%
21	0,815%	0,740%	0,690%	0,660%	0,640%	0,625%	0,615%	0,608%	0,600%	0,594%	0,590%	0,583%
22	0,815%	0,740%	0,690%	0,660%	0,640%	0,625%	0,615%	0,608%	0,600%	0,594%	0,590%	0,583%
23	0,815%	0,740%	0,690%	0,660%	0,640%	0,625%	0,615%	0,608%	0,600%	0,594%	0,590%	0,583%
24	0,815%	0,740%	0,690%	0,660%	0,640%	0,625%	0,615%	0,608%	0,600%	0,594%	0,590%	0,583%
25	0,710%	0,640%	0,590%	0,570%	0,550%	0,530%	0,521%	0,515%	0,508%	0,501%	0,459%	0,454%
26	0,710%	0,640%	0,590%	0,570%	0,550%	0,530%	0,521%	0,515%	0,508%	0,501%	0,459%	0,454%
27	0,710%	0,640%	0,590%	0,570%	0,550%	0,530%	0,521%	0,515%	0,508%	0,501%	0,459%	0,454%
28	0,710%	0,640%	0,590%	0,570%	0,550%	0,530%	0,521%	0,515%	0,508%	0,501%	0,459%	0,454%
29	0,630%	0,560%	0,520%	0,500%	0,480%	0,458%	0,451%	0,447%	0,440%	0,432%	0,426%	0,421%
30	0,630%	0,560%	0,520%	0,500%	0,480%	0,458%	0,451%	0,447%	0,440%	0,432%	0,426%	0,421%
31	0,630%	0,560%	0,520%	0,500%	0,480%	0,458%	0,451%	0,447%	0,440%	0,432%	0,426%	0,421%
32	0,630%	0,560%	0,520%	0,500%	0,480%	0,458%	0,451%	0,447%	0,440%	0,432%	0,426%	0,421%
33	0,520%	0,490%	0,460%	0,440%	0,430%	0,414%	0,405%	0,397%	0,387%	0,380%	0,374%	0,369%
34	0,520%	0,490%	0,460%	0,440%	0,430%	0,414%	0,405%	0,397%	0,387%	0,380%	0,374%	0,369%
35	0,520%	0,490%	0,460%	0,440%	0,430%	0,414%	0,405%	0,397%	0,387%	0,380%	0,374%	0,369%
36	0,520%	0,490%	0,460%	0,440%	0,430%	0,414%	0,405%	0,397%	0,387%	0,380%	0,374%	0,369%
37	0,520%	0,490%	0,460%	0,440%	0,430%	0,414%	0,405%	0,397%	0,387%	0,380%	0,374%	0,369%
38	0,520%	0,490%	0,460%	0,440%	0,430%	0,414%	0,405%	0,397%	0,387%	0,380%	0,374%	0,369%
39	0,520%	0,490%	0,460%	0,440%	0,430%	0,414%	0,405%	0,397%	0,387%	0,380%	0,374%	0,369%
40	0,520%	0,490%	0,460%	0,440%	0,430%	0,414%	0,405%	0,397%	0,387%	0,380%	0,374%	0,369%
41	0,450%	0,425%	0,410%	0,390%	0,372%	0,367%	0,358%	0,347%	0,337%	0,328%	0,320%	0,317%
42	0,450%	0,425%	0,410%	0,390%	0,372%	0,367%	0,358%	0,347%	0,337%	0,328%	0,320%	0,317%
placená místa	63	71	79	87	95	103	111	119	127	135	143	151

43	0,450%	0,425%	0,410%	0,390%	0,372%	0,367%	0,358%	0,347%	0,337%	0,328%	0,320%	0,317%
44	0,450%	0,425%	0,410%	0,390%	0,372%	0,367%	0,358%	0,347%	0,337%	0,328%	0,320%	0,317%
45	0,450%	0,425%	0,410%	0,390%	0,372%	0,367%	0,358%	0,347%	0,337%	0,328%	0,320%	0,317%
46	0,450%	0,425%	0,410%	0,390%	0,372%	0,367%	0,358%	0,347%	0,337%	0,328%	0,320%	0,317%
47	0,450%	0,425%	0,410%	0,390%	0,372%	0,367%	0,358%	0,347%	0,337%	0,328%	0,320%	0,317%
48	0,450%	0,425%	0,410%	0,390%	0,372%	0,367%	0,358%	0,347%	0,337%	0,328%	0,320%	0,317%
49	0,450%	0,425%	0,410%	0,390%	0,372%	0,367%	0,358%	0,347%	0,337%	0,328%	0,320%	0,317%
50	0,450%	0,425%	0,410%	0,390%	0,372%	0,367%	0,358%	0,347%	0,337%	0,328%	0,320%	0,317%
51	0,450%	0,425%	0,410%	0,390%	0,372%	0,367%	0,358%	0,347%	0,337%	0,328%	0,320%	0,317%

138												0,190%	0,185%
139												0,190%	0,185%
140												0,190%	0,185%
141												0,190%	0,185%
142												0,190%	0,185%
143												0,190%	0,185%
144													0,185%
145													0,185%
146													0,185%
147													0,185%
148													0,185%
149													0,185%
150													0,185%
151													0,185%

Kdykoli v průběhu turnaje si mohou sami Účastníci určit, jak bude rozdělena celková výhra, ovšem pouze za předpokladu, že budou všichni Účastníci jednohlasně pro tuto dohodu.

Floorman si stanoví právo na případnou změnu týkající se finančního vyrovnání turnaje až do konce registrační fáze turnaje, aby došlo k zachování nejlepšího zájmu všech Účastníků a dodržení nestrannosti hry. Floorman si stanoví právo na případnou úpravu jednotlivých podílů %. Jedná se zejména o situace, kterými může být např. zajištěna návratnost hodnoty vstupního poplatku pro poslední vyplácené místo. Součet všech podílů % musí být vždy roven hodnotě 100%.

Shuffle machines (automatická zařízení na míchání karet)

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

F. Průběh hry Open Face Chinese Poker

Princip hry Open Face Chinese Poker – každý Účastník obdrží 13 karet a ty musí složit do 3 různých pokerových hand. Hand nejbližší k Účastníkovi (Back hand) má být 5ti karetní pokerová hand a má být nejsilnější ze 3. Prostřední hand má být také 5ti karetní pokerová hand a má být slabší než Back hand. Nejvzdálenější hand od Účastníka (Front hand) má být 3karetní pokerová hand a má být ze všech tří hand nejslabší.

Turnajová pravidla Open Face Chinese Poker se řídí podle pravidel Open Face Chinese Poker pro Cash Game s těmito odlišnostmi:

Hra je určena pro 4 Účastníky.

Finálový stůl bude odehrán v 5ti Účastnících s tím, že pozice buttonu bude vynechána.

Účastníci dostanou lícem dolů šestou (6.) až třináctou (13.) kartu postupně po jedné. Až potom, co se jeden Účastník vyjádří, dostane další Účastník svou kartu.

Účastník, který není na řadě a předčasně otočí svou kartu, bude potrestán ztrátou jednoho (1) bodu ve prospěch všech aktivních Účastníků, kteří se účastní dané hry.

Účastník, který zamešká hru, bude potrestán ztrátou tří (3) bodů ve prospěch všech aktivních Účastníků, kteří se účastní dané hry. Tento potrestaný Účastník ovšem nebude muset platit žádné “royalties”, které by se v této aktuální hře mohly vyskytnout.

Účastník, který zamešká hru, nemá nárok na žádné Turnajové žetony od Účastníků, kteří sami byli potrestáni.

Bude-li na Účastníka nahlášen “time”, musí se tento Účastník do 30ti sekund rozhodnout, jak bude postupovat ve hře dál. Pokud se do 30ti sekund nerozhodne, budou jeho karty prohlášeny za “mrtvé” a bude muset zaplatit plnou pokutu včetně všech případných “royalties”.

Slovní prohlášení nejsou závazná. Akce je považována za ukončenou až když Účastník položí kartu na zvolené místo.

Účastník se může ze svého místa vzdálit pouze tehdy, když jeho konkrétní hra již nevyžaduje žádné konkrétní rozhodnutí (např. Flush na bottom hand, Straight na middle hand a poslední tři (3) karty mohou být položeny pouze a jedině na Top hand a nebo hra, která je již “foul” a nemůže být žádným způsobem “zachráněna”.

Účastníkovi není dovoleno se vzdalovat z místa, pokud jeho hra vyžaduje konkrétní a aktivní rozhodování. Pokud tak ale učiní, bude jeho hra prohlášena za “foul” a bude muset zaplatit plnou pokutu včetně všech případných “royalties”.

Placení bodů a “royalties”

Všechny body a “royalties” budou vyplaceny postupně podle pozice Účastníků na stole s tím, že se začne u Účastníka č. 1. Každá transakce konkrétního Účastníka musí být vypořádána před tím, než se přistoupí k další transakci. Účastník je ze hry vyřazen tehdy, když není schopen zaplatit jinému Účastníkovi jeho vyhrané body. Účastník, jehož hodnota bodů během placení jednotlivých transakcí klesne na nulu (0), bude ze hry vyřazen.

Výplaty jsou prováděny v tomto pořadí:

1. Účastník 1 a 2
2. Účastník 1 a 3
3. Účastník 1 a 4
4. Účastník 2 a 3
5. Účastník 2 a 4
6. Účastník 3 a 4

Pokud jsou ve hře jen dva (2) Účastníci, bude vykonána jen jedna (1) transakce (mezi Účastníkem 1 a 2).

Pravidlo All In

Příklad:

Účastník (A) je na první pozici a má 10 bodů. Účastník (A) dluží Účastníkovi (B) 12 bodů, ale od Účastníka (C) i (D) dostane po 20ti bodech. Účastník (A) nemá dostatek bodů, aby dokončil transakci s Účastníkem (B) a tudíž je ze hry vyřazen i když mu Účastníci (C) a (D) dluží body.

Účastníci mohou vyhrát nebo prohrát pouze ty žetony, které měli na začátku té konkrétní hry.

Příklad:

Účastník (A) má 12 bodů a může tudíž od Účastníka (B) vyhrát 12 bodů nebo s ním 12 bodů prohrát. Pokud od Účastníka (B) vyhraje 8 bodů a tím tuto transakci uzavře, zbývají mu již jen 4 body (z původních 12ti) na vypořádání nové transakce s Účastníkem (C). Pokud vyhraje nebo prohraje, tyto 4 body budou jeho transakce uzavřeny. Transakce s Účastníkem (D) se proto neuskuteční.

Beat: 1

Scoop: 6

Foul: 6 každému Účastníkovi

Royalties za bottom hand	Royalties za middle hand
Straight: + 2	Trips: + 2
Flush: + 4	Straight: + 4
Full House: + 6	Flush: + 8
4 of a kind: + 10	Full House: + 12
Straight Flush: + 15	4 of a kind: + 20
Royal Flush: + 25	Straight Flush: + 30
	Royal Flush: + 50

Royalties za top hand:

66 + 1	AA + 9	888 + 16
77 + 2	222 + 10	999 + 17
88 + 3	333 + 11	TTT + 18
99 + 4	444 + 12	JJJ + 19
TT + 5	555 + 13	QQQ + 20
JJ + 6	666 + 14	KKK + 21
QQ + 7	777 + 15	AAA + 22
KK + 8		

Structure

<u>Level</u>	<u>Point</u>	<u>Level</u>	<u>Point</u>	<u>Level</u>	<u>Point</u>
1	100	9	1,200	17	8,000
2	200	10	1,500	18	10,000
3	300	11	2,000	19	12,000
4	400	12	2,500	20	15,000

5	500	13	3,000	21	20,000
6	600	14	4,000	22	25,000
7	800	15	5,000	23	30,000
8	1,000	16	6,000		

XII. Kolo štěstí

Min. sázka 10,- Kč, max. sázka 500 000,- Kč, nejvyšší možná Výhra 7 500 000,- Kč

Kolo štěstí je druh Hazardní hry, při které Účastník sází Hodnotovými žetony na číslo z výšece, na které se zastaví ukazatel výherní výšece Kola štěstí. Účastník vyhrává, pokud se ukazatel výherní výšece Kola štěstí zastaví na výšeči s číslem, na které Účastník vsadil.

1. Sázky

Minimální Sázka do jedné hry Kola štěstí je 10,- Kč, maximální Sázka do jedné hry Kola štěstí je 500 000,- Kč. Konkrétní výše minimálních a maximálních Sázek je vždy stanovena v rámci těchto limitů vývěskou u příslušného hracího stolu Kola štěstí.

2. Hrací stůl

Hra probíhá na hracím stole, u kterého jsou 2 místa pro Účastníky. Na hracím plátně jsou graficky vyobrazeny dva prostory pro Sázky Hodnotovými žetony Účastníků. Oba dva prostory jsou totožné a obsahují po jednom čísle ze všech čísel Kola štěstí.

3. Kolo štěstí

Kolo štěstí je vertikálně umístěno v Kasinu.

Je rozděleno na 17 stejných výšečí, v každé z nich je umístěno jedno číslo po směru hodinových ručiček v tomto pořadí: 15, 1, 3, 2, 5, 1, 3, 2, 1, 10, 1, 2, 3, 5, 1, 2, 1.

4. Výplatní poměry

Sázka na číslo:	Výplata
1	1:1
2	2:1
3	3:1
5	5:1
10	10:1
15	15:1

5. Průběh hry

Hra začíná při zastaveném kole, v tuto chvíli mohou Účastníci začít umísťovat své Sázky do příslušných polí umístěných na plátně hracího stolu, která odpovídají číslům v jednotlivých výsečích. Před roztočením hracího kola vyzve Krupier k ukončení sázení. Je-li sázení ukončeno, roztočí Krupier kolo štěstí. Výseč, na které se ukazatel výherní výseče Kola štěstí zastaví, je vyhlášena Krupierem jako výherní. Prohrávající Sázky Krupier sebere, vyhrávající Sázky jsou Krupierem vyplaceny.

V Praze, dne 20. 10. 2021



Gabriela Chaloupková

Lucky Money a.s.