King‘s casino a. s.
Rozvadov č. p. 7, 348 06 Rozvadov
IČ: 263 66 673

HERNÍ PLÁN
ŽIVÁ HRA

Obsah

I. Společná úvodní ustanovení 3

II. Obecná část pro Živé hry 5

1. Definice pojmů 5
2. Provozované živé hry 5
3. Hráči 7
4. Registrace účastníka hazardní hry 7
5. Hráčský účet 8
6. Vstup do herního prostoru 9
7. Herní měna 10
8. Žetony 10
9. Nákup a výměna žetonů 10
10. Sázky 11
11. Výplata výher 11
12. Věrnostní program 12
13. Reklamace 12

III. Obecná část pro Internetové živé hry 14

1. Definice pojmů 14
2. Provozované Internetové živé hry 15
3. Účast na Internetové živé hře 15
4. Registrace 16
5. Platební metoda 17
6. Sebeomezující opatření 18
7. Dočasné konto a Konto 18
8. Herní měna 20
9. Uzavírání Sázek na Internetovou živou hru 20
10. Nárok na Výhru a výplata Výher 21
11. Ztráta internetového připojení 22
12. Pravidla pro zrušení hry 23
13. Bonus program 24
14. Reklamace 24

IV. Společná závěrečná ustanovení 25

1. Platnost Herního plánu 25
2. Závěrečná ustanovení 26

I. Společná úvodní ustanovení

1. Tento herní plán upravuje podmínky účasti Účastníků hazardních her na Živé hře dle ust. 3 odst. 2 písm. f) ZHH a dle ust. 3 odst. 2 písm. f) ve spojení s ust. § 73 odst. 1 ZHH provozované společností King's casino a.s., sídlem Rozvadov č. p. 7, 348 06 Rozvadov, IČ: 263 66 673, zapsané v obchodním rejstříku vedeném u Krajského soudu v Plzni, oddíl B, vložka 1089, a byl schválen rozhodnutím Ministerstva. Všechny změny Herního plánu jsou účinné až po schválení Ministerstvem.

2. Při provozování Živé hry se Provozovatel řídí vedle tohoto herního plánu právním řádem České republiky, zejména pak ZHH, a podmínkami obsaženými v základním povolení vydaným Ministerstvem.

3. Všechna ustanovení tohoto Herního plánu jsou vykládána v souladu s ochranou účastníků hazardních her, kterým Provozovatel zaručuje rovné podmínky a rovnou možnost výhry v souladu s ustanovením § 7 odst. 2 písm. c) ZHH.

4. Ustanovení Herního plánu jsou závazná pro Provozovatele i pro Účastníky hazardních her.

5. Tento Herní plán je tvořen následujícími částmi:

   5.1. Obecnou částí pro Živé hry podle § 3 odst. 2 písm. f) ZHH,
   5.2. Obecnou částí pro Živé hry podle § 3 odst. 2 písm. f) ve spojení s ust. § 73 odst. 1 ZHH a
   5.3. Zvláštní částí, která obsahuje Část A. - Pravidla jednotlivých živých her podle § 3 odst. 2 písm. f) ZHH, Část B. – Karetní turnaje, Část C. – Cash game, Část D. – Pravidla jednotlivých živých her podle § 3 odst. 2 písm. f) ve spojení s ust. § 73 odst. 1 ZHH.

   Není-li ve Zvláštní části uvedeno jinak, použijí se ustanovení Obecných částí.

6. Herní plán pro Živou hru je umístěn v písemné podobě na viditelném místě u vstupu do Herního prostoru, resp. na webových stránkách Provozovatele.

7. Společné pojmy obecných částí – Všechny pojmy a zkratky definované v tomto článku mají stejný význam, ať již jsou v textu uvedeny s velkým počátečním písmenem, nebo s malým počátečním písmenem a ať již jsou uvedeny v textu v jakémkoli pádě a čísle.

Provozovatel	King's casino a.s., sídlem Rozvadov č. p. 7, 348 06 Rozvadov, IČ: 263 66 673, zapsaná v obchodním rejstříku vedeném u Krajského soudu v Plzni, oddíl B, vložka 1089
Ministerstvo	Ministerstvo financí České republiky
ZHH nebo **Zákon o hazardních hrách**	zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů
AML	zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu v platném znění
Hazardní hry	hazardní hry provozované Provozovatelem dle platných právních předpisů na základě jednotlivých základních povolení vydaných ministerstvem
Živá hra	Hra podle § 3 odst. 2 písm. f) ZHH, při které Sázející hrají proti Krupiérovi, nebo jeden proti druhému u hracích stolů, aniž by byl předem určen počet Sázejících a výše Sázky do jedné hry; jde zejména o karetní hry a ruletu

Internetová živá hra	hra podle § 3 odst. 2 písm. f) ve spojení s ust. § 73 odst. 1 ZHH provozovaná dálkovým přístupem prostřednictvím internetu za pomocí Aplikace, při které Sázející hrají proti softwarovému hracímu systému nebo jeho prostřednictvím proti jiné osobě, aniž by byl předem určen počet Sázejících a výše Sázky do jedné hry; jde zejména o karetní hry
Herní plán	tento herní plán pro provozování hazardní hry živá hra podle § 3 odst. 2 písm. f) ZHH a živé hry podle § 3 odst. 2 písm. f) ve spojení s ust. § 73 odst. 1 ZHH
Vklad	jakékoliv plnění opravňující k účasti na hazardní hře
Sázka	Hráčem dobrovolně určené nevratné plnění, které bude porovnáváno s výsledkem hazardní hry
Výhra	peněžní prostředky, na něž má Hráč nárok v případě, že vyhraje v konkrétní hazardní hře; Výhra zahrnuje i peněžní prostředky (Sázku), které do dané hry Hráč vložil.

II. Obecná část pro Živé hry

1. Definice pojmů

1.1. Všechny pojmy a zkratky uvedené v tomto článku jsou platné pouze pro část. II – Obecná část pro Živé hry, tj. Živé hry podle § 3 odst. 2 písm. f) ZHH tohoto Herního plánu.

1.2. Všechny pojmy a zkratky definované v tomto článku mají stejný význam, ať již jsou v textu uvedeny s velkým počátečním písmenem, nebo s malým počátečním písmenem a ať již jsou uvedeny v textu v jakémkoli pádě a čísle.

Jednotlivé definované pojmy:

Herní prostor	v případě Provozovatele je herním prostorem kasino, tedy samostatný, stavebně oddělený prostor, ve kterém je provozována živá hra jako hlavní činnost. V kasinu může být Živá hra provozována společně s technickou hrou
Účastník hazardní hry nebo **Hráč**	fyzická osoba, která dovršila 18 let věku a k účasti na hazardní hře se registrovala, a byl jí zřízen Hráčský účet
Sázející	Účastník hazardní hry, který zaplatil sázku
Registrace	proces zahájený na žádost Hráče, jehož zamýšleným výsledkem je založení Hráčského účtu
Registrační formulář	formulář, který je Žadateli předkládán a Žadatelem vyplňován při vstupu do Herního prostoru. S pomocí Registračního formuláře je prováděna identifikace a kontrola klienta podle AML a zároveň Registrace podle ZHH
Identifikační údaje	jméno, popřípadě jména, příjmení, popřípadě rodné příjmení, bydliště, státní občanství, rodné číslo nebo datum a místo narození, nebylo-li rodné číslo přiděleno; popř. korespondenční adresa, pokud je odlišná od adresy bydliště
Přístupová karta	plastová karta, obsahující čip, umožňující Účastníku hazardní hry přístup do jeho Hráčského účtu a k hazardní hře
Hráčský účet	hráčský účet zřízený u Provozovatele, jehož prostřednictvím probíhá výměna žetonů a na němž jsou evidovány peněžní prostředky
Žadatel	fyzická osoba, která žádá o registraci, avšak tato Registrace dosud nebyla provedena
Krupiér	zaměstnanec Provozovatele, který obsluhuje hrací stůl, přijímá Sázky, vyplácí Výhry v žetonech, řídí hru a dbá na dodržování herních pravidel
Pit boss	zaměstnanec Provozovatele, který kontroluje průběh hry na hracích stolech

2. Provozované živé hry

2.1. Část II tohoto Herního plánu se vztahuje na následující druhy Živé hry:

- Evropská ruleta
- Americká ruleta
- Francouzská ruleta
- Black Jack - „21"
- King's Free Blackjack
- Pontoon
- Mini Baccarat (Punto Banco)
- Craps (kostky)
- Barbut
- Red Dog
- Karibská kostková ruleta
- Black Jack Switch
- Casino War
- Sic Bo
- 24 Numbers Roulette
- Let It Ride
- Stud Poker
- Pětikaretní Poker
- Casino Texas Hold'em
- Ruský Poker
- Tří karetní Poker (Three Card Poker)
- King´s Hold'em (Easy Hold'em)
- Prime tří karetní Poker
- Ultimate Texas Hold´em
- Euro Poker
- Switch Poker
- Casino Omaha Poker
- 6 Card Poker
- Macao Poker
- Pai Gow Poker
- Texas Hold'em Poker
- Omaha Poker
- Omaha Hi/Lo Poker
- 5 Card Omaha Poker
- 6 Card Omaha Poker
- 5 Card Omaha Hi/Lo
- Courchevel Poker
- Courchevel Hi/Lo Poker
- Seven Card Stud
- Seven Card Stud Hi/Lo
- Razz (Seven Card Stud Low)
- Five Card Draw
- 2-7 Triple Draw
- 2-7 (Deuce to Seven) Single Draw Lowball
- HORSE (smíšené hry)
- 8-Game Mix
- Triple Stud
- Badugi
- Open Face Chinese Poker
- Pineapple – Crazy Pineapple
- Irish Hold'em Poker
- Double Flop Hold'em
- Short Deck Holdem (Six Plus Holdem)

2.2. Podrobná pravidla výše uvedených provozovaných druhů Živé hry jsou součástí Části A. ve Zvláštní části tohoto Herního plánu.

2.3. Podrobná pravidla karetních turnajů jsou součástí Části B. ve Zvláštní části tohoto Herního plánu.

2.4. Podrobná pravidla cash game jsou součástí Části C. ve Zvláštní části tohoto Herního plánu.

2.5. Provozovatel je oprávněn provozovat jednotlivé typy her Živé hry a hrací stoly podle svých provozních možností a požadavků či zájmů hráčů, vždy však v souladu s § 68 odst. 4, 5 a 6 ZHH.

3. Hráči

3.1. Hráčem v Herním prostoru může být pouze fyzická osoba, která dovršila 18 let věku, splnila všechny podmínky účasti na Živé hře, stanovené tímto Herním plánem.

3.2. Osoba mladší 18 let je ze zákona vyloučena z účasti na hazardní hře a registrace jí tak nebude umožněna.

4. Registrace účastníka hazardní hry

A. Účast na hře

4.1. Vstup do Herního prostoru a účast na Živé hře je umožnen pouze osobě, kteřá se u Provozovatele řádně registrovala.

4.2. Provozovatel je oprávněn odmítnout provést Registraci pouze z důvodů stanovených ZHH, AML či jiných právních předpisů.

B. Registrace

4.3. Registrace osoby žádající o založení Hráčského účtu u Provozovatele je prováděna vždy za fyzické přítomnosti Žadatele v Herním prostoru Provozovatele, a to za pomoci Registračního formuláře. Tuto registraci provádí Provozovatel.

4.4. Žadatel je povinen v rámci procesu Registrace jako první krok poskytnout Provozovateli své Identifikační údaje. Žadatel zcela odpovídá za pravdivost a správnost všech údajů, které sdělí Provozovateli v rámci procesu Registrace. Za tímto účelem je Žadatel povinen předložit pověřené osobě Provozovatele doklad totožnosti.

4.5. Dalším bodem Registrace je ověření totožnosti a věku osoby žádající o Registraci. Při identifikaci osoby žádající o registraci Provozovatel zaznamená a ověří Identifikační údaje z průkazu totožnosti, jsou-li v něm uvedeny, a dále zaznamená druh a číslo průkazu totožnosti, stát, případně orgán, který jej vydal a dobu jeho platnosti. Současně ověří shodu podoby s vyobrazením v průkazu totožnosti.

4.6. V rámci procesu Registrace také proběhne identifikace klienta ve smyslu ustanovení § 8 AML, a tím zároveň dojde k zjištění totožnosti a věku.

4.7. Osoba žádající o Registraci může dále poskytnout Provozovateli fotografii svého obličeje, která následně bude sloužit pro účely identifikace dané osoby zejména při vstupu do Herního prostoru a umožní efektivnější využívání služeb v Herním prostoru.

4.8. Po ověření a potvrzení Identifikačních údajů Provozovatel zřídí osobě žádající o Registraci Hráčský účet a vydá jí Přístupovou kartu, pomocí které bude Účastník hazardní hry nadále přistupovat ke svému Hráčskému účtu, účastnit se jakékoli hazardní hry provozované Provozovatelem, ke které

je nutná Registrace, za předpokladu splnění dalších podmínek k účasti na daném druhu hazardní hry, identifikovat se při výplatě peněžních prostředků z Hráčského účtu a identifikovat se při vstupu do/odchodu z Herního prostoru.

4.9. Dokončením registrace a vydáním Přístupové karty se Žadatel stává registrovaným Účastníkem hazardní hry, tedy Hráčem.

4.10. Každý Hráč může mít u Provozovatele zřízen pouze jeden Hráčský účet. Peněžní prostředky uložené na Hráčském účtu hráče nejsou úročeny. Přístupová karta je nepřenosná.

5. Hráčský účet

5.1. Provozovatel zřídí Hráčský účet Žadateli na základě úspěšně dokončené Registrace. Po aktivaci Hráčského účtu se z Žadatele stává Účastník hazardní hry.

5.2. Podmínkou účasti na Živé hře je zřízení Hráčského účtu v CMS Provozovatele. Hráčský účet slouží Účastníkovi hazardní hry k evidenci platebních transakcí souvisejících s nákupem nebo výměnou hodnotových žetonů a správě finančních prostředků určených ke hře.

5.3. Pro přístup k Hráčskému účtu slouží Účastníkovi živé hry Přístupová karta.

5.4. Peněžní prostředky jsou na Hráčském účtu vedeny pouze v herní měně.

5.5. Žádná osoba nesmí mít u Provozovatele zřízen více než jeden Hráčský účet pro Živou hru. Provozovatel neumožní převod evidovaných peněžních prostředků mezi Hráčskými účty Živé hry.

5.6. Na Hráčský účet a z Hráčského účtu lze převádět peněžní prostředky:

- v hotovosti,
- prostřednictvím platební karty,
- bezhotovostním převodem,
- bankovním šekem.

V závislosti na platební metodě může být Hráči účtován poplatek za transakci až do výše 10 % z převáděné částky. Provozovatel je oprávněn stanovit poplatky pro Hráče nižší. Aktuální výše poplatků za vklady, resp. výběry z Hráčského účtu bude dostupný u vstupu do Herního prostoru.

5.7. Hráčský účet je možný zrušit pouze na základě žádosti Účastníka hazardní hry nebo na základě podmínek stanovených tímto Herním plánem (část IV. Společná závěrečná ustanovení čl. 1.4 a 1.5). Pokud bude vznesen požadavek na ukončení Hráčského účtu, ať už ze strany Účastníka hazardní hry či Provozovatele, bude případný zůstatek na Hráčském účtu Účastníkovi hazardní hry vyplacen.

5.8. Žádost na ukončení Hráčského účtu ze strany Účastníka hazardní hry lze vznést pouze osobně v Herním prostoru Provozovatele. Případný zůstatek Hráčského účtu bude Účastníkovi hazardní hry ihned vyplacen na pokladně Herního prostoru obsluhou, nebo bezhotovostním převodem v případě, že si o to požádá. Poté, co proběhne výplata zůstatku na Hráčském účtu, Provozovatel Hráčský účet Účastníka hazardní hry ukončí. Ke zrušení Hráčského účtu na žádost Účastníka hazardní hry nemůže dojít do doby, než dojde k vyplacení všech peněžních prostředků.

5.9. V případě, že budou naplněny důvody pro zrušení Hráčského účtu Účastníka hazardní hry na základě podmínek stanovených tímto Herním plánem (část IV. Společná závěrečná ustanovení čl. 1.4 a 1.5), Provozovatel učiní kroky ke zrušení Hráčského účtu. O důvodu zrušení vždy informuje Účastníka hazardní hry a zároveň jej požádá o sdělení, ve kterém Herním prostoru Provozovatele si případný zůstatek na Hráčském účtu vybere v hotovosti, případně o sdělení čísla platebního

účtu, prostřednictvím kterého případný zůstatek na Hráčském účtu Provozovatel Účastníkovi hazardní hry poukáže. Na sdělení těchto informací poskytne Provozovatel Účastníkovi hazardní hry 30 pracovních dní. Je-li Provozovateli známo z předchozí součinnosti s Účastníkem hazardní hry číslo platebního účtu, nedošlo-li ke zrušení takového platebního účtu, poukáže zůstatek Účastníka hazardní hry na tento platební účet.

5.10. Pokud nedojde ke sdělení, ve kterém Herním prostoru Provozovatele si případný zůstatek na Hráčském účtu vybere v hotovosti, případně ke sdělení čísla platebního účtu, prostřednictvím kterého případný zůstatek na Hráčském účtu Provozovatel Účastníkovi hazardní hry poukáže, zašle Provozovatel vzhledem k délce promlčecí lhůty u bezdůvodného obohacení opakovaně výzvu ke sdělení způsobu výplaty zůstatku podle čl. 5.9. prostřednictvím doporučeného dopisu na adresu bydliště Účastníka hazardní hry, případně na kontaktní adresu každých 12 měsíců od poslední výzvy do doby uplynutí lhůty rozhodné pro promlčení bezdůvodného obohacení v souladu se zákonem č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů. Od zůstatku Hráčského účtu lze odečíst cenu přepravy opakované výzvy zaslané prostřednictvím doporučeného dopisu podle předchozí věty. Pokud budou peněžní prostředky zasílány na platební prostředek, je možné zůstatek ponížit o náklady účtované poskytovatelem platebních služeb za zaslání peněžních prostředků tímto způsobem. Pokud by zůstatek Hráčského účtu byl nižší než cena přepravy opakované výzvy prostřednictvím doporučeného dopisu, nebude Účastník hazardní hry opětovně vyzván a informován.

5.11. V případě, že na Hráčském účtu nebude zaznamenána aktivita Účastníka hazardní hry nejméně po dobu 2 měsíců, bude Provozovatel účtovat poplatek za správu a vedení Hráčského účtu (dále jen „Poplatek za správu a vedení"). Neaktivitou Účastníka hazardní hry se rozumí neprovedení výměny žetonů pomocí Hráčského účtu. Poplatek za správu a vedení činí 5 EUR a bude Účastníkovi hazardní hry účtován opakovaně vždy po uplynutí 2 měsíců. V případě, že výše zůstatku na Hráčském účtu nedosahuje výše Poplatku za správu a vedení, bude Provozovatel účtovat poplatek ve výši zůstatku na Hráčském účtu. Provozovatel však nebude účtovat Poplatek za správu a vedení, pokud by se tím mohl dostatek zůstatek Hráčského účtu do záporných hodnot. Poplatek za správu a vedení nebude ze strany Provozovatele rovněž účtován v případě, že Hráči bude v souladu s tímto Herním plánem Provozovatelem zakázán vstup do Herního prostoru po omezenou dobu.

6. Vstup do herního prostoru

6.1. Provozovatel je povinen provádět identifikaci všech návštěvníků při jejich vstupu do Herního prostoru, ověřit jejich věk a vést jejich evidenci.

6.2. Za účelem identifikace návštěvníků a vedení jejich evidence je každý návštěvník povinen prokázat svoji totožnost; způsob provádění identifikace a uchovávání identifikačních údajů se řídí AML. V případě, že návštěvník odmítne prokázat svoji totožnost nebo nebude možné totožnost řádně ověřit, nebude mu umožněn vstup do Herního prostoru.

6.3. U všech Účastníků hazardní hry před každým novým vstupem do Herního prostoru bude provedena prostřednictvím Přístupové karty kontrola totožnosti, a kontrola, zda jejich účast na hazardní hře není vyloučena na základě rozhodnutí Provozovatele o vyloučení z účasti na hazardní hře. Systém Hráče verifikuje – tj. ověří, že je registrován a prostřednictvím technického vybavení (turniketu a kamerového systému) jej vpustí do Herního prostoru. Zároveň je Hráč zaznamenán do denní evidence návštěvníků Herního prostoru.

6.4. Zjistí-li obsluha, že Hráč svým chováním, znečištěným oblečením, zápachem či vzhledem obtěžuje, nebo by mohl obtěžovat ostatní návštěvníky Herního prostoru, je oprávněna nedovolit mu vstup do Herního prostoru, případně jej vyloučit ze Hry dle části IV. Společná závěrečná ustanovení čl. 1.5. a vykázat jej z Herního prostoru, kdy současně Hráče o důvodu vyloučení vyrozumí.

7. Herní měna

7.1. Herní měnou je česká koruna (Kč) a euro (EUR).

7.2. Herní měna je vždy oznámena na každém stole viditelným nápisem.

8. Žetony

8.1. K živé hře jsou používány výlučně žetony, které jsou označeny značkou Provozovatele, výší hodnoty a oficiální zkratky měny (dále jen „hodnotové žetony") a barevné hrací žetony (společně dále také jen „žetony").

8.2. Hodnotové žetony jsou žetony hmotné podstaty s vyznačením hodnoty a oficiální zkratkou měny, které je možné zakoupit na pokladně Herního prostoru nebo u hracích stolů.

8.3. Hrací žetony jsou barevné žetony hmotné podstaty se znaky specifickými vždy pro jeden hrací stůl. Hrací žetony lze získat výměnou hodnotových žetonů u hracího stolu. Po ukončení hry vymění obsluha hracího stolu Účastníkovi hazardní hry hrací žetony za hodnotové žetony. Při nákupu hracích žetonů si Účastník hazardní hry určí jejich hodnotu. Hodnota je následně po celou dobu hry Účastníka hazardní hry vyznačena na hracím stole. Hrací žetony není možné přímo vyměnit za peněžní prostředky.

8.4. Je zakázáno vynášet jakékoli žetony mimo prostor Herního prostoru. Účastník hazardní hry je povinen zbylé hodnotové žetony po ukončení hry vyměnit v podkladně zpět za hotovost.

9. Nákup a výměna žetonů

9.1. Nákup hodnotových žetonů se provádí výhradně na pokladně Herního prostoru nebo přímo u hracího stolu.

9.2. Nákup hodnotových žetonů na pokladně je možné hradit v hotovosti, vybranými platebními kartami, peněžními prostředky na Hráčském účtu a šeky, u nichž není pochybnost o jejich krytí. Provozovatel si vyhrazuje právo omezit nákup hodnotových žetonů platebními kartami podle svých potřeb.

9.3. Nákup hodnotových žetonů u hracího stolu je možné hradit pouze peněžními prostředky na Hráčském účtu nebo v hotovosti, a to prostřednictvím mechanického zařízení, do kterého se vkládá hotovost Hráčů, kteří uskuteční nákup hodnotových žetonů přímo na hracím stole (iDrop).

9.4. V Herním prostoru budou pro nákup hodnotových žetonů přijímány veškeré konvertibilní měny, které budou pro účel hry přepočítány platným kursem devizového trhu vyhlašovaného Českou národní bankou ke dni nákupu na hrací měnu podle zakoupených hodnotových žetonů. Provozovatel si vyhrazuje právo vyloučit z výměny málo známou a rozšířenou měnu, nebo měnu s velkým kursovým rizikem, která vykazuje značnou nestálost v kursovním přepočtu.

9.5. Při nákupu hodnotových žetonů jinými měnami než Kč nebo EUR se uskutečňuje nákup pouze v pokladně Herního prostoru.

9.6. Provozovatel vede prostřednictvím elektronického komunikačního zařízení evidenci všech platebních transakcí souvisejících s nákupem nebo výměnou hodnotových žetonů, včetně uvedení data a času transakce a údajů Účastníka hazardní hry, který transakci provádí, a to jak na pokladně Herního prostoru, tak i u hracích stolů.

9.7. Pro účely evidence transakcí na Hráčském účtu je při jakémkoli nákupu, výměně či výplatě výhry vyžadováno předložení Přístupové karty Účastníka hazardní hry, na základě čehož bude ověřena totožnost Účastníka hazardní hry. Provozovatel zajistí, že peněžní prostředky z Hráčského účtu nebudou vyplaceny jiné osobě než té, které byl Hráčský účet zřízen.

9.8. Po skončení hazardní hry si musí Hráč na hracím stole vyměnit hrací žetony za hodnotové žetony.

10. Sázky

10.1. Sázky (ohlášení hry – anonce) mohou být uskutečněny pouze hracími žetony nebo hodnotovými žetony.

10.2. Ohlašování hry je platné pouze v tom případě, když jsou Sázky včas oznámeny Krupiérovi hracího stolu nebo dohlížejícímu Pit bossovi, a jsou-li jím přijaty.

10.3. Přijímání a ukončování Sázek vyhlašuje obsluhující Krupiér nebo dohlížející Pit boss. V případě výhry hráč obdrží hodnotové nebo barevné hrací žetony Každý Účastník hazardní hry je povinen osobně dbát na to, aby byla jeho Sázka umístěna na požadovaném místě.

10.4. Výše minimální a maximální Sázky je vždy oznámena na každém hracím stole viditelným nápisem.

10.5. Účastník hazardní hry může požádat o navýšení maximální Sázky pro celý příslušný hrací stůl. O navýšení pak rozhoduje Provozovatel, pouze za předpokladu, že s případným navýšením souhlasí všichni Hráči přítomni u daného hracího stolu.

11. Výplata výher

11.1. Předmětem výhry Živé hry mohou být pouze peněžní prostředky. Předmětem výhry nesmí být tabákové výrobky, kuřácké pomůcky, bylinné výrobky určené ke kouření, elektronické cigarety nebo alkoholické nápoje.

11.2. Výplata výher se uskutečňuje v pokladně Herního prostoru výměnou hodnotových žetonů.

11.3. Dle volby Účastníka hazardní hry je možné výhru vyplatit ve formě:

- navýšení zůstatku Hráčského účtu,
- v hotovosti v hrací měně,
- bezhotovostního převodu výhry na základě písemné žádosti,
- bankovního šeku.

11.4. Hotovostní výplata peněžních prostředků z Hráčského účtu Hráče do hodnoty 270.000 Kč včetně, případně odpovídající ekvivalent v eurech, se uskutečňuje v Herním prostoru. Hotovostní výplata částek přesahujících hodnotu 270 000 Kč, případně odpovídající ekvivalent v eurech, může dle zákona č. 254/2004 Sb., o omezení plateb v hotovosti, ve znění pozdějších předpisů proběhnout pouze bezhotovostně. Za tímto účelem Hráč poskytne Provozovateli číslo účtu, na který provozovatel peněžní prostředky z Hráčského účtu převede.

11.5. Provozovatel je povinen vyplatit výhru nejpozději do 60 dnů ode dne uplatnění nároku na výhru Účastníkem hazardní hry. Účastník hazardní hry může u Provozovatele hazardní hry uplatnit právo na výhru nejpozději do 1 roku ode dne vyhodnocení sázkové příležitosti.

11.6. Provozovatel si vyhrazuje právo odložit výplatu výhry, má-li důvodné podezření z podvodného jednání, nejdéle na dobu 60 dnů ode dne uplatnění nároku na výhru Účastníkem hazardní hry.

Pokud bude prokázáno, že výhra byla dosažena podvodným jednáním nebo porušením pravidel tohoto Herního plánu, je Provozovatel oprávněn takovou výhru nevyplatit. Provozovatel je rovněž oprávněn pozastavit výplatu Výher v případě, že by účast na Živé hře byla vyhodnocena jako podezřelý obchod ve smyslu AML, a to maximálně po dobu stanovenou AML.

12. Věrnostní program

12.1. Provozovatel poskytuje všem účastníkům hazardní hry za stejných podmínek věrnostní program. Hráči získávají body v rámci svého Hráčského účtu za aktivitu spojenou s účastí na Hazardní hře, zejména za účast na Hazardní hře, nebo za opakovaný vstup do Herního prostoru.

12.2. Podrobné provozní podmínky jsou uveřejněny ve VOP Provozovatele a jsou k dispozici v tištěné formě na recepci Kasina nebo pokladně Herního prostoru a webových stránkách Provozovatele.

13. Reklamace

13.1. Hráč může reklamovat vady hry či uplatnit stížnosti a reklamace ohledně provozu Herního prostoru, a to u obsluhy v Herním prostoru. Obsluha dle možností zajistí prošetření reklamovaných vad a jejich nápravu. Pokud není reklamace vyřízena na místě či není reklamaci Hráče vyhověno, bude s hráčem sepsán protokol o reklamaci, který podepisuje obsluha v Herním prostoru i Hráč. V protokolu jsou zaznamenány identifikační údaje o Hráči, který podal reklamaci, včetně telefonního čísla a emailu, na který mu bude sdělen výsledek reklamace a informace o podání reklamace. Jedno vyhotovení protokolu obdrží Hráč, druhé Provozovatel.

13.2. Pokud Hráč zjistí, že stav jeho sebeomezujících opatření je v rozporu s nastavenými hodnotami, může tuto skutečnost reklamovat v registračním místě Herního prostoru. Obsluha registračního místa Herního prostoru zjistí v historii centrálního registračního systému Provozovatele stav nastavení sebeomezujících opatření Hráče. V případě, že je šetřením zjištěn rozpor mezi nastavením Hráče a nastavením v centrálním registračním systému Provozovatele, zajistí obsluha registračního místa Herního prostoru nápravu nastavení centrálního registračního systému Provozovatele. Pokud není reklamace vyřízena na místě či není reklamaci Hráče vyhověno, bude s hráčem sepsán protokol o reklamaci, který podepisuje obsluha v Herním prostoru i Hráč. V protokolu jsou zaznamenány identifikační údaje o Hráči, který podal reklamaci, včetně telefonního čísla a emailu, na který mu bude sdělen výsledek reklamace, a informace o podání reklamace. Jedno vyhotovení protokolu obdrží Hráč, druhý Provozovatel.

13.3. Není-li Hráč spokojen s vyřízením reklamace, může tuto skutečnost reklamovat u managera či provozního Herního prostoru, který reklamaci Hráče spolu s protokolem o reklamaci a dalšími podklady potřebnými k prověření reklamace postoupí k řešení v sídle Provozovatele. Výsledek reklamačního řízení sdělí Provozovatel Hráči nejpozději do 30 dnů od sepsání protokolu o reklamaci, a to emailem, písemně dle údajů sdělených Hráčem, popř. telefonicky vysloví-li Hráč přání.

13.4. Jakékoliv Hráčem prováděné manipulace s protokolem, které jsou v rozporu s ustanoveními tohoto Herního plánu, činí tento protokol závadným a peněžní prostředky propadají bez dalších nároků vůči Provozovateli. Pokud tyto manipulace směřují k neoprávněnému vylákání výhry, mají závažné důsledky a Hráč se vystavuje možnosti trestního postihu.

13.5. K reklamacím podaným jiným způsobem, než stanoví tento Herní plán, nebude přihlíženo. V takovém případě bude Hráč vyzván, aby reklamaci podal způsobem stanoveným tímto Herním plánem.

13.6. Reklamaci hráč uplatňuje okamžitě po vzniku reklamované události, nejpozději však ve lhůtě do 6 měsíců od jejího vzniku. Tím není dotčeno právo Hráče uplatnit nárok na výhru prostřednictvím reklamace ve lhůtě 1 roku ode dne vyhodnocení sázkové příležitosti.

13.7. Provozovatel je povinen reklamaci náležitě prošetřit a ve lhůtě 30 dnů od jejího uplatnění je povinen Hráče vyrozumět o výsledku tohoto reklamačního řízení.

13.8. V případě, že dojde mezi Provozovatelem a Hráčem jako spotřebitelem ke vzniku spotřebitelského sporu ve spojení s jeho účastí na Živé hře, který se nepodaří vyřešit vzájemnou dohodou, může Hráč 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 může využít rovněž platformu pro řešení sporů online, která je zřízena Evropskou komisí na adrese http://ec.europa.eu/consumers/odr/.

13.9. Pro rozhodování sporů mezi Provozovatelem a Hráčem jsou příslušné obecné soudy České republiky, jejichž místní příslušnost je dána adresou Provozovatele a rozhodným právem je právní řád České republiky.

III. Obecná část pro Internetové živé hry

1. Definice pojmů

1.1. Všechny pojmy a zkratky uvedené v tomto článku jsou platné pouze pro část. III – Obecná část pro Internetové živé hry, tj. živé hry podle § 3 odst. 2 písm. f) ve spojení s ust. § 73 odst. 1 ZHH tohoto Herního plánu.

1.2. Všechny pojmy a zkratky definované v tomto článku mají stejný význam, ať již jsou v textu uvedeny s velkým počátečním písmenem, nebo s malým počátečním písmenem a ať již jsou uvedeny v textu v jakémkoli pádě a čísle.

Hráč	fyzická osoba, která dovršila 18 let věku a k účasti na hazardní hře se registrovala v souladu s ust. § 77 ZHH, a bylo jí zřízeno Konto. Hráčem může být pouze fyzická osoba, která má bydliště na území České republiky.
Účastník	fyzická osoba, která k účasti na hazardní hře požádala o registraci, avšak nedošlo k ověření v souladu s ust. § 77 odst. 2 ZHH, a která současně nedokončila Registraci.
Žadatel	fyzická osoba, která žádá o Registraci, avšak tato Registrace dosud nebyla provedena
Registrace	proces zahájený na žádost fyzické osoby, jehož zamýšleným výsledkem je založení Konta
Identifikační a kontaktní údaje	jméno, popřípadě jména, příjmení, popřípadě rodné příjmení, bydliště, státní příslušnost, rodné číslo nebo datum a místo narození, nebylo-li rodné číslo přiděleno; korespondenční adresu (pokud je odlišná od adresy bydliště), telefonní číslo, adresu pro doručování elektronické pošty (e-mail) a identifikátor datové schránky
Konto	Uživatelského konto zřízené u Provozovatele, na němž jsou evidovány peněžní prostředky, zejména vklady, sázky a výhry, odděleně od peněžních prostředků ostatních Účasníků hazardních her a Provozovatele.
Dočasné konto	Dočasné uživatelské konto, které Provozovatel zřídí pro Účastníka, a které podléhá omezením uvedeným v ust. § 80 ZHH. Dočasné uživatelské konto může být aktivní nejdéle 30 dní. Celkový vklad nesmí přesáhnout částku 3.000,- Kč, a to ani v součtu jednotlivých Vkladů. Z dočasného uživatelského konta nelze vybírat vložené Vklady nebo Výhry.
Uživatelské údaje	jedinečný název Dočasného konta/Konta nebo uživatelské jméno, a heslo
Platební metoda	představuje platební účet, kartu nebo jiný platební prostředek, který splňuje požadavky stanovené v ust. § 78 ZHH
Aplikace	představuje počítačovou aplikaci přístupná na webových stránkách Provozovatele www.partypoker.cz, jejímž prostřednictvím Hráč uzavírá Sázky dálkovým přístupem prostřednictvím internetu. Aplikací se rovněž rozumí programová aplikace určená pro mobilní či jiná zařízení, umožňující dálkový přístup k internetu, přičemž některé funkcionality mohou být s ohledem na typ zařízení omezené, v žádném případě se však nebude jednat o funkcionality, které zajišťují dodržování zákonných povinností

Lobby	základní obrazovka, která se Účastníkovi/Hráči zobrazí po přihlášení do jeho Dočasného konta/Konta; z této obrazovky má Účastník/Hráč přístup např. do menu, do svého profilu či z ní volí jednotlivé hry, jichž se chce účastnit
Uživatelské rozhraní	vizualizace hracího stolu jednotlivé živé hry, která se zobrazí po vstupu do takové hry z lobby; toto je tedy zobrazeno při samotné účasti na hře
Hand	Ruka, dvě karty na ruce.
Pot	Všechny hodnotové nebo hrací žetony, které byly vsazeny do hry. Bank bez provize pro hernu.
Prize pool	Celková částka výher, které jsou pro konkrétní turnaj určeny k rozdělení určitému počtu nejlépe umístěných Hráčů;
Big blind	Velká povinná Sázka, je to minimální Sázka, kterou musíte vložit, abyste se zúčastnili hry.
Small blind	Malá povinná Sázka, polovina Big blindu.

2. Provozované Internetové živé hry

2.1. Část III. tohoto Herního plánu se vztahuje na následující druhy Internetové živé hry:

- Texas Hold'em Poker
- Pot-limit Omaha
- Pot-limit Omaha Hi/Lo
- Seven Card Stud
- Seven Card Stud Hi/Lo

2.2. Podrobná pravidla výše uvedených provozovaných druhů Internetové živé hry jsou součástí Části D. ve Zvláštní části tohoto Herního plánu.

3. Účast na Internetové živé hře

3.1. Internetové živé hry se mohou účastnit pouze fyzické osoby, které jsou starší 18 let, dokončily Registraci (nestanoví - li tento Herní plán jinak), a kterým v účasti na Internetové živé hře dočasně nebrání nastavená Sebeomezující opatření.

3.2. Internetové živá hra je Provozovatelem provozována prostřednictvím webové stránky www.partypoker.cz a příslušné Aplikace.

3.3. Pro účely účasti na Internetové živé hře je Účastník/Hráč povinen se přihlásit do svého Dočasného konta/Konta prostřednictvím Aplikace, a to za použití svých uživatelských údajů. Účastník/Hráč je oprávněn si kdykoliv změnit své heslo pro přístup k Dočasnému kontu/Kontu, a to za Provozovatelem předem stanovených bezpečnostních podmínek. Účastník/Hráč je povinen nakládat se svými uživatelskými údaji vždy tak, aby se zabránil o jejich zneužití a zpřístupnění neoprávněným osobám. Provozovatel nenese žádnou odpovědnost za zneužití uživatelských údajů, které bude způsobeno Účastníkem/Hráčem, resp. v důsledku porušení povinností z jejich strany.

3.4. V případě, že v průběhu Internetové živé hry dojde k výpadku internetového spojení, či jiné závadě či skutečnosti (např. zavření okna webového prohlížeče), v důsledku které nebude

zobrazena nebo dokončena hra rozehrané živé hry, bude hra dokončena v závislosti na typu příslušné Internetové živé hře následovně:

- Internetová živá hra, u níž není k dokončení hry nutná součinnost Účastníka/Hráče, se automaticky ukončí a její výsledek bude zobrazen v přehledu uzavřených Sázek v rámci Dočasného konta/Konta,
- Internetová živá hra, u níž je k dokončení hry nutná součinnost Účastníka/Hráč, bude Účastníkem/Hráčem dokončena po nejbližším přihlášení Účastníka/Hráče do Dočasného konta/Konta, přičemž hra bude pokračovat ve fázi, ve které došlo k jejímu přerušení. Pokud nejbližší přihlášení Účastníka/Hráče do Dočasného konta/Konta proběhne za více než 90 dnů, bude nedokončená hra ukončena a Účastníkovi/hráči bude vrácena Sázka.

4. Registrace

4.1. Žadatel je pro účely Registrace povinen:
a) poskytnout Provozovateli své Identifikační a kontaktní údaje,
b) zvolit si Uživatelské údaje,
c) individuálně si nastavit sebeomezující opatření v souladu s ustanovením § 15 odst. 2 ZHH, nebo individuálně odmítnout taková opatření nastavit,
d) poskytnout Provozovateli nezbytné údaje o své Platební metodě v souladu s ustanovením § 78 ZHH.

4.2. Odesláním registračního formuláře Žadatel potvrzuje pravdivost a správnost údajů, které Provozovateli sdělil.

4.3. Než je Žadateli umožněno účastnit se Internetové živé hry, vždy však nejpozději před provedením Registrace, musí tyto osoby dále akceptovat smluvní podmínky Provozovatele, ke kterým mají následně přístup též prostřednictvím lobby Aplikace. V případě smluvních podmínek má Herní plán vždy přednost.

4.4. K dokončení Registrace dochází v okamžiku aktivace Konta, a to po ověření a potvrzení příslušných údajů dle čl. 4.1 Herního plánu. Provozovatel při Registraci ověřuje totožnost Žadatele rovněž v souladu s požadavky AML.

4.5. Účastník má povinnost zajistit, že veškeré informace poskytnuté za účelem Registrace jsou pravdivé a stále aktuální. Změna informací, které poskytnete při Registraci, mu bude umožněna změnou nastavení jeho Dočasného konta nebo po kontaktování provozovatele.

4.6. Provozovatel neodpovídá za pravost, platnost a věcnou správnost dokumentů, které Zájemce Provozovateli v rámci Registrace předloží. V případě pochybností o pravosti, platnosti či věcné správnosti dodaných dokumentů, je Provozovatel povinen takový dokument odmítnout, resp. požadovat dodání dalších dokumentů.

4.7. Po ověření a potvrzení údajů uvedených v čl. 4.1 Herního plánu je dokončena Registrace, Účastníkovi je aktivováno Konto v souladu s ust. § 77 ZHH, čímž se z něho stává Hráč. Tímto je Hráč oprávněn k plné účasti na Internetové živé hře prostřednictvím Aplikace.

4.8. Hráč se může účastnit jakékoli další hazardní hry provozované Provozovatelem, ke které je nutná Registrace, za předpokladu splnění dalších podmínek k účasti na daném druhu hazardní hry.

5. Platební metoda

5.1. Pro účast na Internetové živé hře a aktivaci Konta je dále Uživatel povinen zaregistrovat a nechat si u Provozovatele ověřit také Platební metodu. Za účelem Registrace Platební metody je Účastník povinen Provozovateli předložit jedinečný identifikátor dané Platební metody, a to:

a) pro registraci Platební metody ve formě platebního účtu předloží Účastník Provozovateli číslo platebního účtu, jehož je majitelem, vedeného u osoby, která je oprávněna poskytovat platební služby na území České republiky;
b) pro registraci Platební metody ve formě platební karty předloží Účastník Provozovateli jedinečný identifikátor příslušné platební karty, jejímž je držitelem, vydané osobou, která je oprávněna poskytovat platební služby v členském státě Evropské unie nebo ve státě, který je smluvní stranou Dohody o Evropském hospodářském prostoru;
c) pro registraci Platební metody ve formě jiného platebního prostředku předloží Účastník dokumenty vyžadované Provozovateli, jejichž seznam Provozovatel předem zveřejní.

5.2. Pro účely ověření zaregistrované Platební metody je Účastník povinen předložit Provozovateli podklady, na základě, kterých bude možné identifikovat Účastníka jako majitele, resp. držitele příslušné Platební metody. Ověření zaregistrovaného platebního účtu může proběhnout jedním z následujících způsobů:

a) on – line transakcí, tj. převedením peněžních prostředků prostřednictvím příslušných funkcionalit v rámci Aplikace;
b) off – line transakcí, tj. převedením peněžních prostředků z platebního účtu účastníka na platební účet Provozovatele;
c) dodáním dokumentace (např. smlouvy o vedení účtu, výpisu z platebního účtu, výpisu z internetového bankovnictví), potvrzující, že Účastník je vlastníkem platebního účtu ve smyslu ZHH, a to zasláním prostřednictvím Aplikace, případně jiným způsobem stanoveným Provozovatelem.

V případě platebního účtu a platební karty – poskytnutím výpisu z platebního účtu/platební karty, ze kterého je zřejmé číslo takového platebního účtu/platební karty a jméno a příjmení jeho majitele/držitele, které musí být totožné se jménem a příjmením Účastníka žádajícího o registraci této platební metody.

V případě jiného platebního prostředku – poskytnutím snímku obrazovky (screenshotu) pořízeného v rozhraní tohoto platebního prostředku, ze kterého je zřejmé číslo takové platební metody a jméno a příjmení jejího držitele, které musí být totožné se jménem a příjmením uÚčastníka žádajícího o registraci této platební metody.

5.3. V souvislosti s dodáním dokumentace k registraci platební karty jako Platební metody je zakázáno, aby Účastník odesílal Provozovateli fotografii platební karty, případně jiným způsobem poskytl veškeré podstatné údaje z platební karty. V případě, že Účastník poruší tuto povinnost a předá Provozovateli takové dokumenty, Provozovatel tento dokument nebude žádným způsobem zpracovávat ani ukládat, z centrálního systému Provozovatele jej odstraní a Účastník bude povinen provést registraci Platební metody opakovaně, a to v souladu s pravidly stanovenými v tomto Herním plánu.

5.4. V případě, že Účastník nesplní podmínky stanovené Provozovatelem pro ověření Platební metody ve lhůtě stanovené Provozovatelem, Provozovatel registraci takové Platební metody zamítne.

5.5. Každý Účastník si může zaregistrovat a nechat ověřit několik různých Platebních metod, nicméně v jeden okamžik bude aktivní vždy pouze jedna Platební metoda.

6. Sebeomezující opatření

6.1. Provozovatel je povinen umožnit Účastníkovi hazardní hry nastavit si maximální:
a) výši sázek za 1 den,
b) výši sázek za 1 kalendářní měsíc,
c) výši čisté prohry za 1 den,
d) výši čisté prohry za 1 kalendářní měsíc,
e) počet přihlášení do uživatelského konta za 1 kalendářní měsíc,
f) dobu denního přihlášení na uživatelském kontu do jeho automatického odhlášení,
g) dobu, po kterou účastníkovi hazardní hry nebude umožněno zúčastnit se hazardní hry u tohoto provozovatele po jeho odhlášení z uživatelského konta.

6.2. Účastník/Hráč si tato opatření může zvolit též kdykoli po zřízení Dočasného konta/Konta, tj. zvyšovat limity, snižovat limity, případně dané opatření úplně zrušit) a mohou si rovněž vybírat ze škály časových období, kdy nemohou hrát. Veškerá sebeomezující opatření nabývají účinnosti okamžikem jejich nastavení.

6.3. Zmírní-li Hráč svá sebeomezující opatření, je Provozovatel povinen provést změnu nejdříve s účinností od 7 dne ode dne změny sebeomezujících opatření Hráčem. Zpřísní-li Hráč svá sebeomezující opatření, je Provozovatel povinen provést změnu neprodleně, nejpozději však do 24 hodin od okamžiku změny sebeomezujících opatření Hráčem.

6.4. Provozovatel provozuje Internetové živé hry v různých měnách uvedených v bodě 8 této části herního plánu. Hraje-li Hráč Internetovou živou hru v jiné měně (např €), než ve které si nastavil sebeomezující opatření (např Kč), hodnota nastavených sebeomezujících opatření se převede na měnu sebeomezujících opatření (např Kč) podle směného kurzu platného ke dni, kdy byl konstrukční požadavek předmětem odborného posouzení, tzn. 1 € = 25,6 Kč / 1 $ = 22 Kč ke dni 31.7.2018.

7. Dočasné konto a Konto

7.1. Po dokončení Registrace bude Účastníkovi zřízeno Konto a stává se z něj Hráč. Konto je určeno pro evidenci vkládání peněžních prostředků a pro výplatu Výher (nestanoví - li tento Herní plán jinak). Hráč se na Konto přihlašuje svými Uživatelskými údaji, a to prostřednictvím Aplikace. Peněžní prostředky na Kontě Hráče nejsou úročeny. V případě zrušení Konta budou peněžní prostředky za podmínek stanovených tímto Herním plánem vráceny Hráči. Každý Hráč je oprávněn mít u Provozovatele pouze jedno Konto.

7.2. Na Konto a z Konta lze převádět peněžní prostředky pouze pomocí registrované Platební metody.

7.3. Jsou-li na Konto vkládány peněžní prostředky pomocí Platební metody v jiné měně než v CZK, budou pro připsání na Konto přepočítány platným kursem devizového trhu vyhlašovaného Českou národní bankou ke dni vkladu peněžních prostředků.

7.4. Limity vkladů a výběrů pro jednotlivé Platební metody a hotovostní transakce z Konta a na Konto Hráče stanovené Provozovatelem jsou následující:

Způsob	Min a Max Limits
MasterCard	$10 a $100.000
VisaCard	$10 a $100.000

Bank Transfer	$25 a $100.000
EntroPay	$10 a $10.000
Skrill	$10 a $15.000
mplatba	CZK 100 a CZK 1.000
Neteller	$10 a $15.000
PaySafeCard	$10 a $1.500
eKonto	$5 a $50

7.5. Limity vkladů a výběrů stanovené v předchozím článku tohoto Herního plánu jsou limity maximální a nejpřísnější, přičemž Provozovatel je oprávněn stanovit limity pro Hráče nižší. Provozovatel může rozhodnout, že některé Platební metody nebudou aktivní (dostupné). V závislosti na Platební metodě může být Hráči účtován poplatek za transakci až do výše 10 % z převáděné částky. Provozovatel je oprávněn stanovit poplatky pro Hráče nižší. Aktuální výše poplatků za Vklady, resp. výběry z Konta, jakož i přehled aktivních Platebních metod, bude dostupný na webových stránkách Provozovatele.

7.6. Hráč není oprávněn využívat peněžní prostředky evidované na Kontě jiným způsobem (peněžní transakce apod.), než výhradně k úhradě Sázky v Internetové živé hře. V případě, že Hráč poruší tuto svou povinnost, má Provozovatel právo na náhradu všech nákladů vzniklých při těchto transakcích. K náhradě nákladů je Provozovatel oprávněn použít peněžní prostředky na Kontě Hráče, který tuto svou povinnost porušil. V případě, že stav Konta bude vykazovat záporný zůstatek, je Hráč povinen vzniklý dluh uhradit, a to nejpozději ve lhůtě 10 (deseti) dnů, ode dne výzvy Provozovatele k úhradě vzniklého dluhu.

7.7. Výběry peněžních prostředků z Konta Hráče mohou být realizovány pouze bezhotovostním převodem prostřednictvím aktivní Platební metody. S ohledem na technická omezení při výběrů z Konta je nutné, aby Hráč měl v okamžiku žádosti o bezhotovostní výběr peněžních prostředků z Konta jako Platební metodu aktivován platební účet a zároveň, aby ověření všech Platebních metod bylo dokončené, tj. žádná z Platebních metod nebyla ve fázi zaregistrovaná, neověřená, resp. zamítnutá. Bezhotovostní platby budou Provozovatelem poukázány nejpozději do 14 (čtrnácti) dnů.

7.8. V případě, že Účastník nepředloží Provozovateli všechny požadované údaje a podklady v souladu s tímto Herním plánem, které jsou nutné pro dokončení Registrace, zřídí Provozovatel Účastníkovi pouze Dočasné konto. Pro vyloučení jakýchkoliv pochybností se stanoví, že pro zřízení Dočasného Konta je Zájemce povinen Provozovateli sdělit Identifikační a kontaktní údaje stanovené v ZHH.

7.9. Prostřednictvím Dočasného konta se Účastník může účastnit Internetové živé hry, nicméně Účastník je oprávněn vložit na Dočasné konto v souhrnu částku ve výši maximálně 3.000, - Kč (slovy: tři tisíce korun českých). Peněžní prostředky mohou být na Dočasné Konto složeny pouze bezhotovostně. Z Dočasného Konta nelze vybírat vložené peněžní prostředky nebo vyplacené Výhry. Jsou-li na Dočasné konto vkládány peněžní prostředky v jiné měně než v CZK, budou pro připsání na Dočasné konto přepočítány platným kursem devizového trhu vyhlašovaného Českou národní bankou ke dni vkladu peněžních prostředků.

7.10. V případě, že Účastník splní všechny podmínky pro Registraci dle tohoto Herního plánu, Provozovatel převede peněžní prostředky evidované na Dočasném Kontě na jeho Konto. Nedojde - li k Registraci Účastníka nejpozději do 30 (třiceti) dnů ode dne zřízení Dočasného konta, Provozovatel Dočasné konto automaticky zruší a nevyčerpaný Vklad z Dočasného konta vrátí Účastníkovi nejpozději do 7 (sedmi) dnů od zrušení Dočasného konta. Po uplynutí maximální doby trvání Dočasného Konta dle tohoto článku již nelze původní Registraci dokončit a Účastník je povinen projít celým procesem Registrace znovu.

7.11. Konto je možné zrušit pouze na základě žádosti Účastníka hazardní hry nebo na základě podmínek stanovených tímto Herním plánem (čl. IV. odst. 1.3. – 1.5.).

7.12. Pokud bude vznesen požadavek na ukončení Konta, ať už ze strany Hráče či Provozovatele, bude případný zůstatek na Kontě Hráči vyplacen na registrovanou Platební metodu.

7.13. Hráč může kdykoli požádat u Provozovatele o zrušení Konta, a to prostřednictvím e-mailu nebo písemně na adresu Provozovatele. Provozovatel zruší Konto ve lhůtě 7 dnů ode dne doručení žádosti. Současně Provozovatel vyplatí případný zůstatek na Kontě Hráči do 5 dnů od dne doručení žádosti na registravanou Platební metodu.

7.14. V případě, že budou naplněny důvody pro zrušení Konta Hráče na základě podmínek stanovených tímto Herním plánem (čl. IV. odst. 1.3. – 1.5.), Provozovatel učiní kroky ke zrušení Konta. O důvodu zrušení vždy informuje Hráče a zároveň vyplatí případný zůstatek na Kontě Hráči do 7 dnů od dne naplnění důvodu pro zrušení Konta na registrovanou Platební metodu.

7.15. Ke zrušení Dočasného konta může dojít kromě způsobů uvedených v čl. 7.12. také na základě podmínek stanovených ZHH, tj. po uplynutí 30 dní ode dne aktivace, kdy Dočasné konto zaniká ze zákona.

7.16. Dojde-li k zániku Dočasného konta, které vykazuje peněžní zůstatek, Provozovatel vyplatí případný zůstatek na Uživatelském kontě Účastníkovi do 7 dnů od dne vzniku rozhodné události na platební účet, kartu či jinou platební metodu, ze které byly zaslány tyto peněžní prostředky.

8. Herní měna

8.1. Herní měnou je česká koruna (Kč), euro (EUR) a dolar (USD).

9. Uzavírání Sázek na Internetovou živou hru

9.1. Internetové živé hry provozované Provozovatelem se může účastnit pouze Hráč nebo Účastník s omezeními v souladu s § 80 ZHH.

9.2. Ve smyslu ustanovení § 7 odst. 2 písm. c) ZHH mají všichni Hráči rovné podmínky včetně stejných možností dosažení Výhry.

9.3. Účastník/Hráč se může zúčastnit Internetové živé hry pomocí Aplikace, kterou si je možné stáhnout z webových stránek Provozovatele (za stažení aplikace není Provozovatelem účtován žádný poplatek).

9.4. Účastník/Hráč se musí prostřednictvím Aplikace přihlásit do svého Dočasného konta/Konta a zvolit si z lobby Aplikace druh Internetové živé hry.

9.5. Pro dosažení Výhry musí Účastník/Hráč uskutečnit Sázku a splnit další podmínky stanovené v Části D. Herního plánu.

9.6. Sázky (ohlášení hry – anonce) mohou být uskutečněny pouze hodnotovými žetony, které jsou nehmotné povahy.

9.7. Účastník/Hráč může sázet pouze prostředky, které má na svém Dočasném kontě/Kontě, nebo méně, pokud se rozhodl pro sebeomezující opatření, jak je uvedeno výše. Konkrétní popis, kdy a jak může Účastník/Hráč sázet, je uveden v pravidlech jednotlivých druhů Živých her v Části D. Herního plánu.

9.8. Pokud se Účastník/Hráč rozhodne, že se zúčastní například pokerového turnaje, musí si nejprve vybrat konkrétní turnaj, kdy se mu před vstupem do turnaje zobrazí, kolik činí možná Výhra za jednotlivá umístění v turnaji, se kterými je výhra spojena (prize pool), kolik stojí buy-in a další podrobnosti ohledně hry, jíž se chce účastnit. Při zápisu na daný turnaj musí Účastník/Hráč potvrdit, že mu bude částka buy-inu stržena z jeho Dočasného konta/Konta.

9.9. Jakmile Účastník/Hráč potvrdí platbu, získá tak požadované hodnotové žetony a možnost účastnit se Živé hry.

9.10. Za správné uzavření Sázky odpovídá Účastník/Hráč.

9.11. Každá Sázka, Výhra, Vklad i výplata jsou registrovány a archivovány v centrálním registračním systému Provozovatele pro případnou reklamaci ze strany Účastníka/Hráče nebo pro případnou kontrolu ze strany dozorujících orgánů.

10. Nárok na Výhru a výplata Výher

10.1. U všech Internetových živých her upravených tímto Herním plánem se Účastník/Hráč utkává nebo sedí u stolu s jinými Účastníky/Hráči.

10.2. Předmětem Výhry Internetové živé hry mohou být pouze peněžní prostředky.

10.3. Účastník/Hráč má nárok na Výhru v souladu s pravidly jednotlivých Internetových živých her, jež jsou uvedena v Části D. Herního plánu.

10.4. Výhry mohou být ve formě:
a) vyhraného potu (či jeho části při dělení potu – viz podrobná pravidla v Části D. Herního plánu) po odečtení provize Provozovatele v případě pokeru hraného jako cash game,
b) Výhry za umístění Účastníka/Hráče v turnaji v případě pokerového turnaje, nebo
c) Výhry rovnající se násobku výše jednotlivé Sázky a výherního poměru v souladu s pravidly dané Internetové živé hry.

10.5. V případě her, kde Účastník/Hráč hraje proti Účastníkům/Hráčům, kteří nemají bydliště na území České republiky, se čistá částka představující objem Sázek přijatých od Účastníků/Hráčů snížený o Výhry vyplacené Účastníkům/Hráčům v dané hře, alokuje v poměru k procentuálnímu vyjádření objemu Sázek Účastníků/Hráčů s bydlištěm na území České republiky k celkovému objemu Sázek učiněných v dané hře. Daný výpočet neovlivňuje výši Výhry vyplácené Účastníkům/Hráčům v České republice.

10.6. Provozovatel je povinen vyplatit Výhru automaticky připsáním na Dočasné konto/Konto, nejpozději však do 60 dnů ode dne vyhodnocení Sázky. Hráč může u Provozovatele hazardní hry uplatnit právo na Výhru, pokud nebude automaticky vyplacena nejpozději do 1 roku ode dne vyhodnocení sázkové příležitosti. Výplatou Výhry se rozumí připsání peněžních prostředků na Konto.

10.7. Hráč může kdykoli provést výběr peněžních prostředků ze svého Konta, přičemž platba na jejich registrovanou Platební metodu se provádí do 7 pracovních dnů. K provedení výplaty klikne Hráč

na tlačítko na ploše lobby Aplikace a provede volbu vyplatit. Hráč je následně dotázán na výši výplaty, kterou potvrdí a dojde tak k převodu částky na jeho registrovanou Platební metodu.

10.8. Provozovatel si vyhrazuje právo odložit výplatu Výhry, má-li důvodné podezření z podvodného jednání, nejdéle na dobu 60 dnů ode dne vyhodnocení Sázky. Pokud bude prokázáno, že Výhra byla dosažena podvodným jednáním nebo porušením pravidel tohoto Herního plánu, je Provozovatel oprávněn takovou Výhru nevyplatit. Provozovatel je rovněž oprávněn pozastavit výplatu Výher v případě, že by účast na Internetové živé hře byla vyhodnocena jako podezřelý obchod ve smyslu AML, a to maximálně po dobu stanovenou AML.

11. Ztráta internetového připojení

11.1. Provozovatel nabízí u vybraných druhů Živé hry tzv. „Disconnect protecion", která představuje prostředek k ochraně Hráčů, pokud dojde během hry ke ztrátě internetového připojení.

11.2. Pokud dojde ke ztrátě internetového připojení Hráče a je k dispozici Disconnect protection, bude mu zachována herní pozice v době odpojení, tj. Handa, kterou měl v době odpojení, aby po následném opětovném připojení mohl hrát o část Potu, o který původně hrál a do něhož byly umisťovány jeho Sázky.

11.3. Disconnect protection nemůže být uplatněna v žádném jiném případě než při ztrátě internetového připojení Hráče. Jakékoli prokazatelné zneužití těchto zásad může mít za následek propadnutí Výhry, diskvalifikace či zablokování Uživatelského konta.

11.4. Funkce Disconnect protection není dostupná u některých druhů Živé hry, turnajů a cash-game, o čemž je Hráč vždy informován uvedení označení „No DP" vedle názvu určeného druhu Živé hry, turnaje či cash-game.

11.5. V případě, že daná forma Živé hry nenabízí Disconnect protection, je Hráči v případě ztráty internetového připojení poskytnut extra čas, aby se mohl znovu připojit a vrátit do dané hry, tzv. „Lifeline".

11.6. Hráči bude poskytnut extra čas ve výši 60 sekund k opětovnému připojení zahrnující rovněž časy uvedené níže. Pokud se Hráč připojí v 56. Vteřině, bude mu pak poskytnut Lifeline dle níže uvedeného rozdělení.

11.7. Doba Lifelinu bude záviset na aktuální velikosti Potu:

11.7.1. V případě stud games představuje "A" small blind
11.7.2. V případě flop games představuje „A" big blind

11.7.3. Pro živou hru bez možnosti heads-up:

- Hráči není poskytnut žádný extra čas, pokud velikost Potu je nižší než 5xA
- Hráči je poskytnut extra čas ve výši 20 vteřin, pokud je velikost Potu v rozmezí více než 5xA a méně než 20xA
- Hráči je poskytnut extra čas ve výši 30 vteřin, pokud je velikost Potu v rozmezí více než 20xA a méně než 40xA
- Hráči je poskytnut extra čas ve výši 45 vteřin, pokud je velikost Potu v rozmezí více než 40xA a méně než 80xA
- Hráči je poskytnut extra čas ve výši 60 vteřin, pokud je velikost Potu vyšší než 80xA

11.7.4. Pro živou hru s možností heads-up:

- Hráči je poskytnut extra čas ve výši 20 vteřin, pokud velikost Potu je nižší než 5xA

- Hráči je poskytnut extra čas ve výši 30 vteřin, pokud je velikost Potu v rozmezí více než 5xA a méně než 10xA
- Hráči je poskytnut extra čas ve výši 45 vteřin, pokud je velikost Potu vyšší než 10xA

11.8. Hráči bude poskytnut výše uvedený extra čas pouze v případě, že u něho došlo ke ztrátě internetového připojení, vložil sázku do Potu a jeho aktuální pozice ve hře není ve fázi Check.

11.9. Pokud Hráč ztratil internetové připojení, vložil sázku do Potu a jeho aktuální pozice ve hře je ve fázi Check, zůstane jeho pozice ve hře zachována bez udělení extra času, a to až do doby jeho opětovného přihlášení či až na něho opětovně přijde řada v rámci dané hry.

11.10. Sit & Go turnaj - Tento druh turnaje neobsahuje žádnou z výše uvedených forem ochrany. V případě ztráty internetového připojení Hráče bude jeho Handa automaticky složena.

11.11. Sit & Go multi-table turnaj - Tento druh turnaje neobsahuje žádnou z výše uvedených forem ochrany. V případě ztráty internetového připojení Hráče bude jeho Handa automaticky složena.

11.12. Multi-table turnaje - Tento druh turnaje neobsahuje žádnou z výše uvedených forem ochrany. V případě ztráty internetového připojení Hráče bude jeho Handa automaticky složena.

12. Pravidla pro zrušení hry

12.1. V případě zrušení dané hry, bude Hráči vrácena jím vložená výše Sázky.

12.2. Multi-table turnaj - Pokud je z technických důvodů turnaj zrušen, platí následující zásady:

12.2.1. Pokud turnaj ještě nezačal:

- Všem registrovaným Hráčům bude vrácen jimi zaplacený buy-in.

12.2.2. Pokud turnaj již začal, ale registrace turnaje je stále otevřená (tj. Turnaj je stále v pozdním registračním období):

- Vyřazeným hráčům v době zrušení nebude vrácen jimi uhrazený buy-in.
- Hráčům, kteří jsou stále v turnaji, bude vrácen- jejich buy-in.
- Veškeré buy-iny uhrazené Hráči, kteří byli v době zrušení turnaje již vyřazeni, budou rozděleny mezi zbývající Hráče dle procentního podílu podle počtu žetonů zbývajících Hráčů.

12.2.3. Pokud turnaj již začal a registrační doba turnaje byla uzavřena:

- Vyřazeným hráčům v době zrušení nebude vrácen jimi uhrazený buy-in.
- Hráčům, kteří jsou stále v turnaji, bude vrácena částka, která by byla udělena dalšímu Hráči, který bude z turnaje vyloučen. 50 % ze zbývajícího Prize poolu bude rovnoměrně rozděleno mezi zbývající Hráče a 50 % bude rozděleno v procentech podle počtu žetonů jednotlivých Hráčů. Zbývajícím Hráčům budou rovněž vráceny jimi uhrazené buy-iny.

12.2.4. V případě mimořádných okolností, kdy je kvalita našich služeb vážně zhoršena (např. v případě vis mayor, teroristického útoku, požáru apod.) si Provozovatel vyhrazuje právo turnaj zrušit a vrátit všem Hráčům jimi uhrazený buy-in.

12.3. Blackjack - Pokud dojde ke ztrátě internetového připojení Hráče uprostřed hry Blackjacku, Hráč se může jednoduše opětovně přihlásit a bude schopen pokračovat v přerušení hry v okamžiku, kdy byl odpojen.

13. Bonus program

13.1. Provozovatel poskytuje všem účastníkům hazardní hry za stejných podmínek věrnostní program. Hráči získávají body v rámci svého Uživatelského konta za aktivitu spojenou s účastní na Hazardní hře.

13.2. Podrobné provozní podmínky jsou uvedeny ve VOP Provozovatele a jsou k dispozici na webových stránkách Provozovatele.

14. Reklamace

14.1. Hráč může reklamovat vady hry či uplatnit stížnosti a reklamace ohledně provozu Internetové živé hry prostřednictvím e-mailu na complaints@partypoker.com nebo písemně na adresu Customer Service Manager, Suite 6, Atlantic Suites, Europort Avenue, Gibraltar. Provozovatel přijetí reklamace potvrdí nejpozději jeden pracovní den od jejího podání spolu s patřičnými náležitostmi dle zákona č. 634/1992 Sb o ochraně spotřebitele.

14.2. Výsledek reklamačního řízení sdělí Provozovatel Hráči nejpozději do 30 dnů ode dne doručení reklamace, a to telefonicky, písemně nebo emailem dle údajů sdělených Hráčem.

14.3. K reklamacím podaným jiným způsobem, než stanoví tento Herní plán, nebude přihlíženo. V takovém případě bude Hráč vyzván, aby reklamaci podal způsobem stanoveným tímto Herním plánem.

14.4. Reklamaci Hráč uplatňuje okamžitě po vzniku reklamované události, nejpozději však ve lhůtě do 6 měsíců od jejího vzniku. Tím není dotčeno právo Hráče uplatnit nárok na výhru prostřednictvím reklamace ve lhůtě 1 roku, pokud by nedošlo k přípsání Výhry automaticky.

14.5. Provozovatel je povinen reklamaci náležitě prošetřit a ve lhůtě 30 dnů od jejího uplatnění je povinen Hráče vyrozumět o výsledku tohoto reklamačního řízení.

14.6. V případě, že dojde mezi Provozovatelem a Hráčem jako spotřebitelem ke vzniku spotřebitelského sporu ve spojení s jeho účastí na Živé hře, který se nepodaří vyřešit vzájemnou dohodou, může Hráč 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 může využít rovněž platformu pro řešení sporů online, která je zřízena Evropskou komisí na adrese http://ec.europa.eu/consumers/odr/.

14.7. Pro rozhodování sporů mezi Provozovatelem a Hráčem jsou příslušné obecné soudy České republiky, jejichž místní příslušnost je dána adresou Provozovatele a rozhodným právem je právní řád České republiky.

IV. Společná závěrečná ustanovení

1. Platnost Herního plánu

1.1. Hráč je povinen se seznámit s ustanoveními tohoto Herního plánu, a to ještě před dokončením procesu Registrace dle tohoto Herního plánu. Neznalost tohoto Herního plánu nebo subjektivní výklad jeho ustanovení ze strany Hráče nečiní uzavřenou Sázku neplatnou. V případě jakýchkoliv sporů vyplývajících z účasti Hráče na Hře, nebude k neznalosti Herního plánu ze strany Hráče, jakkoliv přihlíženo.

1.2. U Živých her si za umísťování žetonů odpovídá každý Účastník hazardní hry sám, a to i v případě, že požádá Krupiéra zprostředkovaně o umístění Sázek.

1.3. Ustanovení Herního plánu jsou závazná pro Provozovatele a pro Hráče. Není-li v ustanoveních zvláštní části tohoto Herního plánu uvedeno jinak, použijí se ustanovení společné části tohoto Herního plánu.

1.4. Jakékoliv jednání, které je prokazatelně v rozporu s tímto Herním plánem a směřuje k narušení korektnosti Hry je považováno za hrubé narušení Herního plánu. Za jednání v rozporu s tímto Herním plánem se považuje:

a) ovlivnění hry, registračního procesu a systému Provozovatele, a to i ve stádiu pokusu,
b) znečištění, poškození, či zničení hracího stolu Živé hry, a to i ve stádiu pokusu,
c) znečištění, poškození, či zničení vybavení Herního prostoru a obslužných prostorů (např. zařízení pro registraci a identifikaci hráčů), a to i ve stádiu pokusu,
d) nevhodné chování, které obtěžuje ostatní hosty (např. opilost, odhalování se, žádosti o poskytnutí peněžních prostředků)
e) fyzický atak obsluhy či ostatních hostů,

V případě zjištění uvedeného jednání ze strany Hráče má Provozovatel právo Hráče ze hry či Herního prostoru vyloučit.

1.5. Vyloučení ze Hry:

a) Provozovatel nechá Hráče dokončit aktuální hru a umožní Hráči vybrání zůstatku peněžních prostředků z jeho Hráčského účtu. Poté mu může (dle závažnosti jednání Hráče) zakázat vstup do svých Herních prostorů na omezenou, či dokonce na neomezenou dobu.

b) V případě Internetové živé hry Provozovatel nechá Účastníka/Hráče dokončit aktuální hru a umožní pouze Hráči vybrání zůstatku peněžních prostředků na jeho Kontu. Poté mu může (dle závažnosti jednání Účastníka/Hráče) zakázat účast na Živé hře na omezenou, či dokonce na neomezenou dobu.

c) V případě, že Hráč svým jednáním neoprávněně získal, či se pokusil získat majetkový prospěch, Provozovatel je oprávněn nevyplatit Hráči peněžní prostředky tímto jednáním získané a zároveň může být jednání Hráče předmětem trestního stíhání.

2. Závěrečná ustanovení

2.1. Společnost King's casino a.s. jako Provozovatel Živé hry a Internetové živé hry může se souhlasem Ministerstva financí České republiky vydávat změny a doplňky tohoto Herního plánu. Veškeré změny a doplňky tohoto Herního plánu musí být vždy schváleny Ministerstvem.

2.2. Provozovatel je povinen, vyjma zákonem stanovených výjimek, zachovávat mlčenlivost o Hráčích a jejich účasti na hazardní hře. Povinnost zachovávat mlčenlivost se nevztahuje na případy, kdy Hráč zprostí provozovatele povinnosti mlčenlivosti. Povinnosti mlčenlivosti nelze provozovatele zprostit dříve, než je známo, zda sázející získal výhru v souladu s herním plánem.

2.3. Hráč bere na vědomí, že v případech stanovených AML, je Provozovatel povinen zjišťovat a evidovat jeho osobní údaje.

2.4. Provozovatel zpracovává osobní údaje v souladu s předpisy upravujícími úpravu osobních údajů. O vymezení účelu zpracování osobních údajů, jeho právech, včetně případného udělení souhlasu ke zpracování, je Hráč informován na samostatném dokumentu Provozovatele během Registrace.

2.5. Ohledně situací, které tento Herní plán neupravuje, případně při řešení sporů týkajících se výkladu jednotlivých ustanovení tohoto Herního plánu je Hráč povinen se podrobit rozhodnutí Provozovatele, které je pro Hráče závazné.

2.6. Právní vztah mezi Provozovatelem a Hráčem se řídí právním řádem ČR, případné spory vzniklé z tohoto právního vztahu mezi Provozovatelem a Hráčem bude řešit věcně a místně příslušný soud soudní soustavy České republiky dle příslušného právního předpisu ČR.

2.7. Tento Herní plán má vždy přednost před VOP Provozovatele.

2.8. Tento Herní plán nabývá platnosti a účinnosti dnem schválení Ministerstvem.

2. Zvláštní část

1. **Část A.** - Pravidla jednotlivých živých her podle § 3 odst. 2 písm. f) ZHH
2. **Část B.** – Karetní turnaje
3. **Část C.** – Cash game
4. **Část D.** - Pravidla jednotlivých živých her podle § 3 odst. 2 písm. f) ve spojení s ust. § 73 odst. 1 ZHH

V Rozvadově

King´s casino a.s.
Rozvadov č.p.7
348 07 ROZVADOV
IČ: 263 66 673
DIČ: CZ26366673

podpis oprávněné osoby, razítko
King's casino a.s.

King's casino a. s.
Rozvadov č. p. 7, 348 06 Rozvadov
IČ: 263 66 673

Část A.
Zvláštní části Herního plánu
ŽIVÁ HRA

Obsah

1) Evropská ruleta 3
2) Americká ruleta 6
3) Francouzská ruleta 9
4) Black Jack - „21" 12
5) King's Free Blackjack 15
6) Pontoon 18
7) Punto Banco/Mini Baccarat 21
8) Craps (kostky) 24
9) Barbut 28
10) Red Dog 30
11) Karibská kostková ruleta 31
12) Black Jack Switch 33
13) Casino War 35
14) Sic Bo 36
15) 24 Numbers Roulette 38
16) Let It Ride 40
17) Poker 43

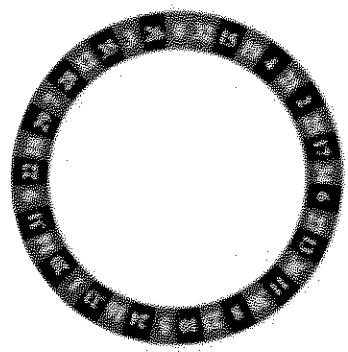
1) Evropská ruleta

Hrací stůl
Hra se hraje u stolu ve tvaru obdélníku s místy pro více Hráčů na dvou vnějších stranách a pozicí jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu stolu je umístěno ruletové kolo pro určení výherních čísel a displej s informacemi o výherních číslech. U stolu jsou dále vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách tohoto stolu a marker pro označování hodnot hracích žetonů. Stůl je pokryt plátnem s vyznačením ruletových Sázek.

Ruletové kolo
Ruletové kolo se skládá ze stacionární misky a otočného disku s oddíly s čísly 0 až 36. Disk se otáčí okolo své středové osy. Na stranách sklonu disku jsou kovové separátory. Čísla na disku nejsou v aritmetickém pořadí, ale mají standardní evropskou konfiguraci.

Umístění čísel

Sekvence čísel standardního ruletového kola - 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.



Kromě čísla „0", které je zelené, se na ruletovém kole pravidelně střídají červená a černá čísla.

Kulička pro ruletové kolo
Pro určení výherního čísla na ruletovém kole se používá kulička ze syntetického materiálu. V případě, že se v průběhu vhazování dostane kulička mimo ruletové kolo, jsou Sázky neplatné.

Hodnotové žetony

Každý Hráč si může hodnotové žetony vyměnit u hracích stolů za barevné hrací žetony, nazývané „wheel checks". Hráč dostane na požádání hrací žetony wheel checks v jedné barvě, se kterou nebude u téhož stolu hrát nikdo jiný. Barevné hrací žetony lze použít pouze pro Sázky u stolu, u nějž je Hráč obdržel. Hodnota 1 barevného hracího žetonu je stanovena vždy na základě dohody mezi Hráčem a Krupiérem a zviditelněna po celou dobu hry. Do konce provozní doby jsou barevné hrací žetony měněny za hodnotové v tomto dohodnutém poměru. Při případné zpětné výměně wheel checks hracích žetonů na hodnotové žetony v dalších dnech je uznaná pouze minimální hodnota.

Pravidla hry

1) Krupiér požádá Hráče, aby vsadili své Sázky na stůl. Hodnotové nebo hrací žetony musí být umístěny na plátně ruletového stolu. Krupiér zahájí každou hru prohlášením: "Umístěte své Sázky prosím". Po uplynutí vhodného časového intervalu vhodí Krupiér kuličku do ruletového kola.

2) Krupiér vhodí kuličku do ruletového kola v opačném směru, než je směr rotujícího disku. Poté, co kulička obkrouží alespoň desekrát obvod, skutálí se do očíslovaných oddílů 0-36 představujících čísla. V dostatečném předstihu před tím, než kulička spadne do očíslovaného oddílu, Krupiér zastaví přijímání dalších Sázek prohlášením: "Žádné další Sázky, prosím". Po tomto prohlášení již nemohou Hráči sázet, zrušit, převádět nebo měnit své Sázky. V případě, že kulička při vhazování opustí prostor ruletového kola, ohlásí Krupiér "Nová hra". Sázky jsou v tomto případě neplatné a může s nimi být manipulováno až do dalšího ohlášení Krupiérem: "Žádné další Sázky, prosím".

3) Jakmile se kulička zastaví v jednom z očíslovaných oddílů, Krupiér označí výherní číslo na plátně k tomu určenou kuželkou s názvem „dolly", ohlásí výherní číslo a zároveň je toto zobrazeno na displeji. Všechny Sázky, které se vztahují k danému číslu, včetně barvy čísla, vítězí. Prohrané Sázky jsou vybrány a vítězné Sázky jsou vyplaceny podle tabulky výplatních poměrů.

Sázky

Výše minimální a maximální Sázky povolená pro konkrétní hrací stůl je označena na displeji stolu. Provozovatel má možnost změnit limit na hracím stole kdykoli v průběhu otevírací doby, ale pouze na vyšší minimální Sázku, přičemž změna musí být ohlášena 5 minut před provedenou změnou. Provozovatel může povolit konkrétnímu Hráči, na základě jeho požadavku, zvýšení limitu minima a maxima Sázek pro tohoto Hráče.

Všechny Sázky menší než požadované minimum, které nebudou odmítnuty do ohlášení konce Sázek Krupiérem, budou považovány za neplatné Sázky. Všechny Sázky větší než požadované maximum, které nebudou odmítnuty do ohlášení konce Sázek Krupiérem, budou vyplaceny pouze do výše povoleného maxima. Hodnota Sázky nad povolené maximum bude vrácena.

Hráč může umístit v průběhu jedné hry tolik Sázek, kolik chce až do maxima hracího stolu.

Typy Sázek, které Hráč může vsadit s příslušnými výplatními poměry:

a) Straight up Bet (přímá Sázka) je Sázka na jedno číslo. Vyplácí se v poměru 35:1.
b) Split Bet je Sázka na dvě sousední čísla. Vyplácí se v poměru 17:1.
c) Street Bet je Sázka na tři čísla v horizontální lince. Vyplácí se v poměru 11:1.
d) Corner Bet je Sázka na blok 4 čísel. Vyplácí se v poměru 8:1.
e) Six Line Bet je Sázka na 6 čísel ve dvou sousedních řadách. Vyplácí se v poměru 5:1.
f) Column Bet je Sázka na dvanáct čísel ve svislém sloupci 1–3. Vyplácí se v poměru 2:1.
g) Dozen Bet je Sázka na dvanáct čísel ve vodorovném poli 1-3. Nízká (první tucet 1-12), střední (druhý tucet 13-24) nebo vysoká (třetí tucet 25-36). Vyplácí se v poměru 2:1.
h) Even Bet je Sázka na vnější šance (sudá, či lichá, červená nebo černá, nízká (1-18) nebo vysoká (19-36). Vyplácí se v poměru 1:1.

Minimální a maximální Sázky

Min	Max
2 €	200 €
10 €	500 €

Maximální výše Výhry činí 18,000 €.

Výherní možnosti a výherní poměry

Sázka	Název	Výherní poměr	Typ Sázek
červená	Even Chance	1: 1	h)
černá	Even Chance	1: 1	h)
sudá	Even Chance	1: 1	h)
lichá	Even Chance	1:1	h)

Nízká čísla (1 to 18)	Even Chance	1:1	h)
Vysoká čísla (19 to 36)	Even Chance	1:1	h)
1. Tucet (1 to 12)	Dozen	2:1	g)
2. Tucet (13 to 24)	Dozen	2:1	g)
3. Tucet (25 to 36)	Dozen	2:1	g)
1. Sloupec (1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,34)	Column	2:1	f)
2. Sloupec (2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32,35)	Column	2:1	f)
3.Sloupec (3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33,36)	Column	2:1	f)
Kombinace šesti čísel	Six Line	5:1	e)
0,1,2,3 kombinace	Corner	8:1	d)
Kombinace čtyř čísel	Corner	8:1	d)
Kombinace tří čísel	Street	11:1	c)
Kombinace dvou čísel	Split	17:1	b)
Jakékoli číslo	Straight-Up	35:1	a)

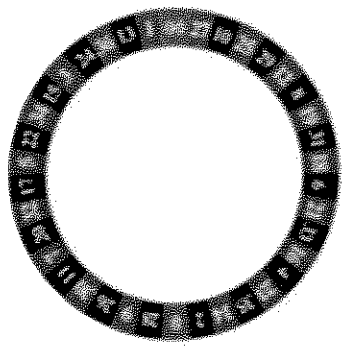
Nula
Když padne nula, vyhrávají Sázky vsazené na nulu, ostatní prohrávají a jsou staženy. To včetně Column, Dozen a Even Sázek.

2) Americká ruleta

Hrací stůl
Hra se hraje u stolu ve tvaru obdélníku s místy pro více Hráčů na dvou vnějších stranách a pozicí jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu stolu je umístěno ruletové kolo pro určení výherních čísel a displej s informacemi o výherních číslech. U stolu jsou dále vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách tohoto stolu a marker pro označování hodnot hracích žetonů. Stůl je pokryt plátnem s vyznačením ruletových Sázek.

Ruletové kolo
Ruletové kolo se skládá ze stacionární misky a otočného disku s oddíly s čísly 0 až 36 a oddílem 00. Disk se otáčí okolo své středové osy. Na stranách sklonu disku jsou kovové separátory. Čísla na disku nejsou v aritmetickém pořadí, ale mají standardní evropskou konfiguraci.

Umístění čísel
Sekvence čísel standardního ruletového kola - 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.



Kromě čísel „0" a „00", které jsou zelené, se na ruletovém kole pravidelně střídají červená a černá čísla.

Kulička pro ruletové kolo
Pro určení výherního čísla na ruletovém kole se používá kulička ze syntetického materiálu. V případě, že se v průběhu vhazování dostane kulička mimo ruletové kolo, jsou Sázky neplatné.

Hodnotové žetony

Každý Hráč si může hodnotové žetony vyměnit u hracích stolů za barevné hrací žetony, nazývané „wheel checks". Hráč dostane na požádání hrací žetony wheel checks v jedné barvě, se kterou nebude u téhož stolu hrát nikdo jiný. Barevné hrací žetony lze použít pouze pro Sázky u stolu, u nějž je Hráč obdržel. Hodnota 1 barevného hracího žetonu je stanovena vždy na základě dohody mezi Hráčem a Krupiérem a zviditelněna po celou dobu hry. Do konce provozní doby jsou barevné hrací žetony měněny za hodnotové v tomto dohodnutém poměru. Při případné zpětné výměně wheel checks hracích žetonů na hodnotové žetony v dalších dnech je uznaná pouze minimální hodnota.

Pravidla hry

1) Krupiér požádá Hráče, aby vsadili své Sázky na stůl. Hodnotové nebo hrací žetony musí být umístěny na plátně ruletového stolu. Krupiér zahájí každou hru prohlášením: "Umístěte své Sázky prosím". Po uplynutí vhodného časového intervalu vhodí Krupiér kuličku do ruletového kola.

2) Krupiér vhodí kuličku do ruletového kola v opačném směru, než je směr rotujícího disku. Poté, co kulička obkrouží alespoň desekrát obvod, skutálí se do očíslovaných oddílů 0-36 a 00 představujících čísla. V dostatečném předstihu před tím, než kulička spadne do očíslovaného oddílu, Krupiér zastaví přijímání dalších Sázek prohlášením: "Žádné další Sázky, prosím". Po tomto prohlášení již nemohou Hráči sázet, zrušit, převádět nebo měnit své Sázky. V případě, že kulička při vhazování opustí prostor ruletového kola, ohlásí Krupiér "Nová hra". Sázky jsou v tomto případě neplatné a může s nimi být manipulováno až do dalšího ohlášení Krupiérem: "Žádné další Sázky, prosím".

3) Jakmile se kulička zastaví v jednom z očíslovaných oddílů, Krupiér označí výherní číslo na plátně k tomu určenou kuželkou s názvem „dolly", ohlásí výherní číslo a zároveň je toto zobrazeno na displeji. Všechny Sázky, které se vztahují k danému číslu, včetně barvy čísla, vítězí. Prohrané Sázky jsou vybrány a vítězné Sázky jsou vyplaceny podle tabulky výplatních poměrů.

Sázky

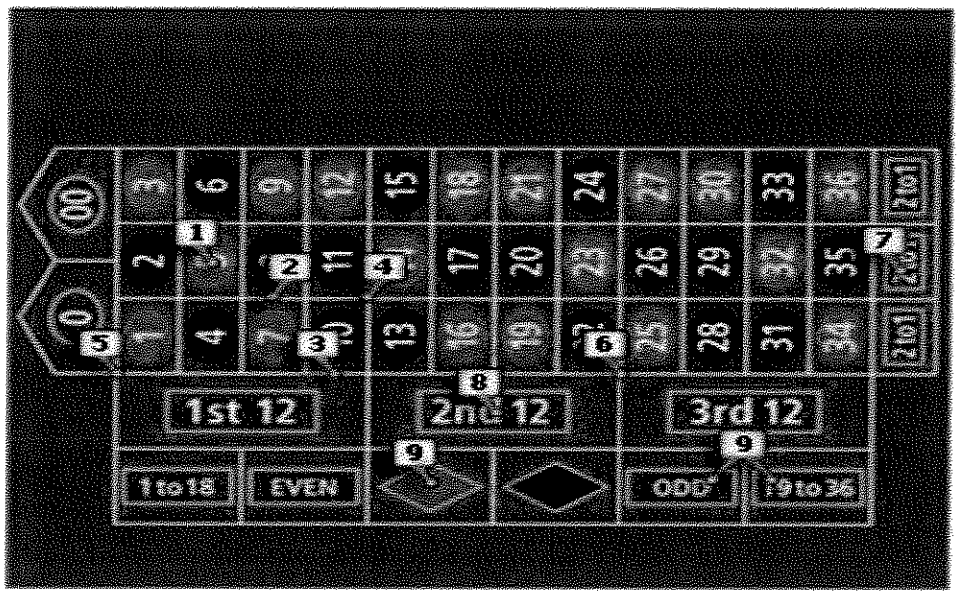
Výše minimální a maximální Sázky povolená pro konkrétní hrací stůl je označena na displeji stolu. Provozovatel má možnost změnit limit na hracím stole kdykoli v průběhu otevírací doby, ale pouze na vyšší minimální Sázku, přičemž změna musí být ohlášena 5 minut před provedenou změnou. Provozovatel může povolit konkrétnímu Hráči, na základě jeho požadavku, zvýšení limitu minima a maxima Sázek pro tohoto Hráče.

Všechny Sázky menší než požadované minimum, které nebudou odmítnuty do ohlášení konce Sázek Krupiérem, budou považovány za neplatné Sázky. Všechny Sázky větší než požadované maximum, které nebudou odmítnuty do ohlášení konce Sázek Krupiérem, budou vyplaceny pouze do výše povoleného maxima. Hodnota Sázky nad povolené maximum bude vrácena.

Hráč může umístit v průběhu jedné hry tolik Sázek, kolik chce až do maxima hracího stolu.

Typy Sázek, které Hráč může vsadit s příslušnými výplatními poměry:

1) Straight up Bet (přímá Sázka) je Sázka na jedno číslo, včetně nuly (0) a dvou nul (00). Vyplácí se v poměru 35:1.
2) Split Bet je Sázka na dvě sousední čísla. Vyplácí se v poměru 17:1.
3) Street Bet je Sázka na tři čísla v horizontální lince. Vyplácí se v poměru 11:1.
4) Corner Bet je Sázka na blok 4 čísel. Vyplácí se v poměru 8:1.
5) Five Bet je Sázka na čísla 0, 00, 1, 2 a 3. Vyplácí se v poměru 6:1.
6) Six Line Bet je Sázka na 6 čísel ve dvou sousedních řadách. Vyplácí se v poměru 5:1.
7) Column Bet je Sázka na dvanáct čísel ve svislém sloupci 1–3. Vyplácí se v poměru 2:1.
8) Dozen Bet je Sázka na dvanáct čísel ve vodorovném poli 1-3. Nízká (první tucet 1-12), střední (druhý tucet 13-24) nebo vysoká (třetí tucet 25-36). Vyplácí se v poměru 2:1.



9) Even Bet je Sázka na vnější šance (sudá, či lichá, červená nebo černá, nízká (1-18) nebo vysoká (19-36). Vyplácí se v poměru 1:1.

Minimální a maximální Sázky

Min	Max
1 €	200 €

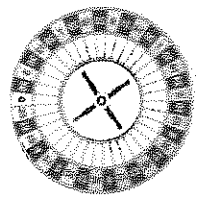
Maximální výše Výhry činí 7,200 €.

Výherní možnosti a výherní poměry

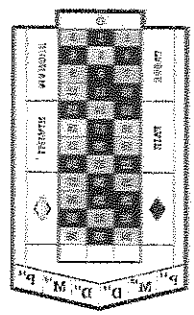
Sázka	Název	Výherní poměr	Typ Sázek
červená	Even Chance	1:1	9)
černá	Even Chance	1:1	9)
sudá	Even Chance	1:1	9)
lichá	Even Chance	1:1	9)
Nízká čísla (1 to 18)	Even Chance	1:1	9)
Vysoká čísla (19 to 36)	Even Chance	1:1	9)
1. Tucet (1 to 12)	Dozen	2:1	8)
2. Tucet (13 to 24)	Dozen	2:1	8)
3. Tucet (25 to 36)	Dozen	2:1	8)
1. Sloupec (1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,34)	Column	2:1	7)
2. Sloupec (2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32,35)	Column	2:1	7)
3.Sloupec (3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33,36)	Column	2:1	7)
Kombinace šesti čísel	Six Line	5:1	6)
0,00,1,2,3 kombinace	Five Bet	6:1	5)
Kombinace čtyř čísel	Corner	8:1	4)
Kombinace tří čísel	Street	11:1	3)
Kombinace dvou čísel	Split	17:1	2)
Jakékoli číslo	Straight-Up	35:1	1)

3) Francouzská ruleta

Hrací stůl



Hra se hraje u stolu ve tvaru obdélníku s místy pro více Hráčů a pozicemi až pro 4 Krupiéry. Jako pracovní pomůcku pro shrabávání nebo urovnávání žetonů požívají rateau (hrabičky). Výměna Krupiérů se provádí v pravidelných intervalech, přičemž se vždy střídá v házení kuličky Krupiér sedící na levé ruce s Krupiérem sedícím na pravé ruce. Na jednom rohu stolu je umístěno ruletové kolo pro určení výherních čísel a displej s informacemi o výherních číslech. U stolu jsou dále vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách tohoto stolu a marker pro označování hodnot hracích žetonů. Stůl je pokryt plátnem s vyznačením ruletových Sázek.



Ruletové kolo

Ruletové kolo se skládá ze stacionární misky a otočného disku s oddíly s čísly 0 až 36. Disk se otáčí okolo své středové osy. Na stranách sklonu disku jsou kovové separátory. Čísla na disku nejsou v aritmetickém pořadí, ale mají standardní evropskou konfiguraci.

Umístění čísel

Sekvence čísel standardního ruletového kola - 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.

Kromě čísla „0", které je zelené, se na ruletovém kole pravidelně střídají červená a černá čísla.

Kulička pro ruletové kolo

Pro určení výherního čísla na ruletovém kole se používá kulička ze syntetického materiálu. V případě, že se v průběhu vhazování dostane kulička mimo ruletové kolo, jsou Sázky neplatné.

Hodnotové žetony

Každý Hráč používá ke hře hodnotové žetony. Hlášené Sázky se sází skrze Krupiéra, stůl neobsahuje rastr, Krupiér hlášené Sázky vysazuje sám. Součástí hry jsou také tzv. markýrované žetony, což jsou žetony označené barevným symbolem, který slouží k rozpoznání toho, komu která Sázka patří.

Pravidla hry

1) Krupiér požádá Hráče, aby vsadili své Sázky na stůl. Hodnotové nebo hrací žetony musí být umístěny na plátně ruletového stolu. Krupiér zahájí každou hru prohlášením: "Umístěte své Sázky prosím". Po uplynutí vhodného časového intervalu vhodí Krupiér kuličku do ruletového kola.

2) Krupiér vhodí kuličku do ruletového kola v opačném směru, než je směr rotujícího disku. Poté, co kulička obkrouží alespoň desekrát obvod, skutálí se do očíslovaných oddílů 0-36 představujících čísla. V dostatečném předstihu před tím, než kulička spadne do očíslovaného oddílu, Krupiér zastaví přijímání dalších Sázek prohlášením: "Žádné další Sázky, prosím". Po tomto prohlášení již nemohou Hráči sázet, zrušit, převádět nebo měnit své Sázky. V případě, že kulička při vhazování opustí prostor ruletového kola, ohlásí Krupiér "Nová hra". Sázky jsou v tomto případě neplatné a může s nimi být manipulováno až do dalšího ohlášení Krupiérem: "Žádné další Sázky, prosím".

3) Jakmile se kulička zastaví v jednom z očíslovaných oddílů, Krupiér označí výherní číslo na plátně k tomu určenou kuželkou s názvem „dolly", ohlásí výherní číslo a zároveň je toto zobrazeno na displeji. Všechny Sázky, které se vztahují k danému číslu, včetně barvy čísla, vítězí. Prohrané Sázky jsou vybrány a vítězné Sázky jsou vyplaceny podle tabulky výplatních poměrů.

Sázky

Výše minimální a maximální Sázky povolená pro konkrétní hrací stůl je označena na displeji stolu. Provozovatel má možnost změnit limit na hracím stole kdykoli v průběhu otevírací doby, ale pouze na vyšší minimální Sázku, přičemž změna musí být ohlášena 5 minut před provedenou změnou. Provozovatel může povolit konkrétnímu Hráči, na základě jeho požadavku, zvýšení limitu minima a maxima Sázek pro tohoto Hráče.

Všechny Sázky menší než požadované minimum, které nebudou odmítnuty do ohlášení konce Sázek Krupiérem, budou považovány za neplatné Sázky. Všechny Sázky větší než požadované maximum, které nebudou odmítnuty do ohlášení konce Sázek Krupiérem, budou vyplaceny pouze do výše povoleného maxima. Hodnota Sázky nad povolené maximum bude vrácena.

Hráč může umístit v průběhu jedné hry tolik Sázek, kolik chce až do maxima hracího stolu.

Typy Sázek, které Hráč může vsadit s příslušnými výplatními poměry:

i) Straight up Bet (přímá Sázka) je Sázka na jedno číslo. Vyplácí se v poměru 35:1.
j) Split Bet je Sázka na dvě sousední čísla. Vyplácí se v poměru 17:1.
k) Street Bet je Sázka na tři čísla v horizontální lince. Vyplácí se v poměru 11:1.
l) Corner Bet je Sázka na blok 4 čísel. Vyplácí se v poměru 8:1.
m) Six Line Bet je Sázka na 6 čísel ve dvou sousedních řadách. Vyplácí se v poměru 5:1.
n) Column Bet je Sázka na dvanáct čísel ve svislém sloupci 1–3. Vyplácí se v poměru 2:1.
o) Dozen Bet je Sázka na dvanáct čísel ve vodorovném poli 1-3. Nízká (první tucet 1-12), střední (druhý tucet 13-24) nebo vysoká (třetí tucet 25-36). Vyplácí se v poměru 2:1.
p) Even Bet je Sázka na vnější šance (sudá, či lichá, červená nebo černá, nízká (1-18) nebo vysoká (19-36). Vyplácí se v poměru 1:1.

Minimální a maximální Sázky

Min	Max
2 €	200 €
10 €	500 €

Maximální výše Výhry činí 18,000 €.

Výherní možnosti a výherní poměry

Sázka	Název	Výherní poměr	Typ Sázek
červená	Even Chance	1: 1	h)
černá	Even Chance	1: 1	h)
sudá	Even Chance	1: 1	h)
lichá	Even Chance	1:1	h)

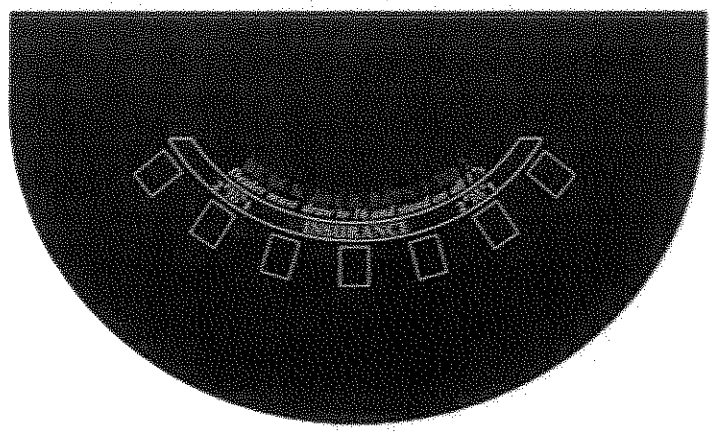
Nízká čísla (1 to 18)	Even Chance	1:1	h)
Vysoká čísla (19 to 36)	Even Chance	1:1	h)
1. Tucet (1 to 12)	Dozen	2:1	g)
2. Tucet (13 to 24)	Dozen	2:1	g)
3. Tucet (25 to 36)	Dozen	2:1	g)
1. Sloupec (1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,34)	Column	2:1	f)
2. Sloupec (2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32,35)	Column	2:1	f)
3.Sloupec (3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33,36)	Column	2:1	f)
Kombinace šesti čísel	Six Line	5:1	e)
0,1,2,3 kombinace	Corner	8:1	d)
Kombinace čtyř čísel	Corner	8:1	d)
Kombinace tří čísel	Street	11:1	c)
Kombinace dvou čísel	Split	17:1	b)
Jakékoli číslo	Straight-Up	35:1	a)

Nula
Když padne nula, vyhrávají Sázky vsazené na nulu, ostatní prohrávají a jsou staženy. To včetně Column, Dozen a Even Sázek.

4) Black Jack - „21“

Hrací stůl

Hra se hraje u stolu ve tvaru oblouku s místy pro pět až sedm Hráčů na vnější straně a pozicí jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu stolu jsou umístěny informace o minimálních a maximálních Sázkách. Po pravé straně je schránka na odkládání odehraných karet. Stůl je pokryt plátnem s vyobrazením pozic pro umisťování hracích karet a Sázek.



Karty

Hra je provozována s šesti balíčky po 52 kartách. Eso je počítáno u Hráče dle karetní kombinace za 1 nebo 11. Eso Krupiéra je zpravidla za 11. Krupiérovo eso se počítá za 1 pouze tehdy, když by celkový součet jeho karet překročil 21. Karty K, Q, J (král, dáma a kluk) mají hodnotu 10, další karty pak mají svoji vyznačenou hodnotu (2 až 10). Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve rozdělí karty na dvě hromádky, následně provede u každé z hromádek promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble 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 promíchání karet před začátkem hry, musí Krupiér odebrat prvních šest karet. Tyto karty nebudou otočeny lícem nahoru a nebudou se při hře používat. Krupiér tyto karty umístí do zarážky pro odkládání odehraných karet.

Počet Hráčů

U hracího stolu je až 7 hracích boxů, u kterých mohou Hráči sedět. Je možné, aby se hry zúčastnili i stojící Hráči za Hráči sedícími, celkový součet prvotních Sázek však nesmí překročit stanovené maximum pro 1 box. I když je dovoleno, aby Hráči v pozadí sázeli za aktivním Hráčem, rozhodovat o hře může pouze aktivní Hráč. Hráči v pozadí se hry neúčastní, nýbrž sázejí na výsledek karetní kombinace aktivního Hráče. Krupiér nebude brát v úvahu požadavky Hráčů v pozadí. Hráčům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou další boxy volné a pokud tím nebrání účasti ve hře dalším Hráčům. Hráč, který vsadil první Sázku na box, je vlastníkem boxu a o něm také rozhoduje.

Sázky

Na plátně hracího stolu se nachází boxy pro Sázky. Před rozdáním karet umístí Hráč svou Sázku do boxu s tím, že hodnotové žetony nejvyšší hodnoty umístí dospod. Jakmile jsou karty rozdány, není dovoleno dotýkat se Sázky v boxu. Jestliže Hráč potřebuje vědět, kolik vsadil pro účely násobení nebo rozdělení Sázky, požádá Krupiéra o přepočítání.

Pravidla hry

Cílem hry je přiblížit se při nákupu 2 nebo více karet co nejblíže součtu 21. Výhra, případně prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu karet Krupiéra.

1) Jedna hra blackjacku začíná poté, co každý Hráč umístí Sázku do boxu. Poté rozdá Krupiér každému Hráči zleva doprava z jeho pohledu jednu kartu. Následně si Krupiér sám rozdá kartu a poté rozdá druhou kartu všem Hráčům. V této chvíli je Krupiér bez druhé karty. Všechny karty se rozdávají lícem nahoru. V případě, že má Krupiér eso, umožní Hráčům, aby se pojistili proti blackjacku. Pokud má Krupiér kombinaci Blackjack, vyplácí se pojistná Sázka v poměru 2:1. Jestliže má Krupiér eso a Hráč má kombinaci blackjack, zeptá se Krupiér slovy: „Stejná výše?" Jedná se o nabídku výplaty v poměru 1:1 již v tomto okamžiku hry. Hráč tím může předejít situaci shody, kdy si Krupiér také rozdá kombinaci blackjack. Kombinace blackjack se nedá pojistit.

2) Další karta – Hráč musí jasně naznačit, že chce rozdat další kartu tím, že prstem poklepá na stůl za svým hracím boxem nebo řekne Krupiérovi „hit" nebo „kartu". Jestliže kombinace karet Hráče překročí 21, Hráč okamžitě prohrává a Krupiér ihned odebere Sázku a odstraní ze stolu karty. Soft Hand je kombinace karet obsahující alespoň jedno eso. Hard Hand je kombinace karet neobsahující eso. Pokud Hráč má kombinaci hard Hand a součet karet dosáhl 21, nelze žádat další rozdání další karty. Pokud je Hráč se svými kartami spokojen a nechce další kartu, řekne: „Stand" nebo mávne nad svými kartami rukou v horizontálním směru.

3) Zdvojnásobení Sázky (Double) – Pokud se Hráč rozhodne zdvojnásobit Sázku, je mu to umožněno pouze u prvních dvou karet a u prvních dvou karet po rozdělení. Přídavnou Sázku umístí Hráč vedle původní Sázky, nikoli na ní. Hodnota přídavné Sázky musí být stejná jako Sázka původní. V tomto případě obdrží Hráč již pouze jednu kartu.

4) Rozdělení párů (Split) - Pokud Hráč obdržel kombinaci karet stejných hodnot, může svůj list rozdělit na dva samostatné listy a hrát je nezávisle na sobě. V takovém případě je každá karta první kartou nového listu. Hráč musí také pro druhý list vsadit další Sázku stejné hodnoty jako u prvního listu. Když vznikne další příležitost, může Hráč provést další rozdělení maximálně 3x (což vede k celkovému počtu 4 listů). Zdvojnásobení po rozdělení je dovoleno. Hráč signalizuje, že si přeje provést zdvojnásobení tím, že řekne „double" a umístí další Sázku vedle původní Sázky. Po rozdělení es obdrží Hráč pouze jednu kartu navíc. I zde platí pravidlo rozdělení maximálně 3x. Při rozdělení se hodnota esa v kombinaci s jakoukoli jinou kartou v hodnotě 10 (kartou K, Q, J nebo 10) počítá pouze jako 21, nikdy jako Blackjack a vyplácí se v případě výhry v poměru 1:1.

5) Pojištění – Jestliže je první karta Krupiéra eso, může si Hráč zakoupit pojištění, aby se chránil před možným blackjackem Krupiéra. Jestliže Hráč požádá Krupiéra o pojištění, musí vložit Hodnotové žetony ve výši poloviny jeho původní Sázky. Jestliže Krupiér dostane Blackjack, vyplatí se pojištění v poměru 2:1, i když došlo k prohře původní Sázky. Jestliže Krupiér Blackjack nedostane, pojištění propadá. Minimální částka pojištění se rovná polovině minima herního stolu a maximální částka pojištění se rovná polovině vsazené částky. Hráči mají možnost přijmout nebo odmítnout pojistku kdykoli během hry před rozdáním druhé karty Krupiérovi. Před rozdáním druhé karty na svůj box Krupiér ohlásí ukončení všech Sázek. Po rozdání druhé karty Krupiérovi již pojistka nemůže být akceptována.

6) Kapitulace (Surrender) - Kapitulace Hráči nabízí možnost vzdát se za cenu poloviny původní Sázky. Toto rozhodnutí musí Hráč učinit před provedením jakékoli další akce na listu. Hráč se může vzdát jedné poloviny své Sázky v případě, že nechce riskovat možnou prohru.

Kombinace Hard/soft
Pokud Hráč počítá eso za 1 bod, nazývá se součet jako "soft", protože s přibráním další karty Hráč nebo Krupiér nemůže přesáhnout 21; v opačném případě je součet označován jako „hard". Hráči není umožněno tahat další kartu na box, kde je dosaženo kombinace „Blackjack" a „hard" nebo „soft" kombinace 21. Všechny tyto kombinace jsou považovány za maximální a tudíž neměnné.

Ohlášení
Krupiér vyžaduje po Hráčích, aby svá rozhodnutí o dalším rozdání karty, nebo pozastavení vyjadřovali jasně. Poté, co Hráč učiní konečné rozhodnutí, Krupiér ohlásí součet karet Hráče, zopakuje rozhodnutí Hráče a pouze pak může přejít na další box.

Hra Krupiéra
Pro Krupiéra platí specifická pravidla, nemá možnost volby ovlivnit svůj list. Jakmile odehráli všichni Hráči, hraje Krupiér. Krupiér netáhne další kartu, pokud součet jeho listu činí 17. Krupiér táhne další karty, pokud je součet jeho listu nižší než 17. Eso v rukou Krupiéra se vždy počítá jako 11, pokud je to možné, aniž by Krupiér překročil 21. Jestliže list Krupiéra, který obsahuje eso, překročí 21, bude se eso počítat jako 1.

Výplata výher
Jakmile je hra u konce, Krupiér u každé pozice zprava do leva vyplatí Hodnotové žetony a odebere prohrávající Sázky. Jestliže Krupiér překročí 21, všichni Hráči, kteří ji nepřekročili, automaticky vítězí. Nejvyšší kombinace karet v blackjacku je eso a každá desítka, tato kombinace se nazývá Blackjack. Vítězný Blackjack se vyplácí v poměru 3:2. Jestliže Hráč i Krupiér mají Blackjack, je Sázka remízou. Hra končí remízou i v ostatních případech, kdy součet karet Hráče a Krupiéra je shodný. Při remíze Hráč obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky. Ostatní vítězné listy se vyplácí v poměru 1:1. Hráč vítězí, jestliže jeho list má více bodů než Krupiér, aniž by počet bodů překročil 21. Jestliže Hráč překročí 21 bodů, automaticky prohrává.

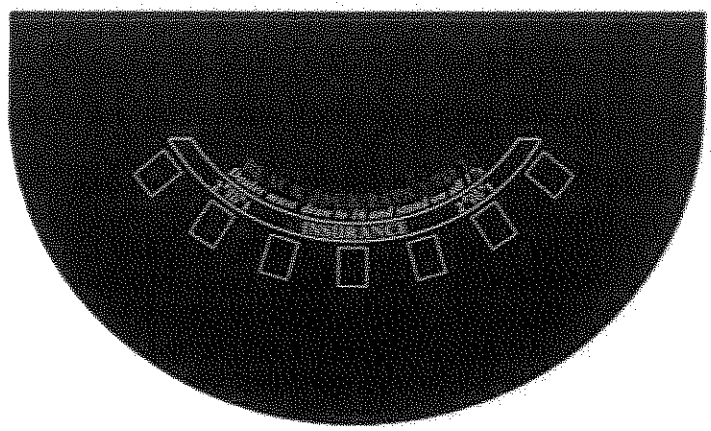
Minimální a maximální Sázky na sázkový box

Min	Max
5 €	500 €
100 €	2,000 €
500 €	5,000 €

Maximální výše Výhry činí 12,500 €.

5) King's Free Blackjack

Hrací stůl
Hra se hraje u stolu ve tvaru oblouku s místy pro pět až sedm Hráčů na vnější straně a pozicí jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu stolu jsou umístěny informace o minimálních a maximálních Sázkách. Po pravé straně je schránka na odkládání odehraných karet. Stůl je pokryt plátnem s vyobrazením pozic pro umisťování hracích karet a Sázek.



Karty
Hra je provozována s šesti balíčky po 52 kartách. Eso je počítáno u Hráče dle karetní kombinace za 1 nebo 11. Eso Krupiéra je zpravidla za 11. Krupiérovo eso se počítá za 1 pouze tehdy, když by celkový součet jeho karet překročil 21. Karty K, Q, J (král, dáma a kluk) mají hodnotu 10, další karty pak mají svoji vyznačenou hodnotu (2 až 10). Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve rozdělí karty na dvě hromádky, následně provede u každé z hromádek promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble 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 promíchání karet před začátkem hry, musí Krupiér odebrat prvních šest karet. Tyto karty nebudou otočeny lícem nahoru a nebudou se při hře používat. Krupiér tyto karty umístí do zarážky pro odkládání odehraných karet.

Počet Hráčů
U hracího stolu je až 7 hracích boxů, u kterých mohou Hráči sedět. Je možné, aby se hry zúčastnili i stojící Hráči za Hráči sedícími, celkový součet prvotních Sázek však nesmí překročit stanovené maximum pro 1 box. I když je dovoleno, aby Hráči v pozadí sázeli za aktivním Hráčem, rozhodovat o hře může pouze aktivní Hráč. Hráči v pozadí se hry neúčastní, nýbrž sázejí na výsledek karetní kombinace aktivního Hráče. Krupiér nebude brát v úvahu požadavky Hráčů v pozadí. Hráčům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou další boxy volné a pokud tím nebrání účasti ve hře dalším Hráčům. Hráč, který vsadil první Sázku na box, je vlastníkem boxu a o něm také rozhoduje.

Sázky
Na plátně hracího stolu se nachází boxy pro Sázky. Před rozdáním karet umístí Hráč svou Sázku do boxu s tím, že hodnotové žetony nejvyšší hodnoty umístí dospod. Jakmile jsou karty rozdány, není dovoleno dotýkat se Sázky v boxu. Jestliže Hráč potřebuje vědět, kolik vsadil pro účely násobení nebo rozdělení Sázky, požádá Krupiéra o přepočítání.

Pravidla hry
Cílem hry je přiblížit se při nákupu 2 nebo více karet co nejblíže součtu 21. Výhra, případně prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu karet Krupiéra.

1) Jedna hra blackjacku začíná poté, co každý Hráč umístí Sázku do boxu. Poté rozdá Krupiér každému Hráči zleva doprava z jeho pohledu jednu kartu. Následně si Krupiér sám rozdá kartu a poté rozdá druhou kartu všem Hráčům. V této chvíli je Krupiér bez druhé karty. Hráč může po obdržení druhé karty zastavit. Může ale požádat krupiéra o další karty, aby se součet jeho karet co nejvíce blížil k číslu 21. Poté, co žádný z hráčů nechce další karty, bere si – až jako poslední – krupiér druhou kartu. Do součtu 16 přitom Hráč může žádat o další karty, při součtu 17 a pravidel a rozhoduje sporn

2) Všechny karty se rozdávají lícem nahoru. V případě, že má Krupiér eso, umožní Hráčům, aby se pojistili proti blackjacku. Pokud má Krupiér kombinaci Blackjack, vyplácí se pojistná Sázka v poměru 2:1. Jestliže má Krupiér eso a Hráč má kombinaci blackjack, zeptá se Krupiér slovy: „Stejná výše?" Jedná se o nabídku výplaty v poměru 1:1 již v tomto okamžiku hry. Hráč tím může předejít situaci shody, kdy si Krupiér také rozdá kombinaci blackjack. Kombinace blackjack se nedá pojistit.

3) Další karta – Hráč musí jasně naznačit, že chce rozdat další kartu tím, že prstem poklepá na stůl za svým hracím boxem nebo řekne Krupiérovi „hit" nebo „kartu". Jestliže kombinace karet Hráče překročí 21, Hráč okamžitě prohrává a Krupiér ihned odebere Sázku a odstraní ze stolu karty. Soft Hand je kombinace karet obsahující alespoň jedno eso. Hard Hand je kombinace karet neobsahující eso. Pokud Hráč má kombinaci hard Hand a součet karet dosáhl 21, nelze žádat další rozdání další karty. Pokud je Hráč se svými kartami spokojen a nechce další kartu, řekne: „Stand" nebo mávne nad svými kartami rukou v horizontálním směru.

4) Optimálním výsledkem je „BlackJack", tj. 21 bodů docílených součtem pouze 2 karet (kombinace esa a hodnoty 10 nebo kombinace esa a karty K, Q nebo J). Výhra je vyplácena v poměru 3:2. Pokud součet hráčových karet přesáhne 21, prohrává a vypadává hned ze hry.

5) Má-li Krupiér součet karet 22, neprohrává, ale všechny Sázky na stole jsou považovány za remízu, tzv. „stand off". Jestliže má Hráč shodný počet bodů s Krupiérem, jde o tzv. „stand off", tedy remízu, kdy Hráč může nakládat s touto hodnotou dále podle vlastního uvážení.

6) Zdvojnásobení sázky (Double) - Svoji původní Sázku může Hráč zdvojnásobit. Platí pouze pro případ, kdy součet Hráčových prvních dvou karet je jiná hodnota, než hodnota 9, 10, nebo 11 bez použití esa. V tomto případě Hráč provede další Sázku ve výši původní Sázky. Přídavnou Sázku umístí Hráč vedle původní Sázky, nikoli na ní. Hodnota přídavné Sázky musí být stejná jako Sázka původní. V tomto případě obdrží Hráč již pouze jednu kartu. Výhra je následně vyplácena v poměru 1:1.

7) Free double - V případě, že součet dvou prvních karet je 9, 10, nebo 11 a ani jedna z karet není eso, může hráč oznámit „Free Double". Krupiér označí příslušný hrací box tzv. „Free buttonem". Na tento hrací box Hráč dostane již pouze jednu kartu. Výhra je následně vyplacena v poměru 2:1. V případě prohry, prohrává Hráč svou Sázku. V případě remízy, Hráč vyhrává hodnotu ve výši své Sázky, se kterou může dále nakládát podle vlastního uvážení (ve smyslu ponechání sázky do další hry, či jejího stažení z hracího plátna).

8) Rozdělení párů (Split) - Pokud Hráč obdržel kombinaci karet stejných hodnot, může svůj list rozdělit na dva samostatné listy a hrát je nezávisle na sobě. V takovém případě je každá karta první kartou nového listu.
   a) V případě rozdělení karet v hodnotě 10 musí Hráč provést další Sázku na nový list ve výši původní Sázky. Hráč signalizuje, že si přeje provést zdvojnásobení tím, že řekne „double" a umístí další Sázku vedle původní Sázky. Hráč musí také pro druhý list vsadit další Sázku stejné hodnoty jako u prvního listu.
   b) V případě rozdělení shodných karet jiné hodnoty než 10, Hráč oznámí pouze „Free split". V takovém případě již Hráč neprovádí žádnou přídavnou Sázku. Krupiér označí příslušný hrací box s volbou takového rozdělení párů tzv. „Free buttonem". Výhra je následně vyplacena v poměru 2:1.

   Když vznikne další příležitost, může Hráč provést další rozdělení, dle výše uvedených pravidel, avšak maximálně 3x, což vede k celkovému počtu 4 listů. Klasické zdvojnásobení po rozdělení je dovoleno.

Po rozdělení es obdrží Hráč pouze jednu kartu navíc. Zde platí pravidlo rozdělení maximálně 1x. Při rozdělení se hodnota esa v kombinaci s jakoukoli jinou kartou v hodnotě 10 (kartou K, Q, J nebo 10) počítá pouze jako 21, nikdy jako Blackjack a vyplácí se v případě výhry v poměru 1:1.

9) Pojištění (Insurance) – Jestliže je první karta Krupiéra eso, může si Hráč zakoupit pojištění, aby se chránil před možným Blackjackem Krupiéra. Jestliže Hráč požádá Krupiéra o pojištění, musí vložit Hodnotové žetony ve výši poloviny jeho původní Sázky. Jestliže Krupiér dostane Blackjack, vyplatí se pojištění v poměru 2:1, i když došlo k prohře původní Sázky. Jestliže Krupiér Blackjack nedostane, pojištění propadá. Minimální částka pojištění se rovná polovině minima herního stolu a maximální částka pojištění se rovná polovině vsazené částky. Hráči mají možnost přijmout nebo odmítnout pojistku kdykoli během hry před rozdáním druhé karty Krupiérovi. Před rozdáním druhé karty na svůj box Krupiér ohlásí ukončení všech Sázek. Po rozdání druhé karty Krupiérovi již pojistka nemůže být akceptována.

Kombinace Hard/soft
Pokud Hráč počítá eso za 1 bod, nazývá se součet jako "soft", protože s přibráním další karty Hráč nebo Krupiér nemůže přesáhnout 21; v opačném případě je součet označován jako „hard". Hráči není umožněno tahat další kartu na box, kde je dosaženo kombinace „Blackjack" a „hard" nebo „soft" kombinace 21. Všechny tyto kombinace jsou považovány za maximální a tudíž neměnné.

Ohlášení
Krupiér vyžaduje po Hráčích, aby svá rozhodnutí o dalším rozdání karty, nebo pozastavení vyjadřovali jasně. Poté, co Hráč učiní konečné rozhodnutí, Krupiér ohlásí součet karet Hráče, zopakuje rozhodnutí Hráče a pouze pak může přejít na další box.

Hra Krupiéra
Pro Krupiéra platí specifická pravidla, nemá možnost volby ovlivnit svůj list. Jakmile odehráli všichni Hráči, hraje Krupiér. Krupiér netáhne další kartu, pokud součet jeho listu činí 17. Krupiér táhne další karty, pokud je součet jeho listu nižší než 17. Eso v rukou Krupiéra se vždy počítá jako 11, pokud je to možné, aniž by Krupiér překročil 21. Jestliže list Krupiéra, který obsahuje eso, překročí 21, bude se eso počítat jako 1.

Výplata výher
Jakmile je hra u konce, Krupiér u každé pozice zprava do leva vyplatí Hodnotové žetony a odebere prohrávající Sázky. Jestliže Krupiér překročí 21, všichni Hráči, kteří ji nepřekročili, automaticky vítězí. Nejvyšší kombinace karet v blackjacku je eso a každá desítka, tato kombinace se nazývá Blackjack. Vítězný Blackjack se vyplácí v poměru 3:2. Jestliže Hráč i Krupiér mají Blackjack, je Sázka remízou. Hra končí remízou i v ostatních případech, kdy součet karet Hráče a Krupiéra je shodný. Při remíze Hráč obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky. Ostatní vítězné listy se vyplácí v poměru 1:1. Hráč vítězí, jestliže jeho list má více bodů než Krupiér, aniž by počet bodů překročil 21. Jestliže Hráč překročí 21 bodů, automaticky prohrává.

Minimální a maximální Sázky na sázkový box

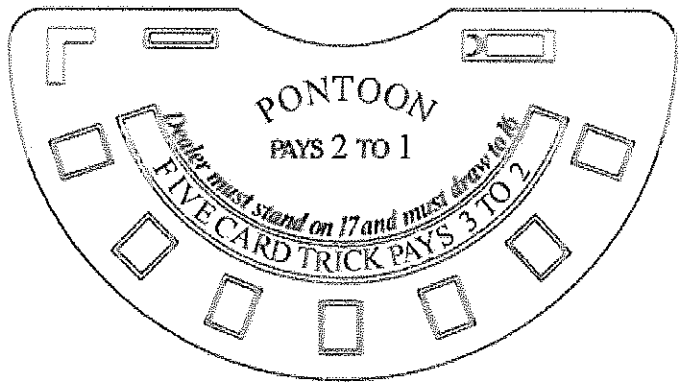
Min	Max
5 €	500 €
100 €	2,000 €
500 €	5,000 €

Maximální výše Výhry činí 12,500 €.

6) Pontoon

Hrací stůl

Hra se hraje u stolu ve tvaru oblouku s místy až pro 7 sedících Hráčů a Krupiéra. Na jednom rohu stolu jsou umístěny informace o minimálních a maximálních Sázkách. Po pravé straně je schránka na odkládání odehraných karet. Stůl je pokryt plátnem s vyobrazením pozic pro umisťování hracích karet a Sázek.



Karty

Hra je provozována s šesti balíčky po 52 kartách. Všechny žolíky jsou vyřazeny. Eso je počítáno u Hráče dle karetní kombinace za 1 nebo 11. Eso Krupiéra je zpravidla za 11. Krupiérovo eso se počítá za 1 pouze tehdy, když by celkový součet jeho karet překročil 21. Karty K, Q, J (král, dáma a kluk) mají hodnotu 10, další karty pak mají svoji vyznačenou hodnotu (2 až 10). Karty jsou rozloženy na stůl, lícem nahoru, předepsaným způsobem. Komukoliv je umožněno zkontrolovat a ověřit kompletnost karet. Při příchodu prvého Hráče ke stolu otočí Krupiér všechny karty lícem dolů a zamíchá je. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve rozdělí karty na dvě hromádky, následně provede u každé z hromádek promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble 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 promíchání karet před začátkem hry, musí Krupiér odebrat prvních šest karet. Tyto karty nebudou otočeny lícem nahoru a nebudou se při hře používat. Krupiér tyto karty umístí do zarážky pro odkládání odehraných karet.

Počet Hráčů

U hracího stolu je až 7 hracích boxů, u kterých mohou Hráči sedět. Je možné, aby se hry zúčastnili i stojící Hráči za Hráči sedícími. Na každém boxu však smějí hrát maximálně 3 Hráči. Právo rozhodovat o boxu a sázce na něm má Hráč, který na něm hrál jako první. Pokud hraje Hráč na více boxech, může být požádán, aby redukoval jejich počet na jeden.

Sázky

Na plátně hracího stolu se nachází boxy pro Sázky. Před rozdáním karet umístí Hráč svou Sázku do boxu s tím, že hodnotové žetony nejvyšší hodnoty umístí dospod. Jakmile jsou karty rozdány, není dovoleno dotýkat se Sázky v boxu. Jestliže Hráč potřebuje vědět, kolik vsadil pro účely násobení nebo rozdělení Sázky, požádá Krupiéra o přepočítání.

Pravidla hry

1) Jedna hra Pontoonu začíná poté, co každý Hráč umístí Sázku do boxu. Poté Krupiér rozdává karty. Rozdávání začíná zleva po směru hodinových ručiček. Krupiér postupně rozdá po jedné kartě na každý box, položí přitom kartu k hranici boxu. Pak Krupiér rozdá jednu kartu sobě a druhou kartu na boxy Hráčů stejným způsobem, jako prvou, přičemž druhou kartu položí zleva (u prvního boxu zprava) na prvou kartu tak, aby tři rohy první karty zůstaly odkryté. V této fázi si ještě Krupiér nerozdá druhou kartu.

2) Když dostal každý Hráč druhou kartu, začíná Krupiér odleva, o směru hodinových ručiček doprava, nabízet každému Hráči, který rozhoduje o boxu, možnost koupení nebo obrácení další karty, nebo tuto možnost nevyužít a ponechat si pouze již rozdané karty. Postupuje tak, že ukáže prvními dvěma prsty pravé ruky drženými dlaní vzhůru na horní okraj karty bližší ke Krupiérovi.

3) Každý Hráč může zůstat na svém nebo požadovat další karty, ale za žádných okolností mu nebudou rozdány další karty, jestliže součet jeho karet dosáhne 21 nebo více.

4) Pokud Hráč požaduje další kartu a celková hodnota jeho karet přesáhne 21, všechny Sázky na tento box prohrávají. Krupiér sebere prohrané Sázky levou rukou, nebo oběma rukama, jestliže se zde nachází hodnotové žetony několika hodnot (více než jedné). Je-li na jeden box více než jedna Sázka, měly by být Sázky odebírány v následujícím pořadí: od Sázek vzdálenějších od Krupiéra směrem k sázkám ke Krupiérovi blíže. Karty budou okamžitě sebrány pravou rukou a odloženy do přihrádky na odložené karty. U posledních dvou boxů budou Sázky sebrány nejprve pravou rukou, a pak budou okamžitě sebrány karty, a to opět pravou rukou.

5) Když byly rozdány karty všem Hráčům, vezme si Krupiér svoje karty a jak vyžadují pravidla, musí si brát další karty, dokud nedostane celkem 17 nebo více, přičemž karty postupně ukazuje.

6) Jestliže hodnota jedněch karet Hráče je stejná jako hodnota karet Krupiéra, prohrává.

7) Pojištění – Když je první Krupiérova karta eso, mohou se Hráči pojistit proti možnosti, že Krupiér jako další kartu dostane kartu o hodnotě 10 a bude mít Pontoon. Hráči se mohou pojistit maximálně na částku rovnající se polovině původní částky vsazené na jejich box. Jestliže se Hráč chce pojistit, položí Sázku na pojištění na pole pro pojištění, nalevo od svých karet, směrem ke Krupiérovi. Musí tak učinit dříve, než se první Hráč rozhodne využít možnosti a nechá si rozdat další karty, nebo si ponechat pouze první dvě. Jestliže poté, co jsou rozdány karty všem Hráčům a Krupiér si rozdá druhou kartu, bude tato karta jiná, než desítka nebo karta K, Q, J, všechny Sázky na pojištění propadají. V tomto případě Krupiér okamžitě zinkasuje Sázky na pojištění tak, že sbírá hodnotové žetony vsazené na pojištění střídavě oběma rukama v pořadí proti směru hodinových ručiček, přičemž začne u posledního boxu, a to dříve, než rozdá nějakou další kartu, pokud bude některým z Hráčů požadována. Jestliže bude druhá karta, kterou Krupiér vytáhne, desítka, nebo karta K, Q, J (tj. má Pontoon) sebere všechny Sázky z boxů a pak vyplácí pojistné Sázky v poměru (2:1) oběma rukama střídavě proti směru hodinových ručiček, přičemž začne u posledního boxu.

8) Rozdělení párů (Split) - Dostane-li Hráč první dvě karty o stejné hodnotě, může, pokud si bude přát, rozdělit tyto dvě karty a hrát s dvojími kartami. Když Krupiér vidí, že Hráč dostal dvě stejné karty, musí mu nabídnout možnost splitování, jestliže Hráč má možnost, aby se rozhodl. Jestliže se Hráč rozhodne pro splitování a hru s dvojími kartami, musí vložit do boxu Sázku rovnající se původní sázce. Krupiér podle toho karty uspořádá, a je-li nezbytné, umístí správně i Sázky. V žádném případě není Hráči dovoleno se karet dotýkat. Když byly karty rozděleny, k první kartě bude přidána další karta, a pokud toto přidávání bude pokračovat, nepřejde se k přidávání do druhých karet vytvořených splitováním. Jestliže se eventuálně znovu objeví karta stejné hodnoty, může si Hráč stejným postupem založit třetí karty dalším splitováním. Pokaždé když dochází ke splitování se Krupiér musí vrátit k původní kartě a nejprve dokončit rozdávání prvých karet. Druhé karty rovněž nejprve dodá a pak teprve přejde k dodání event. třetích karet Hráče. Karty stejné hodnoty lze dělit tolikrát, jak je to možné a do každých karet mohou být koupeny ještě další dvě karty. Ke každému esu lze rozdat jen jednu kartu. Pokud se splitovanému esu přidá 10 nebo karta K, Q, J, součet karet je 21, ale NENÍ to Pontoon.

Výherní kombinace
Nejlepší výherní kombinací je Pontoon (první dvě rozdané karty mají hodnotu 21 – eso a karta s hodnotou 10). Další je tzv. Five-card trick, tj. jakákoliv ruka obsahující pět karet, která nepřesáhla v součtu hodnotu 21. Všechny pěti-karetní kombinace mají stejnou hodnotu, nezáleží na výsledném součtu. Další výherní kombinací je jakákoliv ruka, která nemá hodnotu 21 a obsahuje 4 a méně karet. Rozhoduje hodnota karet, vyhrává ruka, která je blíže 21. Hráč prohrává, pokud přesáhne hodnotu 21. Pokud nastane remízová situace, vždy vyhrává Krupiér.

Ohlášení
Krupiér vyžaduje po Hráčích, aby svá rozhodnutí o dalším rozdání karty, nebo pozastavení vyjadřovali jasně. Znamení rukou, nebo kývnutí hlavy nestačí. Musí tak učinit i hlasem, aby jeho stanovisko slyšel a rozuměl mu jak Krupiér, tak pit boss.

Výplata výher
Jakmile je hra u konce, Krupiér u každé pozice zprava do leva vyplatí Hodnotové žetony a odebere prohrávající Sázky. Jestliže Krupiér překročí 21, všichni Hráči, kteří ji nepřekročili, automaticky vítězí. Nejvyšší kombinace karet je eso a každá desítka, tato kombinace se nazývá Pontoon. V případě výhry Hráče se výhry vyplácejí následovně. V případě, že zahrál Pontoon, anebo má 5 karet (tzv. Five-card trick) s hodnotou nižší než 21, vyplatí se suma 2:1, ostatní výhry se vyplácejí 1:1. Jestliže Hráč překročí 21 bodů, automaticky prohrává.

Minimální a maximální Sázky na sázkový box

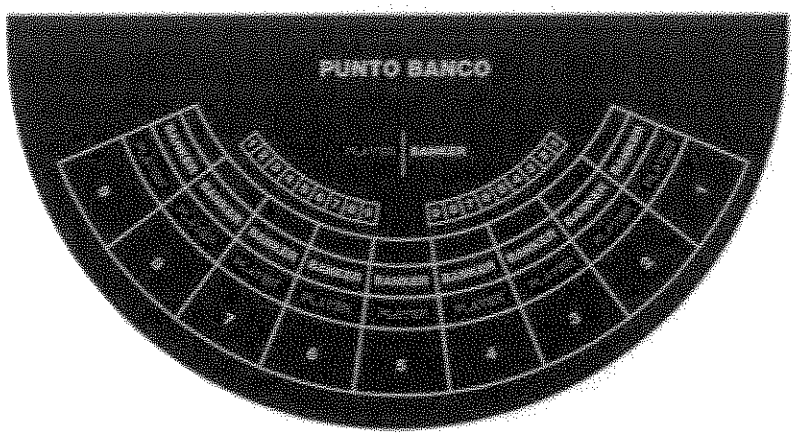
Min	Max
5 €	100 €
10 €	200 €
25 €	500 €
50 €	1,000 €
100 €	2,000 €
500 €	5,000 €

Maximální výše Výhry činí 15,000 €.

7) Punto Banco/Mini Baccarat

Hrací stůl

Karetní hra s názvem Punto Banco je obdobou hry Baccarat, pro kterou se užívá speciální hrací stůl a pro míchání karet se může použít automatický míchací stroj karet. Na pozici Hráče jsou umístěna tři různá pole pro Sázky: Player (Punto)/Banker (Banco)/Tie (Shoda). Před Krupiérem jsou dvě pole, kam Krupiér tahá karty: pole pro Player (Punto) / pole pro Banker (Banco). Nejběžnější konfigurací stolu na Punto Banco je s 6, 9 až 12 Hráči.



Karty

Punto Banco se obvykle hraje s 6–8 balíky karet (po 52 kartách) bez žolíků, které mají stejný design a stejnou barvu rubové strany a se 2 katovacími 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 a K mají hodnotu 0 a eso má hodnotu 1. Pokud je hodnota ruky deset bodů nebo víc, odečtěte deset a zbývající číslo představuje bodovou hodnotu ruky. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve rozdělí karty na dvě hromádky, následně provede u každé z hromádek promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble 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 Hráčů

U Punto Banco stolu jsou místa k sezení až pro 6, 9 Hráčů, popřípadě pro 12 Hráčů. Hráči, kteří již nemají místo k sezení u stolu, mohou sázet na boxech jako další Hráči vstoje, ale celková Sázka nesmí překročit maximum pro daný stůl. Minima a maxima pro jednotlivé Hráče a na jednotlivé boxy musí být uvedena na hracím stole.

Sázky

Každý z Hráčů má k dispozici tři různé možnosti pro Sázky: Player (Punto)/Banker (Banco)/Tie (Shoda). Před Krupiérem jsou dvě pole, kam Krupiér tahá karty: pole pro Player (Punto)/pole pro Banker (Banco).

PUNTO - určené pro Sázky na Hráče
BANCO - určené pro Sázky na bankéře
EGALITE - určené pro Sázky na shodu (tzv. Tie Hand)

Jako Hráč máte právo volby, zda vsadíte na výhru strany bankéře, výhru strany Hráče nebo na shodu mezi těmito dvěma. Vedení Herního prostoru má právo kdykoliv změnit minimální Sázky, snížit je nebo zvýšit za předpokladu, že tuto skutečnost oznámí přednostně Hráčům.

Pravidla hry

1) Hra začíná vsazením Hráčů na jejich pole pro Sázky: vsazením na "Hráče", "bankéře" nebo na shodu. Hráči musí uzavřít své Sázky na PUNTO, BANCO nebo EGALITE před vytažením první karty. Po vytažení první karty nesmí nikdo z Hráčů měnit Sázku (zvyšovat či snižovat).

2) Karty se rozdávají na Punto i Banco hodnotou nahoru – otevřeně 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 – žádné další karty se již netahají. Pokud nemají první dvě karty hodnotu ani na Puntu, ani na Bancu hodnotu 8, či 9 – 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.

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

4) Hráč, který je nejblíže devíti, vyhrává. Pokud Hráč nebo bankéř má na prvních dvou kartách součet osm nebo devět, 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".

5) 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, mohou být přemístěny na správné pozice. V případě chybné hry, kdy už karty nemohou být správně rozmístěny, může být hra se souhlasem Provozovatele anulována a Hráčům se vrátí Sázky. Rovněž tak i celá bota.

Výherní kombinace

a) Sázka na BANCO
   - vyhrává, pokud BANCO má vyšší hodnotu karet než PUNTO
   - prohrává, pokud BANCO má nižší hodnotu karet než PUNTO
   - stojí, pokud se hodnoty karet na BANCO a PUNTO sobě rovnají

b) Sázka na PUNTO
   - vyhrává, pokud PUNTO má vyšší hodnotu karet než BANCO
   - prohrává, pokud PUNTO má nižší hodnotu než BANCO
   - stojí, pokud se hodnoty karet na BANCO a PUNTO sobě rovnají

c) Sázka na EGALITE (shodu)
   - vyhrává, pokud se hodnoty karet na BANCO a PUNTO sobě rovnají
   - prohrává, pokud tomu tak není

Výplata výher

Pokud vsadíte na Hráče a Hráč vyhraje, jste vyplaceni v poměru 1:1. Pokud vsadíte na bankéře a bankéř vyhraje, jste vyplaceni v poměru 1:1. Vítězné Sázky na bankéře se vyplácejí snížené o provizi 5 %. Pokud vsadíte na shodu a ruka Hráče a ruka bankéře mají stejný součet, jste vyplaceni v poměru 8:1.

Pravidla tažení třetí karty

PUNTO má hodnotu prvních 2 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 2 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 či 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)

Minimální a maximální Sázky

Min	Max
10 €	200 €
20 €	1000 €
100 €	5,000 €
1,000 €	20,000 €

Maximální výše Výhry činí 179,000 €.

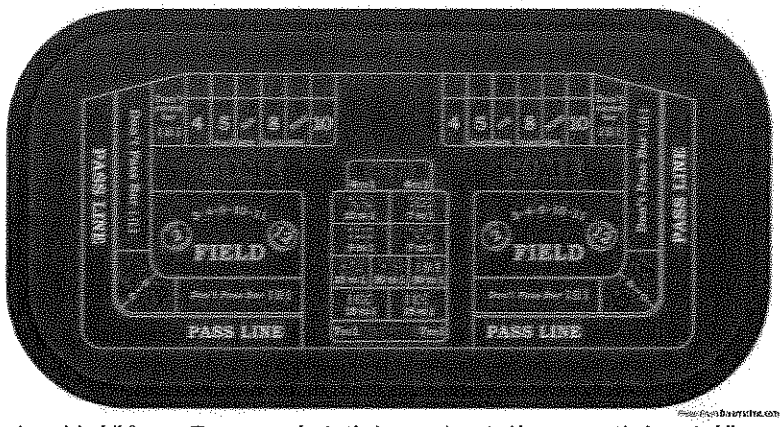
Varianty Mini Baccaratu

Obdobou hry Punto Banco je hra Baccarat. Rozdíl je pouze v tom, že ve variantě Baccarat si Hráči sami předávají hrací botu a střídavě vytahují karty. I v této variantě kasinu náleží provize 5 %. Ve verzi Baccarat může být také rozdílný počet balíčků hracích karet. Hraje se od 4 do 8 balíčků karet, přičemž rozhodnutí činí vedení Herního prostoru samostatně, případně po dohodě s Hráči. Skóre jednotlivých herních variant a kombinací je však naprosto shodné jako u varianty Mini Baccarat (Punto Banco).

8) Craps (kostky)

Hrací stůl

Hra se hraje na speciálním stole ve tvaru obdélníku se dvěma kostkami (Stickman nabízí Hráči na výběr dvě z pěti kostek). Hráč vrhá kostky podél stickmana na protější konec stolu. Hrací stůl s Craps v kasinu obsluhují čtyři lidé. Bankéř (boxman) dozoruje hru a Krupiéry, provádí pokladní operace, rozděluje hodnotové žetony. Dva krupiéři (dealers), stojící z každé strany po boku bankéře, umísťují a vyplácejí Sázky Hráčům. Provozní (stickman) stojí naproti bankéře, udává tempo hry, oznamuje výsledek každého vrhu, vybízí Hráče k sázkám a pomocí prodloužené dřevěné hůlky sbírá hozené kostky. Provozní rovněž obsluhuje Sázky uprostřed hracího stolu (propoziční a tvrdé Sázky). Klasický stůl pro Craps dokáže pojmout až dvacet Hráčů. Stůl má tři části – dvě samostatné boční a jednu mezi nimi, která je rozděluje. Obě boční části jsou stejné, jen zrcadlově obráceny a nacházejí se v nich následující části: Pass a Don´t Pass line Sázky, Come a Don´t Come Sázky, Odds Sázky, Place Sázky a Field Sázky. Prostřední část je stejná pro obě boční a obsahuje Proposition Bets.



Sázky a výplatní poměry

Základní Sázky – Pass Line, Don't Pass Line, Come, Don't Come – jsou označovány jako Sázky na linii. Pokud se Hráč rozhodne házet, tedy být vrhačem, musí vsadit buďto na Pass Line nebo Don't Pass Line.

- Pass Line – Provádí se umístěním žetonů na místo označené Pass Line na hrací tabuli. Sázka na Pass Line vyhrává okamžitě, pokud vrhač hodí v prvním hodu (come-out roll) součet 7 nebo 11 (win, natural), prohrává při 2, 3, 12 (craps). Pokud vrhač hodí jakýkoliv jiný součet (než 7, 11 či 2, 3, 12), stává se tento cílem (point). Sázky se z Pass Line přesunou na příslušné číslo na hrací tabuli. Podstatou Sázky je nyní hodit tento součet (point) dříve, než padne sedm, a to v kterémkoliv z následujících hodů – Sázka tedy nemusí být rozhodnuta bezprostředně po hodu. V prvním případě Sázka vyhrává a je vyplácena jako rovná, tj. výplatním poměrem 1:1. Pokud padne sedm před point, Sázky prohrávají. Může tedy nastat situace, že pokud má vrhač „dlouhou ruku" (dlouho nepadá 7), může svými Sázkami obsadit všechna čísla 4, 5, 6, 8, 9, 10. Vrhne-li v příštím hodu opět některé z těchto čísel, pokaždé vyhrává. Sází-li současně na Pass Line nebo Come, je vyhrávající Sázka z čísla odstraněna a na její místo přesunuta z Pass Line (či Come) Sázka nová. Pokud padne 7 – všechny Sázky prohrávají.

- Don't Pass Line – Sázka na Don't Pass Line je opakem k sázce na Pass Line. Sázky prohrávají, pokud padne v prvním hodu 7 nebo 11, vyhrávají při 2 nebo 3 a nastane remíza, pokud padne 12. V posledním případě Sázky stojí a o jejich osudu rozhodne další vrh. Pokud padne v prvním hodu jiný součet než 7, 11 nebo 2, 3, 12, stává se tento opět cílem (point). Sázky jsou z Don't Pass Line přesunuty do prostoru nad číslo představující vrhnutý součet. Sázky nyní vyhrávají a jsou vypláceny jako rovné, pokud padne 7 dříve než point. Pokud padne point dříve než 7, Sázky prohrávají. Oproti sázce na Pass Line zde mají sázející navíc možnost své Sázky kdykoliv před hodem stáhnout z hrací tabule.

- Come – Sázka na Come má téměř stejné atributy jako Sázka na Pass Line. Jediný rozdíl je v tom, že Sázka na Come se umísťuje až po prvním hodu (come-out roll), kdy má

vrhač hodit svoje číslo (point). Sázky opět vyhrávají při 7 nebo 11, prohrávají při 2, 3, 12 (craps). Pokud padne jiný součet, je Sázka přesunuto na příslušné číslo a sázející vyhrávají, pokud v dalších hodech padne toto číslo dříve než 7.

- Don't Come – Sázka na Don't Come má se sázkou na Come společné to, že se sází až po prvním hodu, kdy vrhač stanovil své číslo (point) a princip výhry a prohry je stejný jako u Sázky na Don't Pass Line. Sázka na Don't Come tedy okamžitě vyhrává, pokud padne 2, 3 nebo 12, prohrává při 7 nebo 11. V dalších hodech musí padnout 7 dříve než point. Podobně jako u Sázky na Don't Pass Line zde mají sázející možnost své Sázky kdykoliv stáhnout.

- Poměrové Sázky či volné Sázky (Behind the Line, Odds, Free) - Princip poměrových Sázek spočívá v tom, že Hráč může ke své původní sázce (např. na Pass Line), přidat ještě další Sázku ve stejné výši, které je ale vyplácena skutečným matematickým poměrem. Skutečné matematické poměry proti vrhnutí čísla před sedmičkou jsou u čísel 4 nebo 10 2:1, při 5 nebo 9 3:2 a při 6 nebo 8 6:5. Samozřejmě je možné sázet také opačným způsobem na to, že sedmička padne dříve, než určitý součet – poměrová Sázka na Don't Pass Line. Skutečné matematické poměry jsou potom pro 4 nebo 10 1:2, pro 5 nebo 9 2:3 a konečně pro 6 nebo 8 5:6.

V Craps existuje široká paleta dalších Sázek. Zásadně by se daly rozdělit do dvou skupin, a to na Sázky na jeden vrh, kdy výsledek (výhra-prohra) je znám hned po následném vrhu, a na Sázky, které jsou rozhodnuty, až nastane určitá událost zakládající výhru nebo prohru.

- Sázky na jeden vrh zahrnují propoziční Sázky (Prop-Bets), pole (Field), rohovou Sázku (Horn) a vířivou Sázku (Whirl, World).
  - Propoziční Sázka (Proposition Bet) - Jednorázové Sázky, které vyhrávají/prohrávají, pokud v následujícím hodu padne/nepadne požadovaný součet: 2 (označovaný jako Hadí oči, angl. Snake Eyes nebo Craps Aces), 12 (Craps), 2 nebo 12 (Hi-Lo), 3 (Ace Deuce), 11 (Yo), Craps – 2, 3 nebo 12, C & E – kombinovaná Sázka, kdy polovina je vsazena na Craps a druhá polovina na Yo, Any seven – jakýkoliv součet dávající sedm, Sázka je také označována jako Velká sedma (Big Red). Zde je vhodné upozornit na výplatní poměry. Např. pokud vsadíte na jakýkoliv Craps (2, 3, 12), uváděný sázkový poměr je 5 for 1, tedy pět za jeden, a znamená to, že v případě výhry dostanete pět žetonů včetně vaší Sázky. Skutečný výplatní poměr je tedy 4:1.
  - Pole (Field) - Sázka na pole znamená, že v příštím hodu padne součet 2, 3, 4, 9, 10, 11 nebo 12. Sázka je vyplácena jako rovná 1:1 pro čísla 3, 4, 9, 10, 11 a poměrem 2:1, v některých kasinech (Británie) dokonce 3:1, pokud padne 2 nebo 12. Sázky na pole mohou pokládat sami Hráči.

  - Rohová Sázka (Horn) - Rohová Sázka představuje de facto samostatné Sázky na čtyři čísla 2, 3, 11 a 12. Vyhrávající číslo se vyplatí jeho výplatním poměrem ze čtvrtiny Sázky, zbylé tři čtvrtiny propadají. Lze vsadit také tzv. zvýšenou rohovou Sázku (Horn High), která spočívá v tom, že se vsází 5 jednotek, z čehož 2 jednotky jsou vsazeny na jedno z čísel 2, 3, 11 nebo 12. V praxi je pravděpodobně nejoblíbenější Sázka Horn High Yo, kde se 2 jednotky vsází na číslo 11.

  - Vířivá Sázka (whirl, world) - Vířivá Sázka se vsází pěti jednotkami. Jejím smyslem je pokrýt rohovou Sázku (Horn) a Sázku na jakýchkoliv sedm (Any Seven). Jestliže padne některé z čísel 2, 3, 7, 11 nebo 12, tak se jedna pětina Sázky vyplácí výplatním poměrem jako u propozičních Sázek.

- Sázky na více vrhů – Sázky jsou aktivní tak dlouho, dokud nenastane událost zakládající výhru či prohru Sázky.

- Tvrdá Sázka (hard way) - Hodit čísla 4, 6, 8 či 10 tvrdým způsobem znamená, že se na obou kostkách objeví stejné číslo, tj. 2+2, 3+3, 4+4 či 5+5. Sázka vyhrává, pokud padne součet tvrdým způsobem dříve než snadným způsobem (např. u čísla 6 to může být 1+5, 2+4, 5+1 nebo 4+2) nebo než padne 7. Čísla 4 a 10 jsou vypláceny výplatním poměrem 7:1 (8 for 1), 6 a 8 9:1 (10 for 1).
- Snadná Sázka (easy way) - Snadná Sázka je opačná Sázka k sázce tvrdé. Vyhrává v případě, že součet 4, 6, 8, 10 padne snadným způsobem dříve než sedm.
- Big 6 a Big 8 - Sázky na Big 6 (velká 6) a Big 8 (velká 8) se pokládají na vyhrazené místo na hracím stole. Podstatou Sázky je padnutí součtu 6 nebo 8 dříve, než padne 7. Sázka se vyplácí jako rovná, tedy 1:1, přičemž na čísla 6 nebo 8 lze vsadit přímo, a to s vyšším výplatním poměrem 7:6.

- Sázka na čísla – Sázky přímo na čísla je možné uskutečnit kdykoliv. Není tedy nutné čekat, až vrhač udělá svůj point. Sázky na čísla se umísťují na dvojitou čáru nad jednotlivými čísly představující jejich součet. Sázka vyhrává, pokud padne požadované číslo dříve než 7. Výplatní poměry u čísel 6 a 8 je 7:6. U čísel 5 a 9 je výplatní poměr 7:5, u čísel 4 a 10 je pak výplatní poměr 9:5.

- Kupované a pokládané Sázky – Kupované Sázky jsou podobné sázkám na čísla. Hráči si mohou koupit Sázku na jednotlivá čísla (4, 5, 6, 8, 9, 10), a to tak, že umístí svou Sázku do pole Come a oznámí ji Krupiérovi, např. „kupovaná 8 (Buy the 8)". Sázka vyhrává, pokud daný součet (např. 8) padne dříve než 7. Kupované Sázky se vyplácí skutečným výplatním poměrem, kasino si ale účtuje poplatek 5 % ze Sázky, které někdy požaduje pouze v případě výhry. Sázky se pokládají na příslušné číslo na hrací tabuli a odlišují se od Sázek Come pomocí malých knoflíčků na žetonech. Pokládaná Sázka je sázkou opačnou. Sází se na to, že 7 padne dříve, než jiný konkrétní součet (4, 5, 6, 8, 9, 10). Výhra se opět vyplácí ve skutečném matematickém poměru.

Kasino si účtuje poplatek 5 %, který se vypočítává z výhry, nikoliv ze Sázky.

Pravidla hry

1) Hra začíná tím, že Shooter (jeden z Hráčů u stolu) musí vsadit alespoň minimum na jednu ze Sázek: Pass Line nebo Don't Pass Line. Hráč poté dostane od Stickmana několik kostek (většinou pět), ze kterých si vybere dvě, se kterými bude vrhat. Zbylé kostky si pracovník Herního prostoru vezme zpět a u hry nejsou použity.

2) Shooter musí hodit kostky jen jednou rukou a obě z nich se musejí odrazit od zadní desky stolu. Pokud se stane, že jedna nebo dokonce obě kostky vypadnou ze stolu, jsou nejprve prozkoumány Stickmanem a pokud shledá, že jsou v pořádku, jsou vráceny do hry.

3) Klasický stůl pro Craps dokáže pojmout až dvacet Hráčů. Každý z nich je během hry shooterem a vrhá tedy kostky. Pokud kostky házet nechcete, můžete sázet na vrhače. Během hry můžete vsadit několik druhů Sázky.

4) Hra se hraje v kolech a každý Hráč má právo vrhat kostky. Hra postupuje podle směru hodinových ručiček. Hráč má právo vynechat házení, ale stále může sázet. Každé kolo má dvě fáze: Come Out a Point. Na začátku kola si hodí shooter jeden nebo více Come Out hodů. Pokud u tohoto prvního hodu padne číslo 2, 3 nebo 12 (nazývá se Craps a Hráč dál již nehází) kolo končí a Hráči prohrávají své Pass Line Sázky. Come Out hod, při kterém padne 7 nebo 11 (Natural) vyhrávají všechny Pass Line Sázky. Shooter pokračuje ve vrhání Come Out hodů, dokud nehodí 4, 5, 6, 8, 9, nebo 10. Toto číslo se potom stává Pointem. Krupiér poté toto číslo viditelně označí (žetonem On) a pokračuje fáze dvě. Jakmile padne znovu Point, vyhrávají všechny Pass Line Sázky. Pokud hodí 7 (Seven-out), pass line Sázky prohrávají a kolo končí. První hod sázecího kola je Come Out roll a tímto hodem začíná i celá hra. Come Out roll se tak hází jen v případě, že předchozí shooter selhal a nehodil výherní hod. Nestanovil tedy point nebo hodil seven-out.

5) Nová hra poté začíná s novým shooterem. Pokud nový shooter hodí point, kostky jsou mu vráceny a poté opět přichází na řadu Come Out hod. Je to pokračování vrhání kostek tohoto Hráče, i když Come Out roll určuje začátek nového kola. Pokud nedokáže shooter stanovit point, jsou kostky nabídnuty dalšímu Hráči a ten vrhá opět Come Out roll a hra pokračuje ve stejném duchu. Nový shooter je poté první Hráč po levé ruce předchozího vrhače. Hra tedy plyne po směru hodinových ručiček.

6) Pass Sázky vyhrávají, pokud je come out roll 7 nebo 11, prohrávají, když u come out rollu padne 2, 3 nebo 12. Don't Sázky prohrávají, pokud je come out roll 7 nebo 11 a vyhrávají při come out rollu 2 nebo 3. Pokud padne 12, je to remíza.

7) Hráč, který přichází ke stolu s kostkami, ale nechce je vrhat, by si měl nejprve zkontrolovat v jaké fázi se hra nachází. Pokud na stole není žádné číslo označeno On žetonem, stůl je ve fázi come out hodů. Jestliže je On žeton na stole, point je již stanoven a je umožněno v této fázi hry sázet Pass Line Sázky. Všechny jedno nebo více kolové „Proposition Bety" je možno sázet v jakékoli fázi hry.

8) Mezi jednotlivými hody je část, ve které Krupiér vyplácí výhry a sbírá prohrané Sázky. Stickman dohlíží na celou hru, stůl a rozhoduje, kdy dá shooterovi kostky. Poté co mu je dá, není možno dále sázet.

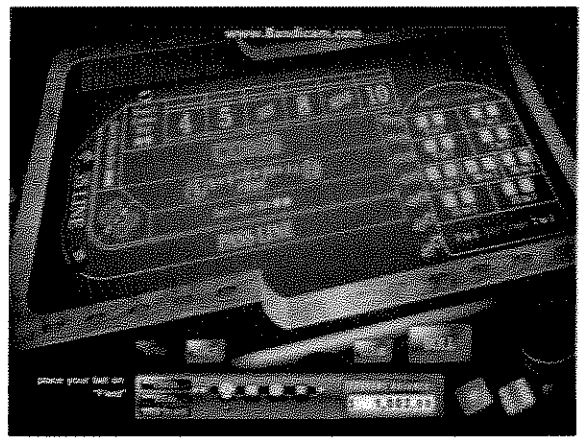
Minimální a maximální Sázky

Min	Max
10 €	200 €
20 €	400 €
50 €	1,000 €

Maximální výše Výhry činí 9,500 €.

9) Barbut

Hrací stůl a kostky



Hra se hraje na speciálním stole oválného tvaru s vysokým mantinelem, který zamezuje vyhození kostek mimo herní stůl. Kostky ke hře Barbut jsou vždy 2. Klasický stůl pro Barbut dokáže pojmout až deset Hráčů. Hrací stůl obsluhují čtyři lidé. Bankéř (boxman) dozoruje hru a Krupiéry, provádí pokladní operace, rozděluje hodnotové žetony. Dva krupiéři, stojící z každé strany po boku bankéře, umísťují a vyplácejí Sázky Hráčům. Provozní (stickman) stojí naproti bankéři, udává tempo hry, oznamuje výsledek každého vrhu, vybízí Hráče k sázkám a pomocí prodloužené dřevěné hůlky sbírá hozené kostky. Hráči hrají proti Provozovateli, nikoliv proti sobě.

Sázky a výplatní poměry

V rámci této hry je možné učinit Sázky na základní výherní šanci FRONT nebo na postranní Sázky (Side Bets). Sázky Side Bets platí pouze pro Hráče, kteří nejsou na pozici Shooter nebo Fader. Sázky Back platí pouze pro Shooter/Fader. Z každé Výhry je Hráči odečteno 5 %, které přísluší Provozovateli. Hráč, který tedy vyhrál je vyplacen v závislosti na příslušné výherní kombinaci příslušným níže uvedeným výplatním poměrem sníženým o 5 %.

Platí pouze pro Shooter / Fader	
Výherní kombinace FRONT	**Výplatní poměr**
6+6	1:1
6+5	1:1
5+5	1:1
3+3	1:1

Platí pouze pro Shooter / Fader
Proherní kombinace BACK
1+1
2+2
4+4
1+2

Platí pouze pro ostatní Hráči vyjma Shooter a Fader	
Výherní kombinace SIDE BETS	**Výplatní poměr**
1+1	8:1
2+2	8:1
4+4	8:1
6+6	8:1
5+5	8:1
3+3	8:1
6+5	4:1
2+1	4:1

Pravidla hry

1) Hra začíná tím, že každý z Hráčů si hodí kostkou a Hráč s nejvyšším číslem se stává tzv. Shooter, Hráč napravo od něj se pak stává tzv. Fader. Hra se pak pohybuje v protisměru hodinových ručiček.

2) Shotter a Fader umisťují své Sázky. Ostatní Hráči, tj. vyjma Shotter a Fadera mohou umístit tzv. Side Bets, tj. zda Shooter nebo Fader vyhraje či prohraje.

3) Shooter a Fader hází střídavě kostkami. Vždy začíná Shooter.

4) Přijde-li jedna z výherních kombinací FRONT Hráč (Shooter nebo Fader) vyhrává. Bude-li hozena tzv. kombinace BACK (tj. 1+1, 2+2, 4+4, 1+2), Shooter a Fader prohrávají vše. Ostatní kombinace kostek jsou bezvýznamné a v takovém případě daný Hráč hází znova.

5) Dokud Shooter vyhrává, hodil kombinaci 1+2 nebo Fader vyhrál s kombinací 5+6, rozdělení rolí ve hře zůstává stejné. V ostatních případech se role Hráčů ve hře mění a z Fadera se stává Shooter a Hráč napravo od něj se pak stává novým Faderem.

Minimální a maximální Sázky

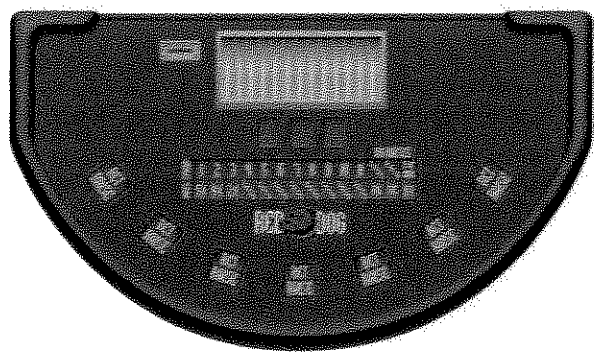
Min	Max
10 €	200 €
20 €	400 €
50 €	1,000 €

Maximální výše Výhry činí 8,550 €.

10) Red Dog

Hrací stůl

Stůl na Red Dog se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 7 boxů a z části pro Krupiéra. Stůl má otvor pro žetonové vklady a pokladnu na hotové peníze. Po pravé straně je schránka na odkládání odehraných karet. Stůl je potažen barevným plstěným suknem, na němž je vyznačeno tableau. Sázkový box pro Hráče je označen jako ANTE.



Karty

Hra je provozována s šesti balíčky po 52 kartách. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. Následně všechny karty 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.

Pravidla hry

1) Hráči nasadí na boxy své Sázky. Krupiér oznámí konec Sázek, vyloží na stůl dvě otevřené karty a oznámí rozdíl mezi nimi, tzv. Spread (příklad: 4 a 6. Spread 1, 10 a Eso Spread 3, 2 a 8 Spread 5).

2) V případě, že vyložené karty jsou ihned po sobě jdoucí např.: 5 a 6 nebo Q a K, dochází k tzv. Consecutive a hra je tímto ukončena. Nedochází k žádnému vyplácení ani stažení Sázek Hráčů.

3) V případě, že jsou vyloženy dvě karty stejné hodnoty např. 8 a 8, J a J, Hráčům není umožněno zvýšení Sázky. Krupiér ihned vytahuje třetí kartu a je-li tato karta shodná s prvními dvěma, jedná se o tzv. Red Dog. Následně dochází k vyplacení Sázek Hráčů. V případě neshody třetí karty s prvními tzv. Tie nedochází k výplatě, ani ke stažení Sázek.

4) Pokud jsou vyloženy dvě nestejné karty, hodnotami nejdoucími hned po sobě, nastává Non-consecutive. V tomto okamžiku mají Hráči možnost zvýšit své Sázky tzv. Rais, a to vždy jednou tolik, než byla Sázka původní.

5) Následovně Krupiér vytáhne kartu třetí, jestli tato leží svou hodnotou mezi oběma prvními kartami, dochází k vyplácení vsazených Sázek, v jiném případě Sázky prohrávají a jsou Krupiérem staženy.

Výplatní poměry

Red Dog	11:1
Spread 1	5:1
Spread 2	4:1
Spread 3	2:1
Ostatní	1:1

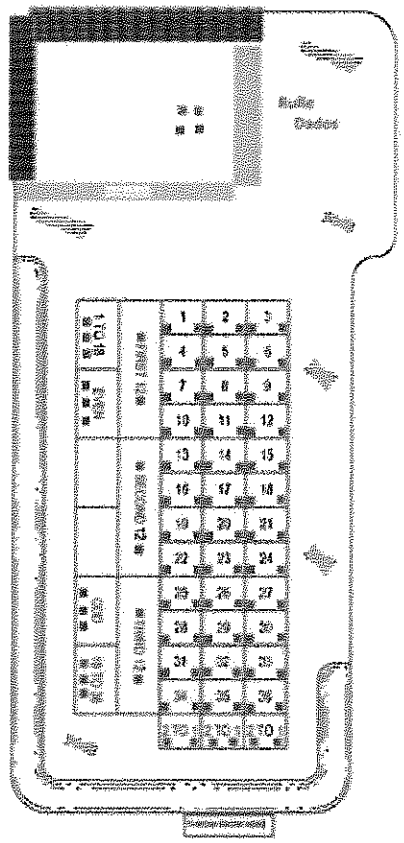
Minimální a maximální Sázky

Min	Max
10 €	200 €
20 €	400 €
50 €	1,000 €

Maximální výše Výhry činí 12,000 €.

11) Karibská kostková ruleta

Hrací stůl
Hra se hraje u stolu ve tvaru obdélníku s místy pro více Hráčů na dvou vnějších stranách a pozicí jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu stolu je umístěn prostor pro vrhání kostek. U stolu jsou dále vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách tohoto stolu a marker pro označování hodnot hracích žetonů. Stůl je pokryt plátnem s vyznačením ruletových Sázek.



Kostky
Karibská kostková ruleta se hraje s třemi kostkami. Jedna je červená, jedna žlutá a jedna modrá. Červená a žlutá kostka jsou kostky standardně s tečkami. U modré kostky figuruje označení:

a) „normal pay (normální platba)" – na čtyřech stranách kostky
b) „Hi (vyšší platba)" – na jedné straně kostky
c) „Lo (nižší platba)" – na jedné straně kostky.

Sázky
Hráči umísťují své Sázky na hrací pole v souladu s normálními pravidly klasické rulety. Hráči jsou tedy Krupiérem vyzváni, aby uskutečnili na stole své Sázky, které musí být podle pravidel umístěny na hracím plátně.

Pravidla hry

1) Následně Krupiér ohlašuje „konec sázení" a předá zmíněné tři kostky Hráči vlevo. Tento Hráč vrhá předmětné kostky přes délku stolu takovým způsobem, aby narazily na pyramidovou stěnu (zeď) a odrazily se zpět na stůl. Po zastavení rotace vržených kostek je rozhodnuto o vítězném čísle a platbě.

2) Číslo, které padne na červené kostce, udává šestici čísel, ve které se nachází výherní číslo, vychází se ze streetů viz následující popis:
   - první šestice jsou čísla od 1 do 6
   - druhá šestice jsou čísla od 7 do 12
   - třetí šestice jsou čísla od 13 do 18
   - čtvrtá šestice jsou čísla od 19 do 24
   - pátá šestice jsou čísla od 25 do 30
   - šestá šestice jsou čísla od 31 do 36.

3) Žlutá kostka určuje výherní číslo v dané šestici určené červenou kostkou. Číslo 1–6 na žluté kostce je vždy přiřazeno k dané šestici vzestupně. Např. třetí šestice jsou čísla od 13 do 18. Při hodu žlutou kostkou se tedy bude jednat o následující výherní čísla:
   - číslo 1 je na žluté kostce číslo 13
   - číslo 2 je na žluté kostce číslo 14
   - číslo 3 je na žluté kostce číslo 15
   - číslo 4 je na žluté kostce číslo 16
   - číslo 5 je na žluté kostce číslo 17
   - číslo 6 je na žluté kostce číslo 18.

4) Modrá kostka rozhoduje poté o výši výhry. Nabízí tři možnosti. Normální platbu, Hi platbu (vyšší) a Lo platbu (nižší). „Normální platba" figuruje na čtyřech stranách modré kostky. „Hi" figuruje na jedné straně kostky. „Lo" figuruje také na jedné straně kostky.

5) Padne-li „normální platba", Hráči jsou vyplaceni v souladu se standardní ruletovou výplatní matricí. Padne-li „Hi", Hráči jsou vyplaceni podle hodnot uvedených v tabulce výplatních poměrů pro variantu „Hi". Padne-li „Lo", Hráči jsou vyplaceni podle hodnoty uvedené ve sloupci „Lo" výplatní tabulky. V Karibské kostkové ruletě neexistuje číslo nula.

6) Krupiér oznamuje vyhrávající číslo a výplatu. Umísťuje dolly na vyhrávající číslo. Pomocí ruletového táhla přitahuje Krupiér kostky před sebe, aby byla vyhrávající čísla viditelná pro všechny Hráče. Všechny prohrané Sázky jsou tímto odstraněny a vítězové jsou vyplaceni.

7) Následně jsou Hráči vyzváni k nové hře. Nové kolo začíná po umístění všech Sázek a předání kostek Krupiérem Hráči vlevo, anebo Hráči následujícímu. Vrhy kostek může provádět taktéž sám Krupiér. Rozhodnutí o tom, kdo tak činí je vždy v rukou vedení Herního prostoru.

Výplatní poměry

Výherní kombinace	Normální platba	Hi platba	Lo platba
Straight up	35:1	50:1	12:1
Split	17:1	22:1	8:1
Street	11:1	14:1	4:1
Corner	8:1	10:1	3:1
Six line	5:1	7:1	1:1
Kolona a tucet	2:1	3:1	Zůstávají
Even chance	1:1	2:1	Prohra

Minimální a maximální Sázky

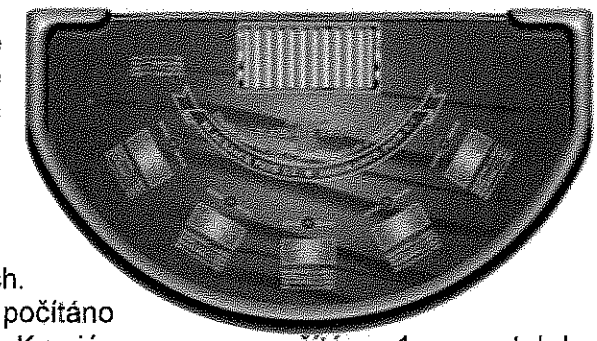
Min	Max
10 €	200 €
20 €	400 €
50 €	1,000 €

Maximální výše Výhry činí 51,000 €.

12) Black Jack Switch

Hrací stůl

Stůl pro hru je oválný s až 5 místy pro sedící Hráče a Krupiéra. Stůl má otvor pro žetonové vklady a pokladnu na hotové peníze. Po pravé straně je schránka na odkládání odehraných karet. Stůl je potažen barevným plstěným suknem, na němž je vyznačeno tableau.



Karty

Hra je provozována s šesti balíčky po 52 kartách.
Eso je počítáno u Hráče dle karetní kombinace počítáno za 1 nebo 11. Eso Krupiéra je zpravidla za 11. Krupiérovo eso se počítá za 1 pouze tehdy, když by celkový součet jeho karet překročil 21. Karty K, Q, J (král, dáma a kluk) mají hodnotu 10, další karty pak mají svoji vyznačenou hodnotu (2 až 10). Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve rozdělí karty na dvě hromádky, následně provede u každé z hromádek promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. Následně pomocí Riffle shuffle spojí obě hromádky do jedné a všechny karty pak Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání.

Při variantě ručního míchání 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 Hráčů

U hracího stolu je až 5 hracích boxů, u kterých mohou Hráči sedět. Je možné, aby se hry zúčastnili i stojící Hráči za Hráči sedícími, celkový součet prvotních Sázek však nesmí překročit stanovené maximum pro 1 box. Hráčům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou další boxy volné a pokud tím nebrání účasti ve hře dalším Hráčům. Hráč, který vsadil první Sázku na box, je vlastníkem boxu a o něm také rozhoduje.

Pravidla hry

1) Hráč na jednom hracím místě má k dispozici vždy 2 boxy, na které musí umístit 2 shodné Sázky, plus pole Bonus (super match), na které musí Hráč umístit povinnou Sázku ve výši Sázky základní.

2) Na každý z boxů obdrží 2 karty, přičemž právě druhé dvě karty může mezi sebou vyměnit. Tímto úkonem může Hráč docílit výhodnější kombinace pro svoji hru. Jelikož má touto možností Hráč výhodnější pozici, tak naopak výplata oproti klasickému Black Jacku klesá. Při hře Black Jack Switch to je vždy 1:1.

3) Poté co Krupiér rozdá první kartu Hráčům, rozdá si jednu kartu lícem nahoru sobě. Následně rozdá další (druhou) kartu Hráčům. V neposlední řadě rozdá druhou kartu lícem dolů sobě.

4) Po rozdání prvních dvou karet pro všechny aktivní účastníky hry se nejdříve přistoupí k vyřízení Sázek na bonus (super match). Vyhrávající Sázky jsou okamžitě vyplaceny, prohrávající naopak.

5) Má-li Krupiér součet karet 22, tak neprohrává, ale všechny Sázky na stole jsou považovány za remízu, tzv. „stand off". Hráč hraje však stále pouze do 21. Pokud má Krupiér po rozdání prvních dvou karet kombinaci A;6, tzv. soft 17, tahá další kartu.

6) Pokud součet Hráčových karet přesáhne 21, prohrává a vypadává hned ze hry. Pokud přesáhne součet Krupiérových karet 22, vyhrávají všichni Hráči, kteří zůstali ve hře. Jestliže má Hráč shodný počet bodů s Krupiérem, jde o tzv. „stand off", tedy remízu, kdy Hráč může nakládat s touto hodnotou dále podle vlastního uvážení. To stejné platí pro všechny boxy i v situaci kdy má Krupiér součet 22.

7) Zdvojnásobení Sázky (double) - Svoji původní Sázku může Hráč zdvojnásobit. Rozhodne-li se tak, dostává již jen jednu kartu. Double může probíhat dvěma základními způsoby:
   a) v případě, že součet dvou prvních karet je 9, 10, nebo 11.
   b) při jakémkoliv součtu prvních dvou karet.

8) Dělení (Split) - Páry karet shodné bodové hodnoty lze rozdělit na 2 samostatné hry. Výše Sázky pří rozdělování musí být shodná se sázkou původní. Při rozdělení hry je kombinace esa s další kartou hodnoty 10 (karta K, Q, J nebo desítka) počítána jen za 21 a nikoliv jako Black Jack, a je vyplácena jako normální výhra v poměru 1: 1. Split může probíhat dvěma základními způsoby:
   a) Rozdělení na jednom boxu je možné celkem 3x, esa je možno dělit pouze jen jedenkrát.
   b) Počet rozdělení Sázek na každém boxu není nijak limitováno. Toto pravidlo platí také u es.

9) Pojištění (insurance) - Jestliže má Krupiér jako svoji první kartu eso, má Hráč právo pojistit se proti případnému Krupiérovi Black Jacku. V takovém případě Hráč musí při výzvě Krupiéra k pojištění umístit hodnotu maximálně do výše poloviny své původní Sázky na vyznačenou pojistnou linii. Získá-li Krupiér Black Jacka, vyplácí se pojištění v poměru 2:1. Nedosáhne-li Krupiér Black Jacka, pojištění propadá.

10) Bonus (super match) - Hru bonus musí Hráč vsadit vždy před začátkem hry. Výplata probíhá poté ihned po rozdání dvou prvních karet. Kombinace pro výplatu bonusu se počítají ze všech 4 karet, které hraje na jedné herní pozici Hráč.

Ohlášení
Krupiér vyžaduje po Hráčích, aby svá rozhodnutí o dalším rozdání karty, nebo pozastavení vyjadřovali jasně. Znamení rukou, nebo kývnutí hlavy nestačí. Musí tak učinit i hlasem, aby jeho stanovisko slyšel a rozuměl mu jak Krupiér, tak pit boss. Po rozhodnutí Hráče oznámí Krupiér počet karet Hráče, zopakuje Hráčovo rozhodnutí a potom teprve může přejít k dalšímu boxu.

Výplatní poměry

Výherní kombinace	Výplatní poměr
Jeden pár	1:1
3 stejné	5:1
Dva páry	8:1
4 stejné	40:1

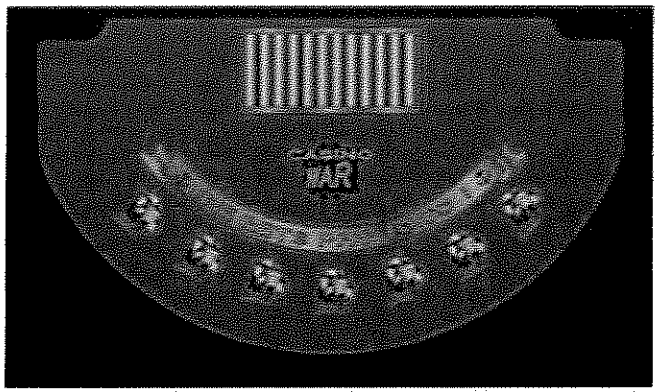
Minimální a maximální Sázky

Min	Max
5 €	500 €
100 €	2,000 €
500 €	5,000 €

Maximální výše Výhry činí 205,000 €.

13) Casino War

Hrací stůl



Stůl pro hru je oválný s až 7 místy pro sedící Hráče a Krupiéra. Stůl má otvor pro žetonové vklady a pokladnu na hotové peníze. Po pravé straně je schránka na odkládání odehraných karet. Stůl je potažen barevným plstěným suknem, na němž je vyznačeno tableau.

Karty

Hra je provozována s šesti balíčky po 52 kartách. Eso je počítáno stejně jako u pokeru za nejvyšší možnou kartu. Všechny ostatní karty mají obvyklou hodnotu. Na barvě jednotlivých karet nezáleží. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. Následně všechny karty 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.

Pravidla hry

1) Po vsazení Sázek od všech Hráčů obdrží každý Hráč i Krupiér jen jednu kartu.

2) Každý Hráč porovnává svou kartu s kartou Krupiéra. Pokud karta Hráče je vyšší, vyplácí se jeho Sázka v poměru 1:1. Je-li vyšší karta Krupiéra, Hráč svoji Sázku ztrácí.

3) Je-li hodnota karty Krupiéra i Hráče stejná, má Hráč dvě možnosti:
   - Hru vzdát a ztratit polovinu Sázky,
   - Jít do války (Casino War).

4) Jít do války: Rozhodne-li se Hráč jít do války, musí zvýšit svoji původní Sázku o stejnou částku. Poté Krupiér spálí 3 karty a rozdá Hráči i sobě po jedné kartě. Je-li Hráčova karta vyšší, nebo alespoň shodná, vyhrává Hráč v poměru 1:1 svoji původní prvotní Sázku. Je-li vyšší karta Krupiéra, Hráč ztrácí jak Sázku původní, tak i zvýšení.

Bonus

Před rozdáním lze také vsadit na pole bonus. Výplatu 10:1 Hráč obdrží v případě, že u Krupiéra a Hráče dojde ke shodě, tj. obě karty budou stejné. Jedná se vlastně o tip na shodu karet u Hráče a Krupiéra.

Minimální a maximální Sázky

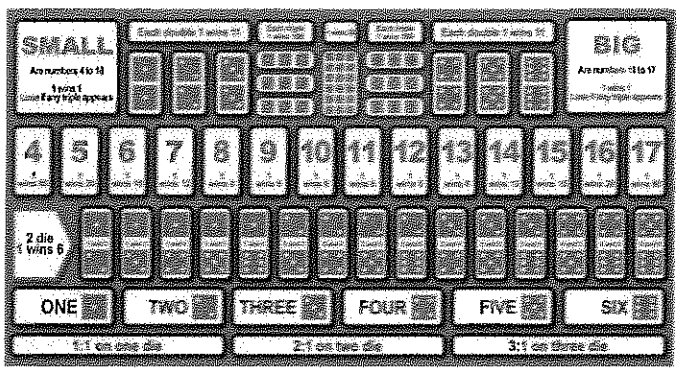
Min	Max
5 €	500 €
100 €	2,000 €
500 €	5,000 €

Maximální výše Výhry činí 55,000 €.

14) Sic Bo

Hrací stůl

Stůl pro hru Sic Bo bývá zpravidla oválný. Je potažen plstěným plátnem, na kterém jsou vyznačené všechny výherní možnosti. Počet sázejících není omezen. Stůl má otvor pro žetonové vklady a pokladnu na hotové peníze.



Kostky

Hra je provozována se třemi kostkami. Ty nejsou standardně házeny, ale jsou zamíchány v kelímku a poté vrženy na stůl.

Sázky a výplatní poměry

Sázka na součet - Hráč jednoduše vsadí na to, jaká bude **výsledná hodnota všech tří kostek**. Platí zde pravidlo, že pokud padne na všech třech kostkách stejné číslo, Sázky na totální součet prohrávají. Proto lze také vložit Sázky pouze na hodnoty od 4 do 17. Součty 3 a 18 jsou totiž tvořeny trojicemi stejných čísel.

Sázka	Výplatní poměr
4 nebo 17	60:1
5 nebo 16	30:1
6 nebo 15	18:1
7 nebo 14	12:1
8 nebo 13	8:1
9 nebo 12	7:1
10 nebo 11	6:1

Malá a Velká Sázka – Najít je můžete pravém a levém horním rohu a lze vsadit na to, že výsledný součet bude buď v rozsahu od 4 do 10 (Malá Sázka) nebo od 11 do 17 (Velká Sázka). Stejně jako u Sázky na celkový součet zde platí, že pokud padne triple, Hráč prohrává. Jak si můžete všimnout i zde chybí čísla 3 a 18.

Sázka	Výplatní poměr
Malá Sázka	1:1
Velká Sázka	1:1

Sázka na double – V tomto případě Hráč sází na to, že na dvou kostkách ze 3 padne stejné číslo. Sázku lze vložit pouze na určitý double. Nelze tedy vsadit na situaci, kdy double padne obecně. Je nicméně možné vsadit na více párů. Opět zde platí, že pokud padne triple, Hráč prohrává.

Sázka	Výplatní poměr
Double	10:1

Sázka na triple – Triple je Sázka na to, že na všech třech kostkách padne stejné číslo. V tomto případě navíc již lze vložit Sázku na situaci, že padne jakýkoliv triple.

Sázka	Výplatní poměr
Jakákoliv trojice	30:1
Konkrétní trojice	180:1

Sázka na kombinaci dvou kostek - Sázka na to, že se na třech kostkách ukáže kombinace dvou Vámi vybraných čísel. Například pokud vložíte hodnotové žetony na kombinaci 1 a 2 vyhráváte, že výsledky budou: 1, 4, 2 apod.

Sázka	Výplatní poměr
Kombinace dvou kostek	6:1

Sázka na jedno číslo - Zde se snažíte uhodnout, které konkrétní číslo padne na jedné nebo více kostkách. Výplatní poměr u single Sázky se liší podle toho, na kolika kostkách padne zvolené číslo.

Sázka	Výplatní poměr
Single	1:1, 2:1, 12:1

Pravidla hry

1) Hra začíná, jakmile Hráči umístí hodnotové žetony na vyhrazená pole na stole (tzn. jakmile si vsadí).

2) Poté Krupiér zamíchá kelímkem s kostkami a vrhne je na stůl.

3) Krupiér oznámí hodnotu na každé kostce.

4) Poté jsou Hráči vyplaceni podle stanoveného výplatního poměru.

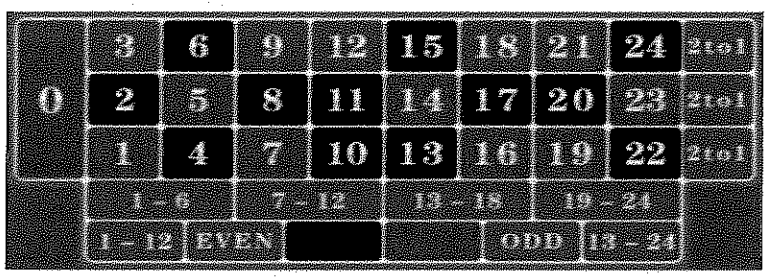
Minimální a maximální Sázky

Min	Max
10 €	200 €
20 €	400 €
50 €	1,000 €

Maximální výše Výhry činí 181,000 €.

15) 24 Numbers Roulette

Hrací stůl



Hra se hraje u stolu ve tvaru obdélníku s místy pro více Hráčů na dvou vnějších stranách a pozicí jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu stolu je umístěno ruletové kolo pro určení výherních čísel a displej s informacemi o výherních číslech. U stolu jsou dále vyvěšeny informace o minimálních a maximálních Sázkách tohoto stolu a marker pro označování hodnot hracích žetonů. Stůl je pokryt plátnem s vyznačením ruletových Sázek. Hrací plátno je oproti klasické americké ruletě menší.

Ruletové kolo

Ruletové kolo se skládá ze stacionární misky a otočného disku s oddíly s čísly 0 až 24. Disk se otáčí okolo své středové osy. Na stranách sklonu disku jsou kovové separátory, čísla na disku nejdou za sebou, ale mají následující pořadí: 0, 15, 19, 4, 21, 2, 9, 22, 16, 11, 3, 6, 1, 8, 23, 10, 5, 24, 7, 20, 18, 13, 14, 17 a 12.

Kulička pro ruletové kolo

Pro určení výherního čísla na ruletovém kole se používá kulička ze syntetického materiálu. V případě, že se v průběhu vhazování dostane kulička mimo ruletové kolo, jsou Sázky neplatné a vrací se Hráčům.

Hodnotové žetony

Každý Hráč si může hodnotové žetony vyměnit u hracích stolů za barevné hrací žetony. Hráč dostane na požádání hrací žetony v jedné barvě, se kterou nebude u téhož stolu hrát nikdo jiný. Barevné hrací žetony lze použít pouze pro Sázky u stolu, u nějž je Hráč obdržel. Hodnota 1 barevného hracího žetonu je stanovena vždy na základě dohody mezi Hráčem a Krupiérem a zviditelněna po celou dobu hry. Do konce provozní doby jsou barevné hrací žetony měněny za hodnotové v tomto dohodnutém poměru. Při případné zpětné výměně wheel checks hracích žetonů na hodnotové žetony v dalších dnech je uznaná pouze minimální hodnota.

Pravidla hry

1) Hráči jsou Krupiérem vyzváni, aby uskutečnili na stole své Sázky. Sázky (hodnotové nebo hrací žetony) musí být podle pravidel umístěny na stole. Při „24 Numbers Roulette" umisťuje Hráč Sázky sám.

2) Krupiér hází kuličku na otáčející se cylindr, a to proti směru jeho otáčení. Po minimálně desetinásobném oběhnutí kuličky po obvodu sjíždí kulička k číselníku a posléze zapadá do jednoho z očíslovaných oddílů.

3) Po zapadnutí kuličky do některého z očíslovaných oddíků, je dané číslo číslem výherním a je nahlas Krupiérem ohlášeno. Všechny Sázky související s tímto číslem vyhrály. Prohrané Sázky jsou staženy a vyhrávající Sázky jsou vyplaceny.

4) Zahájení každé hry provádí Krupiér slovní výzvou a poté vhodí kuličku do točícího se kola.

5) V dostatečném časovém předstihu před pádem kuličky do políčka s čísly ukončí Krupiér verbálně přijímání Sázek. Po tomto oznámení nemohou Hráči dále sázet, ani Sázky rušit nebo je přemísťovat či měnit.

Výherní možnosti a výherní poměry

Sázka	Název	Výherní poměr
Red (červená)	Even Chance	1:1
Black (černá)	Even Chance	1:1
Even (sudá)	Even Chance	1:1
Odd (lichá)	Even Chance	1:1
Low (Nízká čísla - 1 to 12)	Even Chance	1:1
High (Vysoká čísla -13 to 24)	Even Chance	1:1
1. Sloupec (1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22)	Column	2:1
2. Sloupec (2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23)	Column	2:1
3.Sloupec (3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24)	Column	2:1
1 st (první ½ tucet) - čísla od 1 do 6	Quarter	3:1
2 nd (druhý ½ tucet) - čísla od 7 do 12	Quarter	3:1
3 rd (třetí ½ tucet) - čísla od 13 do 18	Quarter	3:1
4 th (poslední ½ tucet) - čísla od 19 do 24	Quarter	3:1
Kombinace šesti čísel	Six Line	3:1
Kombinace čtyř čísel	Corner	5:1
Kombinace tří čísel	Street	7:1
Kombinace dvou čísel	Split	11:1
Jakékoli číslo	Straight-Up	23:1

Vyhrává-li číslo 0, vyhrávají Sázky vsazené na nulu, ostatní prohrávají a jsou staženy. To včetně sloupců, tuctů a jednoduchých šancí.

Minimální a maximální Sázky

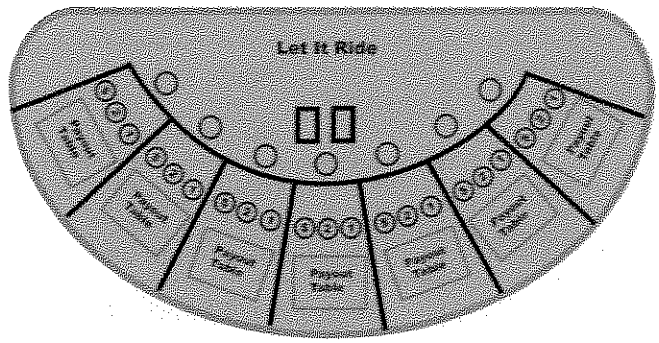
Min	Max
2 €	200 €
10 €	300 €
20 €	500 €
50 €	1,000 €

Maximální výše Výhry činí 24,000 €.

16) Let It Ride

Hrací stůl

Hra se hraje na stole ve tvaru do oblouku s místy až pro sedm Hráčů vně stolu a místem pro Krupiéra uvnitř. V jednom rohu stolu je nápis s informacemi o maximálních a minimálních Sázkách stolu. Stůl je potažen barevným plstěným suknem, na němž je vyznačeno tableau. Na plátně jsou uspořádány samostatné oblasti určené pro umisťování Sázek. Přímo před zásobníkem žetonů Krupiéra musí být samostatně označená oblast určená pro umisťování společných karet.



Karty

Hra se hraje s jedním standardním balíčkem pokerových karet o 52 kartách. Od Hráčů se požaduje, aby v průběhu hry měli karty nad stolem tak, aby na ně Krupiér a pit boss viděl po celou dobu. Než hra začne, musí Krupiér zkontrolovat přední i zadní stranu všech karet, než je ukáže lícem nahoru na stole. Po provedené kontrole zamíchá karty. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. Následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Karty jsou promíchány po každé hře.

Počet Hráčů

U hracího stolu je 7 pozic pro sázení, kterým se říká boxy, kam mohou Hráči umístit svoje Sázky.

Sázení

Sázky na hru budou učiněny umístěním hracích žetonů na příslušné oblasti pro Sázky na uspořádání stolu. Všechny Sázky se musí vsadit předtím, než Krupiér ohlásí konec Sázek. Kromě uvedených výjimek nesmí být žádné Sázky vsazeny, zvýšeny nebo staženy poté, co Krupiér ohlásí konec Sázek. V případě jakéhokoli sporu v souvislosti s hrou, je rozhodnutí vedení konečné. Bude požadováno, aby každý Hráč umístil tři stejné, ale samostatné Sázky pro každé kolo hry. Tyto Sázky budou označeny jako Sázka 1, Sázka 2 a Sázka 3. Hráč může stáhnout Sázku 1 a Sázku 2 v průběhu hry. Hráč je povinen dodržovat pořadí odebírání Sázek v průběhu hry, není možno odebrat 1, probíhá-li již hra na Sázku 2. Sázka 3 musí bezpodmínečně zůstat ve hře až do konce.

Pravidla hry

1) Hra začíná tím, že každý Hráč vsadí tři Sázky stejné hodnoty.

2) Poté Krupiér rozdá karty, jednu po druhé lícem dolů, každému Hráči, přičemž začíná zleva (ve směru hodinových ručiček), karty rozdává po jedné ke každému boxu zvlášť. Karty budou vyloženy před příslušným Hráčem mírně se překrývající. Krupiér bude dále rozdávat karty jednu po druhé, dokud všichni Hráči neobdrží tři (3) karty. Třetí kartou Krupiér podebere první dvě rozdané karty a všechny tři karty položí Hráči vedle jeho hracího boxu. Všechny nepoužité karty se uloží do úložné přihrádky.

3) Karty pro Krupiéra se rozdávají na sebe. Po odložení nepoužitých karet Krupiér posune svoji vrchní kartu vpravo, druhou v pořadí vlevo a spodní zbylá karta se spálí.

4) Pokud je počet karet v ruce Krupiéra, či rozdaných na kterýkoli hrací box, větší nebo menší než tři karty, pak jsou všechny karty neplatné. V tomto případě rozhoduje Pit Boss, či provozovatel o anulaci hry, všechny původní Sázky se vrací a začíná nová hra. Odkrytá karta neznamená špatné rozdání karet (hra pokračuje).

5) Karty Krupiéra se rozdávají přímo před zásobník žetonů jedna na druhou, lícem dolů.

6) Jakmile byly každému Hráči rozdány tři karty a Hráči si své karty prohlédli, začne se Krupiér ptát každého Hráče (začíná zleva a postupuje po směru hodinových ručiček), zda si přeje stáhnout Sázku 1 nebo ji nechat běžet.

7) Jestliže se Hráč rozhodne nechat Sázku 1 běžet, musí tam Sázka zůstat až do konce kola této hry. Jestliže se Hráč rozhodne stáhnout Sázku číslo 1, hodnotové žetony se ihned odstraní z oblasti Sázek č. 1.

8) Krupiér pak otočí kartu, kterou má vlevo. Tato karta se stane první otočenou společnou kartou.

9) Poté, co se otočí první společná karta, začne se Krupiér ptát každého Hráče (začíná zleva a postupuje po směru hodinových ručiček), zda si přeje stáhnout Sázku číslo 2 nebo ji nechat ve hře. Toto rozhodnutí bude učiněno bez ohledu na rozhodnutí učiněné při sázce číslo 1.

10) Jestliže se Hráč rozhodne nechat ve hře Sázku 2, musí tam Sázka zůstat až do konce kola této hry. Jestliže se Hráč rozhodne stáhnout Sázku číslo 2, hodnotové žetony se ihned odstraní z oblasti Sázek č. 2.

11) Krupiér pak otočí lícem nahoru druhou společnou kartu. Každý Hráč použije tyto dvě společné karty ve spojení s vlastními třemi kartami, aby tak vytvořil list o pěti kartách.

12) Poté, co je druhá společná karta otočena lícem nahoru, Krupiér obrátí tři karty Hráče lícem nahoru (začíná u Hráče, který je od něj vpravo). Krupiér si prohlédne list karet každého Hráče ve spojení se dvěma společnými kartami, aby určil, zda je list Hráče vítězný nebo prohrávající. U listu, který se nekvalifikuje, odebere vsazené, prohrávající Sázky a uloží je do zásobníku žetonů Krupiéra. Karty umístí do zarážky k tomu určené. Kvalifikující se list je vyplácen podle uvedených výplatních poměrů. Výše uvedeným postupem Krupiér postupuje až k poslední pozici vlevo.

Výherní kombinace

Řazení hodnot karet používaných v pokeru Let It Ride pro určení vítězných listů v 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.
Výherní kombinace ve hře Let It Ride v pořadí od nejvyšší k nejnižší hodnotě jsou tyto:

- Royal Flush - postupka v jedné barvě končící esem
- Straight Flush - postupka v jedné barvě
- Four-of-a-Kind (Čtyři stejné) - 4 karty stejné hodnoty
- Full House - tři karty se stejnou hodnotou a jeden pár
- Straight - postupka
- Three-of-a-Kind (Tři stejné) - 3 karty stejné hodnoty
- Two Pairs (Dva páry) - dva páry
- Pair 10's or better (deset nebo lepší) - pár desítek nebo vyšší (J, Q, K nebo Esa)

Výplatní poměry

Výherní kombinace	Výherní poměr
Royal Flush	500:1
Straight Flush	200:1
Four-of-a-Kind	50:1
Full House	11:1
Flush	8:1
Straight	5:1
Three-of-a-Kind	3:1
Two Pair	2:1
Pair of Tens or Better	1:1

Minimální a maximální Sázky
Minimum a maximum se vztahuje na jednotlivou hodnotu jakékoli ze tří Sázek. Sázky 1, 2 a 3 musí být stejné hodnoty. Maximální výše Výhry činí 50,100 €.

Min	Max
5 €	50 €
10 €	100 €

17) Poker

Obecně

Poker nabízí více než sto různých variant, a tedy i různých pokerových pravidel. Pro všechny je stejná hodnota karet počínaje "High Card" (nejvyšší kartou) až po "Royal Flush" (více v pokerových kombinacích). Cílem hry je vybudovat jednu z mnoha herních kombinací. Ty rozhodují o Výhře či prohře. Ve hře však nerozhoduje pouze kvalita kombinace listů, které má Hráč v ruce. Rozhoduje také taktika. Mezi nejoblíbenější pokerové varianty patří Texas Holdem, Omaha (Hi/Low) a 7-Card Stud (Hi/Low). Všechny hry se hrají se standardním balíčkem 52 karet. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Nestanoví-li Herní plán u konkrétní varianty Pokeru něco jiného, probíhá míchání karet následovně. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. Následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Balíček karet se mění tak často, jak určí herní personál a zároveň pokud jsou karty poničené nebo začínají být lepkavé. Všechny varianty jsou nabízeny jak v turnajové, tak i v cash game podobě.

Základní varianty pokeru

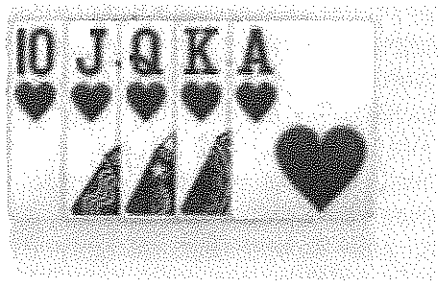
I. Casino Texas Hold'em
II. Stud Poker
III. Pětikaretní Poker
IV. Ruský Poker
V. Tří karetní Poker
VI. Prime tří karetní Poker
VII. Ultimate Texas Hold'em
VIII. Euro Poker
IX. Switch Poker
X. Casino Omaha Poker
XI. 6 Card Poker
XII. Macao Poker
XIII. Pai Gow Poker
XIV. Texas Hold'em
XV. Omaha Poker
XVI. Omaha Hi/Lo Poker
XVII. 5 Card Omaha Poker
XVIII. 5 Card Omaha Poker Hi/Lo
XIX. 6 Card Omaha Poker
XX. King's Hold'em (Easy Hold'em)
XXI. Courchevel Poker
XXII. Courchevel Hi/Lo Poker
XXIII. Seven Card Stud
XXIV. Seven Card Stud Hi/Lo
XXV. Razz (Seven Card Stud Low)
XXVI. Five Card Draw
XXVII. 2-7 Triple Draw
XXVIII. 2-7 (Deuce to Seven) Single Draw Lowball
XXIX. Horse (smíšené hry)
XXX. 8-Game Mix
XXXI. Triple Stud
XXXII. Badugi
XXXIII. Open Face Chinese Poker
XXXIV. Pineapple – Crazy Pineapple
XXXV. Irish Hold'em Poker
XXXVI. Double Flop Hold'em
XXXVII. Short Deck Holdem (Six Plus Holdem)

Varianty Texas Hold'em, Omaha Poker, Seven Card Stud, Pineapple – Crazy Pineapple, 8-Game Mix, Horse (smíšené hry), Open Face Chinese Poker, Irish Hold'em Poker, Double Flop Hold'em a Short Deck Holdem (Six Plus Holdem) provozuje Provozovatel i ve formě karetních turnajů či cash game.

Základní výherní kombinace

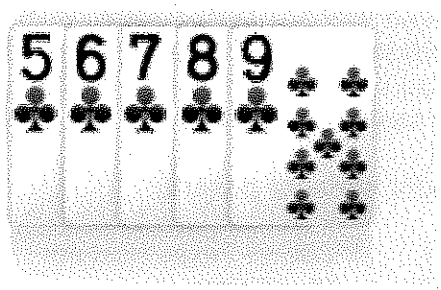
- **Královská flush (Royal Flush)**

Nejznámější karetní kombinace v pokeru, tzv. "Royal Flush" - královská flush, je neporazitelná. Skládá se z esa, krále, královny, kluka a desítky – vše v jediné barvě.



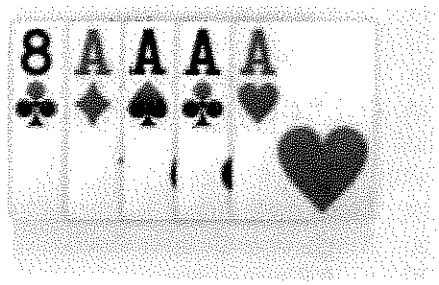
- **Postupka v barvě (Straight Flush)**

Pět karet za sebou stejné barvy. V případě shody Hráčů vyhrává Hráč s kartou v nejvyšší hodnotě této posloupnosti.



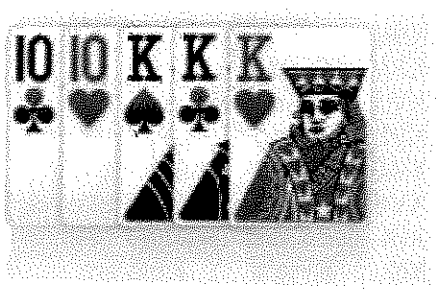
- **Čtveřice (Four-of-a-kind)**

Čtyři karty stejné hodnoty a jedna doplňková karta nebo 'kicker'. V případě shody vyhrává Hráč s nejvyšší doplňkovou kartou ('kicker').



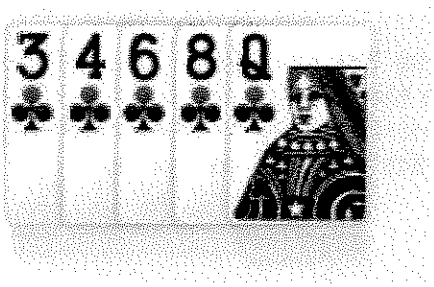
- **Full house**

Tři karty stejné hodnoty a dvě jiné karty stejné hodnoty. V případě shody vyhrává Hráč s trojicí karet vyšší hodnoty. Při shodě trojice karet rozhoduje dvojice karet.



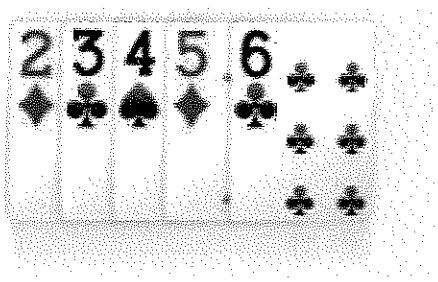
- **Flush**

Pět karet ve stejné barvě, které nejdou po sobě. V případě shody vyhrává Hráč držící kartu s nejvyšší hodnotou.



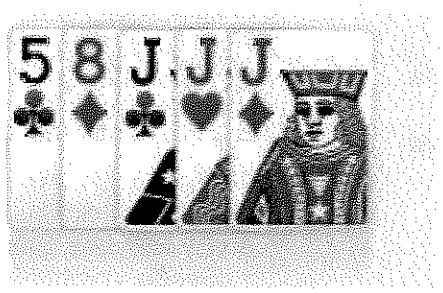
- **Postupka (Straight)**

Pět karet různé barvy, které jdou po sobě. V případě shody vyhrává Hráč s kartou v nejvyšší hodnotě této posloupnosti.



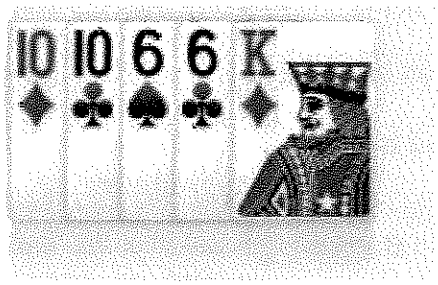
- **Trojice (Three-of-a-kind)**

Tři karty stejné hodnoty a dvě různé doplňkové karty. V případě shody vyhrává Hráč s nejvyšší, a pokud je to nutné, tak i s druhou nejvyšší doplňkovou kartou ('kicker').



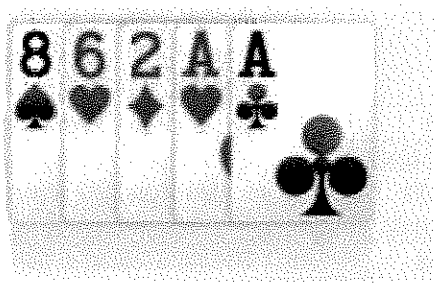
- **Dva páry (Two pairs)**

Dvě karty stejné hodnoty plus dvě jiné karty shodné hodnoty a jeden kicker. Pokud mají Hráči oba páry shodné, rozhoduje o vítězství nejvyšší kicker.



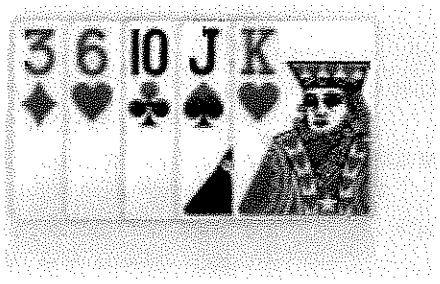
- **Pár (One pair)**

Dvě karty stejné hodnoty a tři různé doplňkové karty. V případě shody vyhrává Hráč s nejvyšší, a pokud je to nutné, tak i s druhou nebo třetí nejvyšší doplňkovou kartou.



- **Nejvyšší karta**

Jakákoliv kombinace, kterou nelze zařadit do žádné z uvedených kategorií. V případě shody vyhrává nejvyšší karta, např. 'eso-high'.



Pojmy	
All-in	Sázka všech Hodnotových nebo Hracích žetonů jednoho Hráče.
Ante	Povinná Sázka Hráčů před rozdáním karet, která se nezapočítává do výše Sázek.
Bad beat	Prohra proti všem předpokladům s vynikající kombinací. Situace, kdy se štěstím vyhrává Bank kombinace s nízkou procentní šancí na výhru.
Bank	Hodnotové nebo hrací žetony, které Hráči v dané hře vsadili / žetony, o který se hraje.
Blind	Blind je výraz pro vynucenou Sázku, kterou do hry umisťují Hráči nalevo od pozice Krupiéra. Každé další kolo se blinds posouvají o jedno místo, platí je tedy všichni Hráči rovnoměrně. Máme dva typy blindů – Big blind (velký blind) a Small blind (malý blind). Blindy jsou v pokeru obsaženy z důvodu vyvolání akce a otevření Banku čili aby se v každé hře o něco hrálo.
Big blind	Velká povinná Sázka, je to minimální Sázka, kterou musíte vložit, abyste se zúčastnili hry.
Small blind	Malá povinná Sázka, polovina Big blindu.
Bet	Sázka do Banku.
Dead hand	Neaktivní Hand po určitou dobu (Hráč nereaguje), s kterou již nemůže být dále hráno.
Dealer Button nebo **Button**	Značka, kterou má před sebou Hráč v pozici teoretického Krupiéra. Tato značka je na stole po každé hře posunovaná ve směru hodinových ručiček, aby každý Hráč mohl využít výhody hrát jako poslední. Ve všech hrách je na začátku první pozice Dealer Buttonu určena pomocí nejvyšší karty. V případě dvou či více karet stejné hodnoty rozhodne barva karty v pořadí: piky (spades), srdce (hearts), káry (diamonds), kříže (clubs).
Call	Dorovnání Sázky protiHráčů.
Community cards (Flop, Board)	Společné karty pro všechny Hráče, které mohou být použity k sestavování kombinací každým z Hráčů.
Fold	Složení karet a tím pádem skončení hry.
Floorman	Manažer Herního prostoru, který dohlíží na průběh hry. Floorman má na starost průběh hry, dodržování pravidel a rozhoduje sporné situace.
Hand	Ruka, dvě karty na ruce.
Heads-up	Hra proti jedinému protiHráči. Například vyvrcholení turnaje, kdy o vítězství hrají již jen dva Hráči proti sobě.
Hole cards	Karty, které jsou Hráči rozdány na ruku při počátku hry. Tyto karty se od Community cards liší tím, že je ostatní protiHráči při hře nevidí.
Check	Ponechání Sázky na stejné úrovni. Hráč nemůže oznámit Check, pokud vsadil někdo jiný. V takovém případě musí Sázku dorovnat – Call, zvýšit – Raise nebo musí složit karty – Fold.
Check raise	Nejdříve je proveden Check a potom v dalším herním pořadí dojde k navýšení Sázky.
Muck	S výrazem Muck se setkáte při závěrečném porovnávání výherních karetních kombinací. V případě, že Vaše kombinace na výhru nestačí, složíte karty bez toho, abyste je ukázali ostatním Hráčům.
Nut	Nejlepší možná kombinace nebo nejlepší možná kombinace svého druhu (např. Nut flush).
Odds	Procentní šance k dotažení karet, resp. sestav. Pravděpodobnost šance na výhru udaná v procentech.
Outs	Karty, které mohou změnit sestavu hHáče ve vítěznou kombinaci. Dosud nerozdané karty, které ještě mohou přijít do hry a které mohou vytvořit pokerovou kombinaci.
Pot	Všechny hodnotové nebo hrací žetony, které byly vsazeny do hry. Bank

	bez provize pro hernu.
Pot – limit	Varianta pokeru, ve které můžete sázet až do výše Banku (Potu) v tom kterém okamžiku.
Raise	Navýšení Sázky.
Re-raise	Reakce dalším zvýšením Sázky na předchozí navýšení protiHráče.
River (fifth street)	Pátá / poslední společná karta.
Shuffle	Míchání karet.
Showdown	Konečná fáze hry po provedení akce (např. Sázka, Check, aj.) všech Hráčů, ukazují se karty a probíhá vyhodnocení. Probíhá v pořadí, v jakém hráli Hráči v daném kole (tj. Hráč, který umístil Small Blind, pak Hráč, který umístil Big blind a následně postupně Hráči ve směru hodinových ručiček).
Split pot	Bank rozdělený mezi Hráče.
Stack	Množství žetonů před Hráčem na hracím stole.
Value bet	Sázka Hráče na Riveru mající za účel, aby byla dorovnána.

Minimální Sázky
Následující tabulka uvádí minimální výši Small blindů a Big blindů (Sázek) pro poker obecně. Uvádí-li Herní plán pro určitou hru zvláštní úpravu minimální výše Sázek, platí výše Sázek uvedená u dané hry.

Blinds (Sázky)			
Small blind		**Big blind**	
Euro	**Kč**	**Euro**	**Kč**
€ 1	30 Kč	€ 3	90 Kč
€ 2	60 Kč	€ 2	60 Kč
€ 2	60 Kč	€ 5	150 Kč
€ 5	150 Kč	€ 5	150 Kč
€ 5	150 Kč	€ 10	300 Kč
€ 10	300 Kč	€ 10	300 Kč
€ 10	300 Kč	€ 25	750 Kč
€ 25	750 Kč	€ 25	750 Kč
€ 25	750 Kč	€ 50	1,500 Kč
€ 50	1,500 Kč	€ 50	1,500 Kč
€ 50	1,500 Kč	€ 100	3,000 Kč
€ 100	3,000 Kč	€ 100	3,000 Kč
€ 100	3,000 Kč	€ 200	6,000 Kč
€ 200	6,000 Kč	€ 400	12,000 Kč
€ 500	15,000 Kč	€ 1000	30,000 Kč

Maximální Sázky
Uvádí-li Herní plán pro určitou hru zvláštní úpravu maximální výše Sázek, platí výše Sázek uvedená u dané hry.

Obecné varianty pokeru (platí pouze pro varianty XIII. – XXXV.)

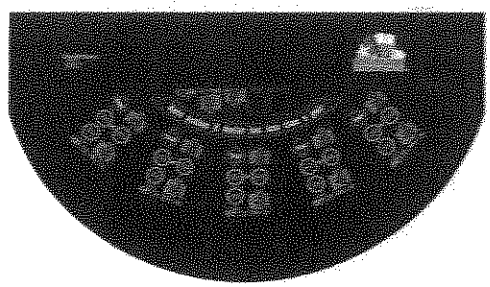
- Dealerchoice – Hráč, který je na Button má tu možnost rozhodnout, která z pokerových variant se bude hrát. Turnajový management si vyhrazuje právo upřesnit, jaké z pokerových variant budou pro tuto hru určeny.

- Button attack – Hráč na pozici Button platí Sázku Ante za celý stůl. Jestliže Hráč na pozici Button vyhrává Pot, vyhrává i tento attack. Tento attack nemůže vyhrát

nikdo jiný než Hráč sedící na pozici Button. V případě, že Hráč na pozici Button tuto hru nevyhraje, Button se automaticky posouvá i s attacekem a navyšuje se dalším Hráčem na pozici Button. Hráč, který vyhraje hru, získává Button.

I. Casino Texas Hold'em

Hrací stůl



Stůl na Casino Texas Hold´em Poker se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 5 boxů a z části pro Krupiéra. Sázkový box se skládá ze dvou částí. Část od Hráče nejvzdálenější se nazývá ANTE, část blíže k Hráči se nazývá BET.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v balíčku 52. Před každým započetím hry jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též kontrolovány po každé hře. Krupiér karty zamíchá. Před tím, než začne rozdávat karty, musí si Hráči nasadit Sázku ANTE, případně Sázku na Bonus. Jeden Hráč smí hrát pouze 1 box, ale může hrát tzv. slepý box, kdy se však nesmí na karty rozdané na tento box podívat. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Krupiér začne karty rozdávat z leva doprava vždy nejdříve 1 kartu Hráči, až mají všichni Hráči na ruce 2 karty a potom rozdá 3 společné karty jak pro Bank, tak i pro Hráče (tzv. Pot).

2) V tuto chvíli si Hráči prohlédnou své karty a rozhodnou se, zda budou pokračovat ve hře nebo ne. Pokud nechtějí hrát dál, Krupiér karty zkontroluje, sebere Sázku na ANTE a věnuje se Hráčům, kteří ve hře pokračují.

3) Hráči pokračující ve hře přisadí Sázku na BET (dvojnásobek původní Sázky na ANTE) a Krupiér rozdá další 2 společné karty a 2 karty pro Bank.

4) V tuto chvíli má každá strana k dispozici 7 karet, z nichž si vybere vždy jen 5 nejlepších karet.

5) Bank otvírá, kvalifikuje se, minimálně od kombinace dvou čtyřek. Pokud tuto minimální kombinaci Bank nemá, vyplácí všem zúčastněným Hráčům ANTE v poměru 1:1. Pokud Bank otevře, porovnává své karty s kartami Hráčů. Když má Bank vyšší kombinaci, bere Sázku na ANTE i BET, pokud má lepší kombinaci Hráč, vyplácí Bank BET 1:1 a ANTE dle níže uvedené tabulky.

6) Vedlejší Sázka – Tuto hru může hrát kterýkoliv ze zúčastněných Hráčů. Před tím, než Krupiér rozdá karty na Flop, vsadí si částku na BONUS a čeká, zda bude mít kombinaci dvou Es a výše. Pokud ano, okamžitě mu Krupiér vyplatí Sázku na Bonusu v poměru 7:1, pokud ne, Krupiér Sázku na Bonusu sbírá. Výše Sázky na bonus je omezena pouze maximální výplatou na celý box.

Výherní kombinace

Viz podkapitola „Základní výherní kombinace" (str. 44)

Výplatní poměry

Výherní kombinace pro ANTE	Výplatní poměr
One pair	1:1
Flush	2:1
Full House	3:1
Four of the kind	10:1
Straight Flush	20:1
Royal Flush	50:1

Výherní kombinace pro BONUS	Výplatní poměr
1 pár Es	7:1
2 páry	7:1
3 stejné	7:1
Postupka	7:1
Barva	7:1
Full House	7:1
Poker	7:1
Postupka v barvě	7:1
Královská postupka v barvě	7:1

Minimální a maximální Sázky

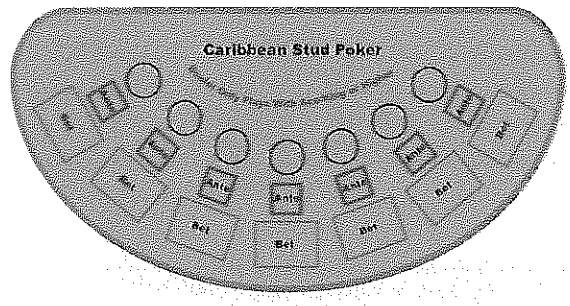
Min	Max
5 €	500 €
100 €	2000 €

Maximální výše Výhry činí 102,000 €.

II. Stud Poker

Hrací stůl

Stud Poker se hraje u stolu s pěti až sedmi místy velikosti stolu pro Blackjack. Před každým Hráčem jsou oblasti označené "BET" a "ANTE". Na některých stolech může být kruh obsahující písmeno "B" vytištěné na uspořádání před oblastí "ANTE". Hráči, kteří chtějí učinit další Sázku zvanou "Bonusová Sázka", tak učiní tím, že umístí žeton do kruhu. „Bonusová Sázka" se musí vsadit současně, když Hráč sází Sázku Ante.



Karty

Poker se hraje s balíkem obsahujícím 52 karet. Jeden Hráč smí hrát pouze 1 box, ale může hrát tzv. slepý box, kdy se však nesmí na karty rozdané na tento box podívat. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Hráči

U hracího stolu je maximálně 6 pozic pro Sázky, kde mohou Hráči umístit své Sázky. Jeden Hráč smí hrát pouze na jednom boxu. Hráč sází na box odpovídající pozici, kde sedí. Hráči nesmí sázet na boxy ostatních Hráčů, pouze v případě tak zvané „slepé hry" může Hráč hrát i na dalších boxech, ale nesmí se dotýkat či hledět na karty a rovnou musí vsadit „Ante" i „Bet", tzv. slepou Sázku. Hráči si během hry nesmí mezi sebou vyměňovat informace o kartách. Jakékoli provinění proti tomuto pravidlu může vést k tzv. Dead hand a ke ztrátě Sázek na Ante a Bet. Rozhoduje vedení Herního prostoru.

Pravidla hry

1) Cílem Hráče je obdržet kombinaci karet, která porazí kombinaci Krupiéra.

2) Hra začíná tím, že každý Hráč umístí hodnotové žetony do oblasti ANTE. Každý Hráč a Krupiér pak obdrží 5 karet rozdaných z jednoho balíčku o 52 kartách postupně po jedné kartě každému. Nesprávný počet karet u jakéhokoli Hráče nebo Krupiéra je špatná hra, která nevede k žádné akci na jakékoli straně a je anulována, Hráčům budou vráceny Sázky. Karta, do které je vidět, nepředstavuje tzv. Dead hand nebo anulování hry. Krupiér otočí kartu a pokračuje ve hře.

3) Pokud si Hráč myslí, že jeho karty mohou přebít karty Krupiéra, vsadí přesně dvojnásobek Sázky Ante a umístí své karty lícem dolů před Sázku Ante.

4) Pokud je Hráč přesvědčen, že výměnou 1 karty za kartu jinou získá lepší kombinaci karet, může se rozhodnout pro tuto výměnu. Položí vybranou kartu k výměně a položí na ni hodnotové žetony odpovídající hodnotě vsazeného Ante, kterými za výměnu zaplatí.

5) Krupiér poté sebere Hodnotové žetony (platbu), spálí vrchní kartu z balíčku společně s kartou na výměnu a další vrchní kartu z balíčku posune k Hráči a takto bude postupovat i v případě u dalších Hráčů, kdy bude postupně z leva doprava provádět výměnu 1 karty. Hráč se poté podívá, zda byla výměna úspěšná a pokud si Hráč myslí, že jeho karty přebijí karty Krupiéra, vsadí přesně dvojnásobek Sázky Ante na pole BET a umístí své karty lícem dolů před Sázku Ante. V případě že se Hráč domnívá, že dokoupením nové karty nepřebije karty Krupiéra, nemusí přisadit Sázku. Jestliže Hráč nepřisadí na Sázku BET, dává tím najevo, že ve hře pokračovat nechce. To znamená, že jeho vsazená Sázka ANTE prohrává.

6) Krupiér si vezme karty tohoto Hráče, zkontroluje jejich správný počet lícem dolů. Poté je umístí do zarážky k tomu určené. Ve hře pokračují pouze Hráči, kteří mají přisazeno na BET.

7) Jestliže si Hráč myslí, že jeho karty nemohou přebít karty Krupiéra, složí karty tak, že je položí před oblast Sázek, aniž by vsadil. Krupiér pak odebere Sázky ANTE i odložené karty.

8) Poté, co všichni Hráči buď vsadili, nebo složili karty, obrátí se karty Krupiéra lícem nahoru. Krupiérovy karty se kvalifikují, pokud obsahují kombinaci eso-král nebo lepší. Krupiér inkasuje Sázky všech, kteří Krupiéra neporazili. U Hráčů, kteří porazili Krupiérovy kvalifikující se karty, je ANTE vypláceno v poměru 1:1 a BET Sázky jsou vyplaceny podle výplatních poměrů stolu.

9) Vedlejší Sázka – K rozšíření hry může Hráč vsadit na políčko „bonus". Sázka „bonus" se vyplácí, i když Krupiér má tzv. no Hand. Aby se toto mohlo uskutečnit, Hráč se musí účastnit hry, tzn., musí mít Sázku na políčku „Ante" i na políčku „Bet". Sázky na „bonus" se vyplácejí nakonec, poté co Sázky na „Ante" a „Bet" byly vyplaceny nebo sebrány. „Bonus" musí být vsazen dříve, než jsou karty rozdány. Sázku na bonus Hráč v případě prohry ztrácí. Naopak v případě výhry Sázka zůstává. Sázka na bonus je vždy v hodnotě 1 EURO.

Výherní kombinace

Hodnota karet používaných ve hře Casino Stud poker pro určení vítězných listů v 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.

Karty	Popis
Ace / King**	Eso a král
One Pair	Dvě karty stejného druhu
Two Pairs	2 skupiny 2 karet stejného druhu
Three of a Kind	3 karty stejného druhu
Straight	5 karet seřazených v pořadí
Full House	3 karty stejného druhu a jeden pár
Four of a Kind	4 karty stejného druhu
Straight Flush	5 karet v pořadí stejného druhu
Royal Flush	Eso, král, královna, kluk a deset stejného druhu

** V případě, že Hráč i Krupiér mají eso/krále, bude hodnota další karty určovat výsledek listu. Vyšší karta vyhrává.

Pokud i další karta vede k nerozhodnému výsledku, bude výsledek určovat další karta a následující karty. Preference barev není brána v potaz.

Výherní kombinace

Výherní kombinace	Výherní poměr
Royal Flush	100: 1
Straight Flush	50: 1
Four-of-a-Kind	20: 1
Full House	7: 1
Flush	5: 1
Straight	4: 1
Three-of-a-Kind	3: 1
Two Pair	2: 1
One Pair	1: 1

Bonus

Výherní kombinace	Výherní poměr
Royal Flush v barvě	100:1
Straight Flush v barvě	50:1
Four-of-a-Kind	20:1
Full House	70:1
Barva	55:1

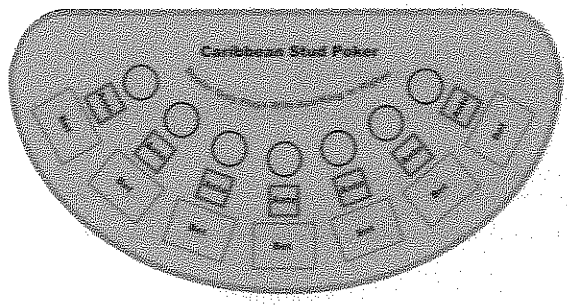
Minimální Sázky, maximální Sázky a maximální výplata

Min	Max
5 €	25 €
10 €	50 €
20 €	100 €
50 €	250 €

Maximální výše výplaty činí 25,250 €.

III. Pětikaretní Poker

Hrací stůl



Stůl na Poker se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 5 boxů a z části pro Krupiéra. Sázkový box se skládá ze dvou částí. Část od Hráče nejvzdálenější se nazývá ANTE, část blíže k Hráči se nazývá BET.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je 52 v balíčku. Před každou hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též kontrolovány po každé hře. Jeden Hráč smí hrát pouze 1 box, ale může hrát tzv. slepý box, kdy se však nesmí na karty rozdané na tento box podívat. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Hráči, kteří se účastní hry, vsadí Sázku na ANTE, poté Krupiér rozdá karty. Krupiér rozdává karty tak, že dá každému Hráči 1 kartu a teprve potom rozdá kartu i sobě. Vždy začíná rozdávat karty z levé strany (od 1. boxu) a rozdávání ukončí u sebe. Krupiér si rozdá 4 karty zavřené a 1 kartu otevřenou.

2) Po ukončení rozdávání mají Hráči i Krupiér shodně po pěti kartách. Karta obrácená hlavou nahoru není důvodem k anulování hry. Krupiér kartu obrátí a hra pokračuje dál.

3) Hráči mají možnost dokoupit 1 nebo 2 karty. Za jednu kartu Hráči zaplatí vždy tolik, kolik mají vsazeno na ANTE. Hráči mají možnost kupovat najednou i 2 karty. Potom ale zaplatí dvojnásobek Sázky na ANTE. Další možností je dokoupení druhé karty ve druhém kole, tzn., že Hráč si dokoupí první kartu, ale ta se mu nehodí do kombinace, a proto chce koupit kartu ještě jednou, v tomto případě však karta stojí dvojnásobek ANTE.

4) Pokud Hráč dokupuje, položí své karty lícem dolů na stůl a položí na ně příslušnou částku. Hráči, kteří nechtějí karty kupovat, položí své karty na stůl lícem dolů a zaplatí příslušnou částku, která je vždy dvakrát tak vysoká, jak byla Sázka původní na ANTE. Tyto karty umístí Krupiér spolu s hodnotovými žetony na políčko BET. Pokud Hráči dokupují, vymění jim Krupiér karty, které vyhodili za karty jiné a ukončí tím Sázky.

5) Hráč, který karty dokupoval, se na karty podívá a v případě, že nechce dál hrát, karty zahodí a Krupiér vezme Sázku na ANTE, zkontroluje karty a věnuje se dalším Hráčům u stolu.

6) Po umístění Sázky BET musí Hráč karty položit na stůl a nesmí se jich dotknout.

7) Jakmile se Hráči rozhodnou pro hru, otočí Krupiér karty Banku tak, aby byly dobře viditelné. Pokud má Bank minimální kombinaci ESO/KRÁL, otvírá karty Hráčům a vyplácí jim příslušné výplaty dle přiložené tabulky.

8) Pokud Bank neotevře, vyplácí Sázky na ANTE V POMĚRU 1:1 a postupně sebere všechny karty. V případě, že Bank neotevře a Hráč má dobrou kombinaci, má Hráč možnost dokoupit kartu pro Bank. V tom případě Krupiér odstraní nejvyšší kartu z

karet Banku a dokoupí kartu novou, za kterou musí Hráč vložit Hodnotové žetony shodující se s hodnotou na ANTE. Tento je možné opakovat ještě maximálně 3x v případě, že Bank dokupuje kartu stejné výše.

Výherní kombinace
Viz podkapitola „Základní výherní kombinace" (str. 44)

Výplatní poměry

Výherní kombinace	Výplatní poměr
One pair	1:1
Two pairs	2:1
Three of kind	3:1
Straight	4:1
Flush	5:1
Full House	7:1
Four of kind	20:1
Straight Flush	50:1
Royal Flush	100:1

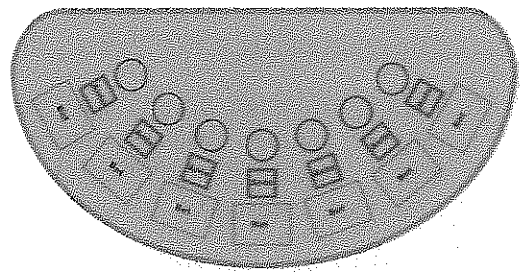
Minimální Sázky, maximální Sázky a maximální výplata

Min	Max
5 €	25 €
10 €	50 €
20 €	100 €
50 €	250 €

Maximální výše výplaty činí 25,250 €.

IV. Ruský Poker

Hrací stůl



Stůl na Ruský Poker se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří 2–5 boxů a z části pro Krupiéra. Sázkový box se skládá ze dvou částí. Část od Hráče nejvzdálenější se nazývá ANTE, část blíže k Hráči se nazývá BET.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 balíčku. Před každou hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též kontrolovány po každé hře. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. Následně všechny karty 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. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Jeden Hráč smí hrát pouze 1 box, ale může hrát tzv. slepý box, kdy se však nesmí na karty rozdané na tento box podívat. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Hráči, kteří se účastní hry, vsadí Sázku na ANTE a poté Krupiér rozdá karty. Krupiér rozdává karty tak, že dá každému Hráči 1 kartu a teprve potom rozdá kartu i sobě. Vždy začíná rozdávat karty z levé strany (od 1. boxu) a rozdávání ukončí u sebe. Krupiér si rozdá 4 karty zavřené a 1 kartu otevřenou.

2) Po ukončení rozdávání mají Hráči i Krupiér shodně po pěti kartách. Karta obrácená hlavou nahoru není důvodem k anulování hry. Krupiér kartu obrátí a hra pokračuje dál. Rozhoduje vedení Herního prostoru.

3) Hráči mají možnost dokoupit 1,2,3, maximálně však 4 karty, za které zaplatí vždy tolik, kolik mají vsazeno na ANTE. Pokud Hráč dokupuje, položí své karty lícem dolů na stůl a položí na ně příslušnou Sázku.

4) Hráči, kteří nechtějí karty kupovat, položí své karty na stůl lícem dolů a zaplatí příslušnou Sázku, která je vždy dvakrát tak vysoká, jak byla Sázka původní na ANTE. Tyto karty umístí Krupiér spolu s hodnotovými žetony na políčko BET. Pokud Hráči dokupují, vymění jim Krupiér karty, které vyhodili za karty jiné a ukončí tím Sázky.

5) Hráč, který karty dokupoval, se na karty podívá a v případě, že nechce dál hrát, karty zahodí a Krupiér vezme Sázku na ANTE, zkontroluje karty a věnuje se dalším Hráčům u stolu.

6) Po umístění Sázky BET musí Hráč karty položit na stůl a nesmí se jich dotknout. Odlišnost této hry od pětikaretního pokeru spočívá především v tom, že Hráč může 1 kartu s tím, že žádnou kartu nemusí před tím vyhodit, takže hraje se 6 kartami. Vždy se však do herní kombinace počítá pouze 5 nejlepších karet.

7) Pokud Hráč hraje se 6 kartami a alespoň jedna jeho kombinace je lepší než kombinace Banku, je mu vyplacena výplata sestávající se ze dvou herních kombinací.

8) Jakmile se Hráči rozhodnou pro hru, otočí Krupiér karty Banku tak, aby byly dobře viditelné. Pokud má Bank minimální kombinaci ESO/KRÁL, otvírá karty Hráčům a vyplácí jim příslušné výplaty, dle přiložené tabulky. Pokud Bank neotevře, vplácí Sázky na ANTE V POMĚRU 1:1 a postupně sebere všechny karty.

9) Pokud má Hráč dobrou kombinaci, má možnost dokoupit kartu pro Bank. V tom případě Krupiér odstraní nejvyšší kartu z karet Banku a dokoupí kartu novou, za kterou musí Hráč zaplatit Sázku shodnou s částkou na ANTE. Tento postup je možné opakovat maximálně 3x v případě, že Bank dokupuje kartu stejné výše.

10) Pojištění proti "no Hand" Krupiéra – Hráč se může na políčku k tomu určeném pojistit své výherní kombinace proti "no Hand" Krupiéra. Minimální výše pojištění je výše Sázky „Bet", maximální pak polovina potencionální výplaty Sázky Bet. Pojištění se vyplácí v poměru 1:1. V případě, že Krupiér otevře, pojištění prohrává. Je-li Krupiérova kombinace lepší než kombinace Hráče, prohrává Hráč všechny vsazené Sázky. Výplata pojištění je zahrnuta do maximální výplaty Sázky.

11) Bonus – Bonus může Hráč vsadit na určené políčko před prvním rozdáním karet. Bonusová hra je platná pouze na kombinaci prvních pěti rozdaných karet, vyplácí se pouze při dosažení kombinace „trojice" a vyšší. Sázku na bonus Hráč v případě prohry ztrácí. Naopak v případě výhry Sázka zůstává.

Výherní kombinace
Viz podkapitola „Základní výherní kombinace" (str. 44)

Výplatní poměry

Výherní kombinace	Výplatní poměr
One pair	1:1
Two pairs	2:1
Three of kind	3:1
Straight	4:1
Flush	5:1
Full House	7:1
Four of the kind	20:1
Straight Flush	50:1
Royal Flush	100:1

Výherní kombinace – BONUS	Výplatní poměr
Royal Flush	100:1
Straight Flush	50:1
Poker	20:1
Full House	7:1
Flush	5:1
Straight	4:1
Three of kind	3:1

Minimální Sázky, maximální Sázky a maximální výplata

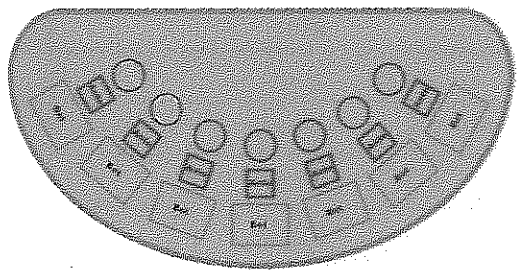
Min	Max
5 €	25 €
10 €	50 €
20 €	100 €
50 €	250 €

Maximální výše výplaty činí 25,250 €.

V. Tří karetní Poker (Three Card Poker)

Hrací stůl

Stůl na Poker se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 5 boxů a z části pro Krupiéra. Sázkový box se skládá ze tří částí. Část od Hráče nejvzdálenější se nazývá BONUS, dále část blíže k Hráči se nazývá ANTE a část nejblíže k Hráči se nazývá BET.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před každou hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též kontrolovány po každé hře. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Jeden Hráč smí hrát pouze 1 box, ale může hrát tzv. slepý box, kdy se však nesmí na karty rozdané na tento box podívat. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Hráči, kteří se účastní hry, vsadí Sázku na ANTE a BET.

2) Poté Krupiér rozdá karty tak, že dá každému Hráči 1 kartu a teprve potom rozdá kartu i sobě. Vždy začíná rozdávat karty z levé strany (od 1. boxu) a rozdávání ukončí u sebe. Každý Hráč obdrží 3 zavřené karty, stejně jako Krupiér. Po ukončení rozdávání mají Hráči i Krupiér shodně po třech kartách.

3) Poté co Krupiér rozdá karty, čeká na rozhodnutí Hráče, zda hraje dál, nebo zda hru vzdává. Pokud Hráč hru vzdal, sebere Krupiér Sázku z ANTE i vedlejší Sázku BONUS. Pokud Hráč hraje dál, otočí Krupiér své karty a srovnává je s kartami Hráče.

4) Vyhrává strana s lepší kombinací. Pouze v případě, že Krupiér nehraje, vyplácí Krupiér jen ANTE. Krupiér otvírá své karty v případě, že má DÁMU nebo lepší kombinaci.

5) Pokud Krupiér otevře a Hráč má lepší kombinaci, vyplácí ANTE i BET v poměru 1:1. Pokud má Hráč horší kombinaci než Krupiér, přichází o Sázku na ANTE i BET.

6) Vedlejší Sázka – vychází z toho, zda má Hráč na ruce kombinaci od jednoho páru výše, nezávisle na tom, jaká je kombinace Banku, nebo zda Bank vůbec hraje. Pokud má Hráč na ruce kombinaci minimálně jednoho páru a hraje hru BONUS, vyplácí mu Bank vždy tuto kombinaci dle níže uvedené tabulky. Existují dvě varianty výše Sázky na pole bonus:
   a) Výše Sázky je omezena pouze maximální výplatou na celý box.
   b) Výše Sázky je rovna sázce na polích ANTE a BET.

Výherní kombinace

Viz podkapitola „Základní výherní kombinace" (str. 44)

Výplatní poměry

Výherní kombinace	Výplatní poměr
Straight flush	40:1
Three of a kind	30:1
Straight	6:1
Flush	4:1

Pair	1:1

Minimální Sázky, maximální Sázky a maximální výplata

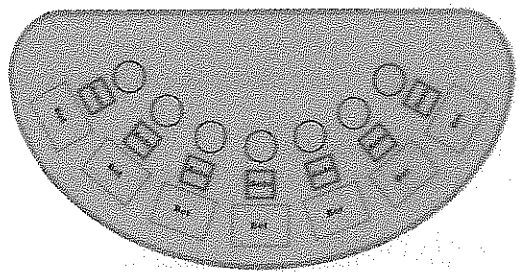
Min	Max
5 €	25 €
10 €	50 €
20 €	100 €
50 €	250 €

Maximální výše výplaty činí 10,250 €.

VI. Prime tří karetní Poker (Prime Three Card Poker)

Hrací stůl

Stůl na Prime tří karetní Poker se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 5 boxů a z části pro Krupiéra. Sázkový box se skládá ze čtyř částí. Část od Hráče nejvzdálenější se nazývá BONUS, vedle tohoto pole je pole PRIME, dále část blíže k Hráči se nazývá ANTE a část nejblíže k Hráči se nazývá BET.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před každou hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též kontrolovány po každé hře. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Jeden Hráč smí hrát pouze 1 box, ale může hrát tzv. slepý box, kdy se však nesmí na karty rozdané na tento box podívat. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Tato hra se skládá ze tří her. První hrou je porovnávání karet Krupiéra a Hráče, druhou pak hra zvaná BONUS a třetí je hra PRIME. Hráči se mohou účastnit pouze první hry, nebo první hry a kombinace her BONUS a PRIME.

2) Hráči, kteří se účastní hry, v závislosti na svém rozhodnutí vsadí Sázku ANTE (pro první hru), případně BONUS (pro druhou hru) a/nebo PRIME (pro třetí).

3) Poté Krupiér rozdá karty tak, že dá každému Hráči 1 kartu a teprve potom rozdá kartu i sobě. Vždy začíná rozdávat karty z levé strany (od 1. boxu) a rozdávání ukončí u sebe. Každý Hráč obdrží 3 zavřené karty, stejně jako Krupiér. Po ukončení rozdávání mají Hráči i Krupiér shodně po třech kartách.

4) Hráči následně mají možnost buď karty složit, nebo pokračovat ve hře tím, že umístí sázku BET rovnou hodnotě jejich ANTE sázky. Pokud Hráč hru vzdal (složil karty), sebere Krupiér pouze Sázku z ANTE, neboť Hráčem obdržené karty jsou stále používány k určení výsledku jakýchkoli vedlejších sázek (BONUS nebo PRIME), pokud je Hráč učinil. Pokud Hráč hraje dál, otočí Krupiér své karty a porovnává je s kartami Hráče.

5) Karty Krupiéra musí obsahovat kartu hodnoty Q nebo vyšší, aby mohl Krupiér „hrát" (aby se Krupiér „kvalifikoval" pro pokračování ve hře). Pokud Krupiér „nehraje", Hráč může volně disponovat s hodnoutou sázky BET (ve smyslu ponechání v hracím boxu jako Sázku do další hry, či jejího stažení z hracího boxu), a pouze sázka ANTE je vyplacena v poměru 1:1. Pokud Krupiér „hraje", jsou porovnávány karty Krupiéra a Hráče. Pokud Krupiér otevře (vyloží svou karetní kombinaci) a Hráč má lepší karetní kombinaci, vyplácí ANTE i BET v poměru 1:1. Pokud má Hráč horší kombinaci než Krupiér, přichází o Sázku na ANTE i BET.

6) Hra BONUS vychází z toho, zda má Hráč na ruce kombinaci od jednoho páru výše, nezávisle na tom, jaká je kombinace karet Krupiéra, nebo zda Krupiér vůbec „hraje" (zda se kvalifikoval). Pokud má Hráč na ruce kombinaci minimálně jednoho páru a hraje hru BONUS, vyplácí mu Krupiér vždy tuto kombinaci dle níže uvedené tabulky.

7) Při hře PRIME, vyhrává Hráč, pokud má na ruce všechny 3 karty v červené nebo černé barvě, případně i v případě, když Krupiér má všechny karty ve stejné barvě

jako Hráč. Pro účel této hry se se zamýšlí stejná barva Srdcová/Diamantová nebo Křižová/Piková. Vyplácí se dle níže uvedené tabulky.

8) Existují dvě varianty výše sázky na pole BONUS a PRIME:
   a. Výše sázky je omezena pouze maximální výplatou na celý box.
   b. Výše sázky je rovna sázce na polích ANTE a BET a PRIME.

Výherní kombinace
Viz podkapitola „Základní výherní kombinace" (str. 44)

Výplatní poměry

BONUS	
Výherní kombinace	**Výplatní poměr**
Straight flush	40:1
Three of a kind	30:1
Straight	6:1
Flush	4:1
Pair	1:1

PRIME	
Výherní kombinace	**Výplatní poměr**
Všechny karty červené nebo černé	3:1
Všechny karty červené nebo černé a Krupiér také všechny karty ve stejné barvě jako Hráč	4:1

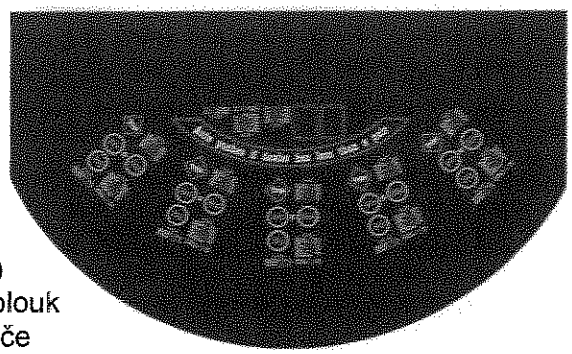
Minimální Sázky, maximální Sázky a maximální výplata

Min	Max
5 €	25 €
10 €	50 €
20 €	100 €
50 €	250 €

Maximální výše výplaty činí 10,250 €.

VII. Ultimate Texas Hold´em

Hrací stůl



Hra se hraje u standardního Pokerového stolu ve tvaru oblouku s místy pro šest Hráčů na vnější straně a 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 (pozicích) pro Hráče, kam umisťují své Sázky. Oblouk s informací pro Hráče vymezuje oblast pro Hráče a Krupiéra. Jedná se o standardní karetní hru u Pokerového karetního stolu pro maximálně 6 Hráčů proti rozdávajícímu Krupiérovi. Hra dále umožňuje dodatečně volitelnou bonusovou Sázku, která se nazývá „Trips".

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. Následně všechny karty 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. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Počet Hráčů

U hracího stolu je 6 míst pro sázení, kterým se říká boxy a kam mohou Hráči umístit své Sázky. Samotný Hráč 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 Hráčů na hře však může hrát pouze na počet boxů, který neomezuje ostatní Hráče ve hře, popřípadě pouze na 1 box.

Pravidla hry

1) Na plátně stolu před vaší pozicí naleznete boxy „Play" „Ante" „Blind" „Trips" pro vaše Sázky. Před začátkem každého kola narovnejte Hodnotové žetony představující Sázku do boxu v komínku. Jakmile byly karty rozdány, není dovoleno dotýkat se Sázky v boxu. Jestliže potřebujete vědět, kolik jste vsadili pro účely další Sázky, Krupiér vám hodnotové žetony spočítá.

2) Hra začne, jakmile každý z Hráčů položil před sebe svou Sázku do boxů Blind a Ante (tyto Sázky musejí být stejně vysoké) a popřípadě volitelnou výši Sázky do boxu trips.

3) Poté rozdá Krupiér každému Hráči, ze svého pohledu v pořadí zleva doprava, jednu kartu lícem dolů. Následně si rozdá Krupiér do svého prvního boxu pro kartu jednu kartu, kterou opět položí lícem dolů. Tento postup se zopakuje ještě jednou s druhou kartou pro Hráče a pro Krupiéra. Do karet rozdaných Hráčům nahlíží pouze jen daný Hráč.

4) Po rozdání dvou karet Hráči a Krupiérovi mohou Hráči umístit svoji Sázku dle svého uvážení, na hru „Play". V tomto momentě má Hráč možnost umístění 3 až 4násobku Sázky „Ante" na hru „Play.

5) Poté Krupiér spálí jednu kartu odložením z balíčku a rozdá odkryté první tři karty hodnotou nahoru. Pokud jste při první možnosti nevsadili, můžete nyní opět čekat nebo můžete vsadit dvojnásobek Vaší Sázky „Ante" na „hru – play".

6) Krupiér pak po spálení další karty a odložením z balíčku odkryje rozdáním poslední dvě společné karty. Pokud jste do této chvíle nevsadili, můžete nyní vsadit jednonásobek Vaší Sázky „Ante" na „hru – play".

7) Pokud nechcete dál hrát, složíte karty a Krupiér bude inkasovat Sázky „Ante", „Blind" a „Trips", pokud jste ho také vsadili. Vedlejší Sázka „trips" se vyplácí, jakmile Vaše konečná karetní kombinace bude sestávat z „Three of Kind" nebo z lepší kombinace. V každém jiném případě prohrává.

8) Krupiér odkryje své dvě karty a vytvoří tak se společnými kartami svoji karetní kombinaci. Pokud máte lepší karetní kombinaci, vyplatí se „play" a „Ante" v poměru 1:1. Pokud vyhraje karetní kombinace Krupiéra, jdou Sázky „Ante", „play" a „Blind" do Banku. Při nerozhodném výsledku zůstávají tyto tři Sázky stát. „Blind" se vyplatí, pokud Vaše karetní kombinace vyhraje alespoň se Straight. Pokud vyhrajete s menší karetní kombinací než se Straight, zůstane „Blind" stát, nebude však zaplacen. „Trips" se vyplácí od „Three of Kind", jinak se však stáhne.

9) Pokud Hráč nechce hrát o Sázku Ante a Blind, poté co viděl odkrytých všech pět společných karet (má za to, že jeho kombinace bude nižší než Krupiérova), tyto Sázky prohrávají odmítnutím 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 jako Vedlejší Sázka.

10) Krupiér potřebuje získat minimálně pár, aby se kvalifikoval. Pokud se nekvalifikuje, Vaše Sázka „Ante" se vám vrátí. Se všemi ostatními Sázkami se naloží obvyklým způsobem.

Výherní kombinace

Hodnota karet používaných ve hře Ultimate Texas Hold´em pro určení vítězných listů v 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. Dovolené listy při hře Ultimate Texas Hold´em v pořadí od nejnižší k nejvyšší hodnotě jsou tyto:

Karetní kombinace	Popis
One Pair	Dvě karty stejné hodnoty
Two Pairs	2 skupiny 2 karet stejné hodnoty
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty
Straight	5 karet seřazených v pořadí za sebou
Flush	5 karet stejné barvy jakékoli hodnoty (ne postupné hodnoty)
Full House	3 karty stejné hodnoty a zároveň 2 karty stejné hodnoty
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty
Straight Flush	5 karet v pořadí jdoucí za sebou stejné barvy
Royal Flush	Eso, král, královna, kluk a deset stejného druhu

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

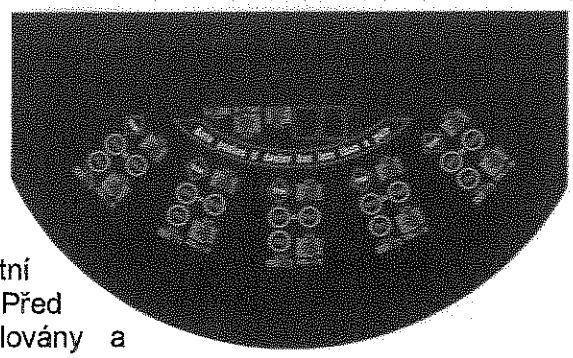
Minimální Sázky, maximální Sázky a maximální výplata

Min	Max
5 €	10 €
10 €	25 €

Maximální výše výplaty činí 10,025 €.

VIII. Euro Poker

Hrací stůl



Stůl na Euro Poker se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 5 boxů a z části pro Krupiéra. Sázkový box se skládá ze dvou částí. Část od Hráče nejvzdálenější se nazývá ANTE, část blíže k Hráči se nazývá BET.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v balíčku 52. Před každým započetím hry jsou karty zkontrolovány a rozloženy
Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též kontrolovány po každé hře. Krupiér karty zamíchá. Před tím, než začne rozdávat karty, musí si Hráči nasadit Sázku ANTE. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Jeden Hráč smí hrát s otevřenými kartami pouze 1 box, ale může současně hrát tzv. slepý box, kdy se však nesmí na karty rozdané na tento box podívat. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Krupiér začne karty rozdávat tak, že první kartu dává sobě. Poté zleva doprava vždy po jedné kartě na každý box, a to až do momentu, až mají všichni Hráči na ruce 4 karty.

2) Krupiér rozdá sobě kartu pátou, otočenou lícem nahoru.

3) Poté má Hráč následující možnosti ve hře:
   - Zahodit (Fold) – přičemž prohrává ½ Ante
   - Hrát dále se 4 kartami, přičemž Sázka Bet je standardně dvojnásobek hodnoty Ante
   - Koupit 1 kartu za cenu Ante
   - Vyměnit za cenu Ante vyměnit 1-3 karty, přičemž dostává vždy o 1 kartu více, než mění. To proto, aby měl na ruce plnohodnotný počet karet pro vytváření pokerové kombinace.

4) Minimální kvalifikace Krupiéra do hry je eso / král.

Výherní kombinace a výplatní poměry

Výherní kombinace – viz podkapitola „Základní výherní kombinace“ (str. 44)

Výherní kombinace	Výplatní poměr
Ace – king (při 4 kartách)	3:1
One pair (při 4 kartách)	1:1
Two pairs (při 4 kartách)	3:1
Three of the kind (při 4 kartách)	4:1
Straight	5:1
Flush	6:1
Full House	7:1
Four of the kind	20:1
Four of the kind (při 4 kartách)	40:1
Straight Flush	60:1
Royal Flush	120:1

Hraje-li Hráč se 4 kartami a dojde ke shodě karet mezi Hráčem a Krupiérem, vyhrává Hráč a vyplácí se mu příslušná Výhra.

Minimální a maximální Sázky

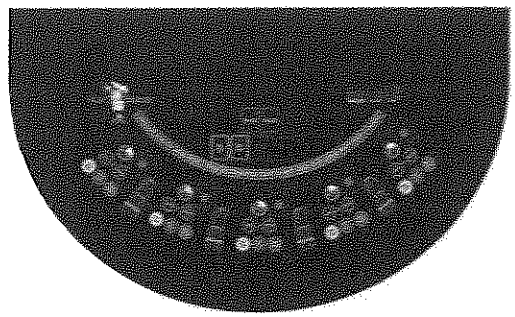
Min	Max
10 €	200 €
20 €	400 €
50 €	1,000 €

Maximální výše výplaty činí 121,000 €.

IX. Switch Poker

Hrací stůl

Stůl na Switch Poker se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří maximálně 2 dvojboxy a z části pro Krupiéra. Sázkový box se skládá ze tří částí. Část od Hráče nejvzdálenější se nazývá ANTE, část blíže k Hráči se nazývá BET a posledním herním polem je BONUS.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v balíčku 52. Před každým započetím hry jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též kontrolovány po každé hře. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Před tím, než se začnou rozdávat karty, musí si Hráči nasadit Sázku ANTE, a to na obou polích jednoho boxu. Výše Sázky musí být shodná.

2) Každý Hráč obdrží 4 karty zakryté a poslední vždy otevřenou. Právě s otevřenými kartami na jednom boxu smí hrát učinit SWITCH, tj. výměnu těchto karet mezi sebou.

3) Učiní-li Hráč rozhodnutí SWITCH, musí zaplatit 2 x Ante. Poté jsou rozhodnutí na obou pozicích již libovolná. Hráč může hrát oba boxy, nebo pouze jeden a druhý Fold. Sázka Bet je vždy dvojnásobek hodnoty Ante.

4) Po ukončení Sázek dochází k porovnání výherních kombinací Krupiéra a Hráčů. Rozdílné jsou výplaty na poli Ante, a to v závislosti na tom, zda byl učiněn Switch anebo nikoliv. Pole Bet je vypláceno standardně. Minimální kvalifikace Krupiéra do hry je eso/král. Další možností je pojištění proti no Hand Krupiéra a také Sázka na pole bonus.

5) Pojištění proti "no Hand" Krupiéra – Hráč se může na políčku k tomu určeném pojistit své výherní kombinace proti "no Hand" Krupiéra. Minimální výše pojištění je výše Sázky „Bet", maximální pak polovina potencionální výplaty Sázky Bet. Pojištění se vyplácí v poměru 1:1. V případě, že Krupiér otevře, pojištění prohrává. Výjimkou je situace, kdy Krupiérova kombinace je lepší než kombinace Hráče, v tom případě se pojištění vrací Hráčovi. Výplata pojištění je zahrnuta do maximální výplaty Sázky.

6) Bonus – Bonus může Hráč vsadit na určené políčko před prvním rozdáním karet. Bonusová hra je platná pouze na kombinaci prvních pěti rozdaných karet, vyplácí se pouze při dosažení kombinace „trojice" a vyšší. Sázku na bonus Hráč v případě prohry ztrácí. Naopak v případě výhry Sázka zůstává.

Výherní kombinace a výplatní poměry

Výherní kombinace – **viz** podkapitola „Základní výherní kombinace" (str. 44)

Výherní kombinace pro ANTE	Výplatní poměry
Bez Switch	Nevyplácí se
Po Switch	2:1

Výherní kombinace pro BET	Výplatní poměr

One pair	1:1
Two pairs	2:1
Three of kind	3:1
Straight	4:1
Flush	5:1
Full House	7:1
Four of the kind	20:1
Straight Flush	50:1
Royal Flush	100:1

Výherní kombinace pro BONUS	Výplatní poměr
Královská postupka v barvě	1000:1
Postupka v barvě	500:1
Poker	200:1
Full House (3 stejné a pár)	70:1
Barva	50:1
Postupka	40:1
3 stejné	25:1

Minimální a maximální Sázky

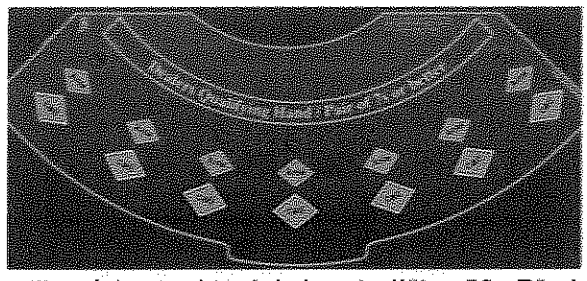
Min	Max
10 €	200 €
20 €	400 €
50 €	1,000 €

Maximální výše výplaty činí 1,001,000 €.

X. Casino Omaha Poker

Hrací stůl

Stůl na Casino Omaha Poker se skládá z části pro Hráče a z části pro Krupiéra. Sázkový box se skládá ze tří částí. Část od Hráče nejvzdálenější se nazývá ANTE, část blíže k Hráči se nazývá BET a posledním herním polem je BONUS.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v balíčku 52. Před každým započetím hry jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též kontrolovány po každé hře. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře.

Pravidla hry

1) Před začátkem rozdávání musí Hráč vsadit na pole Ante.

2) Poté začíná Krupiér rozdávat, přičemž každý Hráč, ale i Krupiér, obdrží 3 karty.

3) Následně je se na Flop otevřou další 3 karty (společné pro všechny) a Hráči mají možnost učinit Sázku Bet (dvojnásobek hodnoty Ante).

4) Po ukončení této akce následuje rozdání zbylých 2 karet na Flop. Minimální kvalifikace Krupiéra jsou dvě sedmičky.

5) Následuje porovnávání karet Hráčů s Krupiérem, přičemž se do výherní kombinace povinně započítávají vždy 3 nejlepší karty z Flopu a 2 nejlepší z ruky. Existuje také možnosti vedlejší Sázky na pole bonus.

Výherní kombinace a výplatní poměry

Výherní kombinace – **viz** podkapitola „Základní výherní kombinace" (str. 44)

Výherní kombinace pro BET	Výplatní poměr
One Pair	1:1
Two pairs	1:1
Three of kind	1:1
Straight	1:1
Flush	1:1
Full House	1:1
Four of the kind	1:1
Straight Flush	1:1
Royal Flush	1:1

Výherní kombinace pro ANTE	Výplatní poměr
One Pair	1:1
Two pairs	1.1
Three of kind	1:1
Straight	1:1
Flush	2:1
Full House	3:1
Four of the kind	10:1

Straight Flush	50:1
Royal Flush	100:1

Výherní kombinace pro BONUS	Výplatní poměr
Královská postupka v barvě	100:1
Postupka v barvě	50:1
Poker	40:1
Full House	30:1
Barva	20:1
Postupka	15:1
3 stejné	12:1

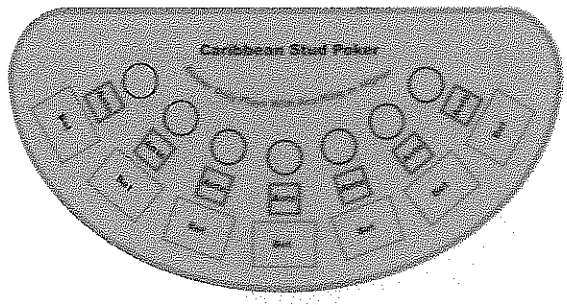
Minimální a maximální Sázky, maximální výplata

Min	Max
10 €	200 €
20 €	400 €
50 €	1,000 €

Maximální výše výplaty činí 101,000 €.

XI.6 Card Poker

Hrací stůl
Stůl na 6 Card Poker se skládá z části pro Hráče a z části pro Krupiéra. Sázkový box se skládá ze dvou částí. Část od Hráče vzdálenější se nazývá ANTE, část blíže k Hráči se nazývá BET.



Karty
K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v balíčku 52. Před každým započetím hry jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též kontrolovány po každé hře. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře.

Pravidla hry

1) Před začátkem rozdávání musí Hráč vsadit na pole Ante.

2) Poté začíná Krupiér rozdávat, přičemž každý Hráč obdrží 5 zakrytých karet. Krupiérova 5 karta je otevřená.

3) Poté má Hráč tyto možnosti:
   a) Za cenu Ante si koupit 6 kartu.
   b) Následně lze ještě jednu kartu vyměnit, opět za cenu Ante.

4) Minimální kvalifikace Krupiéra jsou dvě dvojky.

5) Pro porovnávání se vybírá vždy kombinace 5 nejlepších karet.

6) Nekvalifikoval-li se Krupiér dle bodu 4, může mu Hráč za cenu Ante vyměnit nejnižší kartu.

Výherní kombinace a výplatní poměry
Výherní kombinace – viz podkapitola „Základní výherní kombinace" (str. 44)

Výherní kombinace pro ANTE	Výplatní poměr
One Pair	1:1
Two pairs	1:1
Three of kind	1:1
Straight	1:1
Flush	1:1
Full House	1:1
Four of the kind	1:1
Straight Flush	1:1
Royal Flush	1:1

Výplatní poměry

Výherní kombinace pro BET	Výplatní poměr
One pair	1:1
Two pairs	2:1
Three of kind	3:1
Straight	4:1
Flush	5:1

Full House	7:1
Four of kind	20:1
Straight Flush	50:1
Royal Flush	100:1

Minimální Sázky, maximální Sázky a maximální výplata

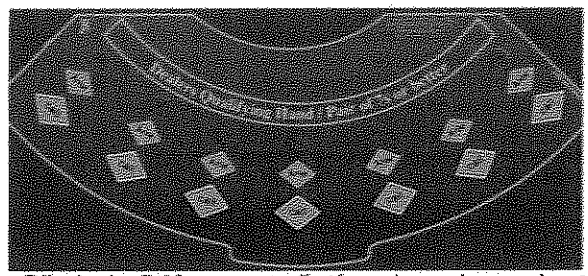
Min	Max
5 €	25 €
10 €	50 €
20 €	100 €
50 €	250 €

Maximální výše výplaty činí 25,250 €.

XII.Macao Poker

Hrací stůl

Stůl na Macao Poker se skládá z části pro Hráče a z části pro Krupiéra. Sázkový box se skládá ze dvou částí. Část od Hráče vzdálenější se nazývá ANTE, část blíže k Hráči se nazývá BET.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v balíčku 52. Před každým započetím hry jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též kontrolovány po každé hře. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře.

Pravidla hry

1) Před začátkem rozdávání musí Hráč vsadit na pole Ante.

2) Poté začíná Krupiér rozdávat, přičemž každý Hráč obdrží 5 zakrytých karet. Krupiérova 5 karta je otevřená.

3) Poté má Hráč tyto možnosti:
   a) Za cenu Ante si vyměnit 1 kartu.
   b) Následně dokoupit 6 kartu, přičemž cena je opět Ante. Učiní-li tak Hráč, je zároveň povinen ihned provést Sázku Bet (dvojnásobek hodnoty Ante). Dokoupení 6 karty je podmíněno výměnou jedné karty viz bod 1. Bez této výměny nelze dokupovat 6 kartu.

4) Minimální kvalifikace Krupiéra jsou eso a král (A/K). Pro porovnávání se vybírá vždy kombinace 5 nejlepších karet. V této hře nelze Krupiérovi při neotevření koupit kartu.

Výherní kombinace a výplatní poměry

Výherní kombinace – **viz** podkapitola „Základní výherní kombinace" (str. 44)

Výherní kombinace pro ANTE	Výplatní poměr
One Pair	1:1
Two pairs	1:1
Three of kind	1:1
Straight	1:1
Flush	1:1
Full House	1:1
Four of the kind	1:1
Straight Flush	1:1
Royal Flush	1:1

Výplatní poměry

Výherní kombinace pro BET	Výplatní poměr
One pair	1:1
Two pairs	2:1
Three of kind	3:1
Straight	4:1
Flush	5:1
Full House	7:1

Four of kind	20:1
Straight Flush	50:1
Royal Flush	100:1

Minimální a maximální Sázky

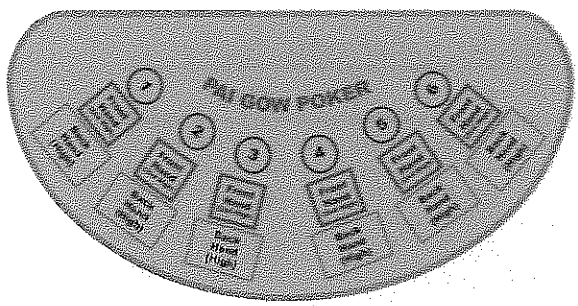
Min	Max
10 €	200 €
20 €	400 €
50 €	1,000 €

Maximální výše Výhry činí 101,000 €.

XIII. Pai Gow Poker

Hrací stůl

Stůl na Pai Gow Poker se skládá z části pro Hráče a z části pro Krupiéra. Sázkový box se skládá ze tří základních částí. Část pro Sázku se nazývá ANTE. Druhá část je určená pro nejvyšší herní kombinaci (H) a poslední pro druhou nejvyšší (L).



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v balíčku 52 + Joker. Před každým započetím hry jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též kontrolovány po každé hře. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře.

Pravidla hry

1) Před začátkem rozdávání musí Hráč vsadit na pole Ante.

2) Poté začíná Krupiér rozdávat, přičemž každý Hráč obdrží 7 zakrytých karet. Také Krupiér obdrží 7 karet.

3) Následuje vytváření dvou nejvyšších kombinací Hráče, přičemž nejvyšší kombinaci Hráč pokládá na pole „H", druhou nejvyšší poté na pole „L".

4) Poté učiní srovnání karet také Krupiér, přičemž toto srovnání na rozdíl od Hráče nemůže být libovolné, nýbrž se řídí přesným pravidlem, kdy se nejvyšší kombinace přesně dodržují. Přísně vždy platí, že karetní kombinace „H" musí být vždy vyšší než karetní kombinace „L".

5) Učiní-li Hráč špatné rozhodnutí při skládání kombinace, je tato chyba označována jako „Foul" a Sázku Hráč prohrává.

6) Žolík (Joker) lze použít libovolně pouze do kombinací „Straight", „Flush" a „Straight Flush", jinak se vždy počítá za eso. Použije-li se joker do kombinace „Flush", počítá se vždy za kartu s nejvyšší možnou hodnotou.

7) Následně se porovnávají karetní kombinace Krupiéra s každým z Hráčů. Jsou-li obě karetní kombinace Hráče lepší, než kombinace Krupiéra Hráč vyhrává, přičemž z vsazené částky musí uhradit provizi 5 %. Je-li Hráč lepší jen v jedné kombinaci (lhostejno v které), jedná se o remízu, tzv. Push a Hráč vyhrává hodnotu ve výši své původní Sázky. Jsou-li obě kombinace karet Hráče horší než kombinace Krupiéra, Hráč Sázku prohrává. Nastane-li situace naprosté shody karetních kombinací na jakémkoliv poli, jedná se o tzv. „Copy" a výhra v tomto případě připadá Krupiérovi.

8) Hráč smí hrát aktivně pouze jeden box. Výjimkou je Sázka na tzv. „Dragon Hand". Tato varianta je možná pouze v situaci, kdy je na stole volný box. Krupiér na něj rozdá také sedm karet a Hráč má možnost tyto karty zahrát, avšak výhradně za pravidel shodných s určováním nejlepší karetní kombinace jako má kasino.

9) Ve hře Pai Gow Poker může být každý Hráč také bankéřem. Je-li tomu tak, je provize pro kasino strhávána z Hráčova čistého příjmu v pozici bankéř. I v situaci, kdy bankéřem hry je Hráč a nikoliv Krupiér, hraje Krupiér dále se všemi hosty, přičemž sází Sázku ve výši Sázky bankéře. Pro Hráče je pozice bankéře velmi výhodná,

neboť v situaci „Copy" bere bankéř výhru pro sebe. Všichni aktivní Hráči by měli mít postupně možnost být na pozici bankéře. Pokud chce Hráč být bankéřem, musí však mít dostatek žetonů na stole, aby mohl případně vyplatit všechny vítězné Sázky ostatních Hráčů i Krupiéra.

Výherní kombinace (seřazené dle hodnoty)

Výherní kombinace	Popis
5 es	Včetně žolíka jakožto divoké karty
Královská postupka	Stejná jako čistá postupka, od desítky až po eso
Čistá postupka	Pět karet s hodnotami jdoucími po sobě, všechny stejné barvy
Čtveřice	Čtyři karty stejné hodnoty
Flush	Pět karet stejné barvy bez ohledu na hodnoty
Postupka	Pět karet různých barev s hodnotami jdoucími po sobě
Trojice	Tři karty stejné hodnoty
Dva páry	Dva páry karet stejných hodnot
Eso	Eso libovolné barvy
Král	Král libovolné barvy
Dáma	Dáma libovolné barvy
Spodek	Všechny ostatní karty kromě esa, dámy, krále

Minimální a maximální Sázky

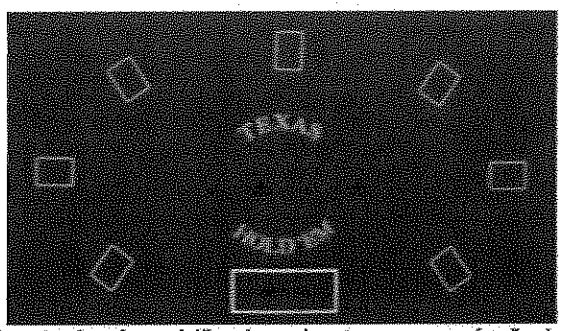
Min	Max
10 €	200 €
20 €	400 €
50 €	1,000 €

Maximální výše Výhry činí 1,950 €.

XIV. Texas Hold'em Poker

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. Následně všechny karty 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. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) První fáze hry začíná vložením povinných Sázek. Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer Button je povinen vložit Sázku v hodnotě Small Blind. Hráč sedící nalevo od Hráče, který vkládá Sázku v hodnotě Small Blind (tj. dvě pozice nalevo od Hráče na pozici Dealer Button) je povinen vložit Sázku v hodnotě Big Blind.

2) Poté Krupiér každému Hráči rozdá dvě karty. Tyto karty jsou rozdány, tak, aby je viděl pouze jejich majitel. Poté již nic nebrání prvnímu kolu sázení. To odstartuje Hráč sedící nalevo od Big blindu a postupuje se po směru hodinových ručiček. Hráč, který je první na řadě, má následující možnosti:
   a) Složení karet (Fold).
   b) Dorovnání (Call) - vstup do hry zaplacením částky, která má stejnou velikost jako Sázka Big blind.
   c) Zvýšení (Raise) - Minimální částkou pro zvýšení je dvojnásobek Big blindu. Maximální pak Hráčův All-in, což jsou všechny hodnotové žetony, které má u stolu k dispozici.
   d) Čekání (Check) - v PreFlop fázi se týká pouze Hráče na Big blindu, a to v případě, že před ním žádný Hráč nenavýšil. Big blind pak může "Checknout", protože nemusí dorovnávat žádné navýšení a svoji povinnou Sázku do hry již vložil.

3) Pokud Hráč, který reaguje ihned po Big blindu navýšil původní Vklad, tak se dalšímu Hráči v pořadí otevírá možnost takzvaného Re-raisu, tedy opětovného navýšení předchozí částky. Toto navýšení musí být opět dvojnásobně vyšší než poslední Sázka.

4) Krupiér na hrací stůl vyloží tři karty, které jsou společné pro všechny Hráče a následuje další kolo sázení. To načíná první Hráč sedící nalevo od Hráče na pozici Dealer Button, který ovšem před Flopem nezahodil karty. Má tři možnosti:
   a) Položit karty (Fold),
   b) Čekat (Check),
   c) Vsadit (Bet).

5) Pokud tento Hráč zvolí možnost Sázky (Bet), tak má Hráč sedící za ním možnost tuto Sázku dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo může karty složit (Fold). Check již není dále možností.

6) Po dokončení sázení se všechny hodnotové žetony přesunou do Potu a pokud ve hře zbývají dva a více Hráčů, pokračuje se do další fáze.

7) Krupiér spálí vrchní kartu v balíčku (odloží ji stranou tak, aby nikdo neviděl, o jakou se jednalo), otočí další následující a umístí ji vedle Flopu.

8) Po vynesení čtvrté společné karty začíná akci opět Hráč sedící jako první po levé ruce Hráče na pozici Dealer Button. Hráči mají stejné možnosti vyjádření jako v předcházejícím sázkovém kole.

9) Po kompletním třetím sázkovém kole za přítomnosti dvou a více Hráčů opět spálí jednu kartu a další v pořadí otočí vedle čtyřech již odhalených.

10) Poté začíná poslední kolo Sázek. Opět zde platí stejné pořadí i úkony jako v těch předchozích.

11) Následně přichází fáze Showdown, tj. Hráči otáčejí své kombinace a porovnávají jejich sílu. Jak jsme si už uvedli výše, Hráči se snaží ze sedmi karet (dvou vlastních a pěti společných) složit tu nejlepší pětikaretní kombinaci. Hráč s nejlepší výherní kombinací získává hodnotové žetony v Banku. Někdy může dojít k situaci, kdy mají Hráči stejnou kombinaci. V tom případě se mezi ně Pot dělí. To označujeme termínem Split.

Výherní kombinace
Viz podkapitola „Základní výherní kombinace" (str. 44)

Varianty

- Limit Texas Hold'em – Při sázení v Hold'emu s limity je předem dána výše Sázek na základě pevné struktury. Sázky před Flopem, na Flopu a všechna navýšení se rovnají Big blindu. Na Turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení dvojnásobí. Ve hře Limit Hold'em jsou Hráči povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. Hráč může (1) vsadit „Bet", (2) Sázku navýšit „Raise", (3) Sázku navýšit ještě jednou „(Re-raise)" a (4) zakončit kolo sázení posledním povoleným navýšením (tzv. „Cap").

- No Limit Texas Hold'em – Minimální Sázka ve variantě No-Limit Hold'em se rovná Big blindu, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až maximum jejich žetonů. Minimální navýšení: ve hře No Limit Hold'em musí být navýšení Sázky alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše vašeho Stacku (váš počet žetonů na hracím stole).

- Pot Limit Texas Hold'em – V Pot Limit Hold'em je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Banku. Nejnižší možné navýšení: navýšení Sázky musí být alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Nejvyšší možné navýšení: výše Banku ve hře, který je tvořen celkovou sumou Banku ve hře spolu se všemi Sázkami na hracím stole a dále částkou, kterou musí Hráč dorovnat před tím, než může Sázku navýšit. Příklad: pokud je Bank €100 a v kole Sázek neproběhla žádná předchozí akce, může Hráč vsadit maximálně €100. Po této Sázce se akce přesouvá k dalšímu Hráči ve směru hodinových ručiček. Tento Hráč

může buď složit, dorovnat €100 nebo navýšit částkou v rozmezí minima (€100 a více) a maxima. Maximální výše Sázky by v tomto případě činila €400. Hráč, který navyšoval, by nejprve dorovnal €100, Bank by vzrostl na €300 a poté by zvýšil o €300 víc čili celková Sázka by činila €400. Pravidla Pot Limit Hold'emu nestanovují žádný pevný počet povolených navýšení, která zakončují kola (tzv. 'Cap').

- Mixed Hold´em – V Mixed Hold'emu se střídají kola Limit Hold'em a No Limit Hold'em. Při přechodu z No Limit na Limit se Blindy zvyšují. To se děje z důvodu zachování konzistence výše průměrného Banku každé z her. Pravidla sázení v každém z kol jsou popsána výše.

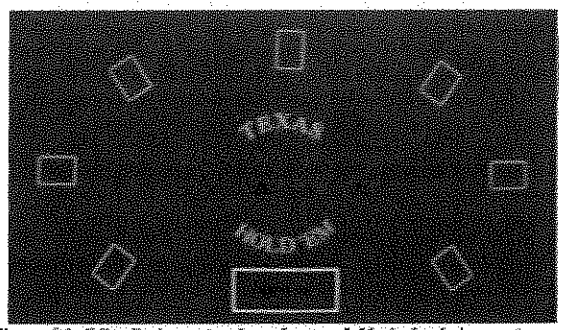
- Ante – Každý Hráč přispívá na počátku každé hry stanovenou částkou do Potu. Přispívaná částka odpovídá výši Ante nebo výši Blindu.

- Button Ante – Hráč na pozici Button musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.

XV. Omaha Poker

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na hracím stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

Pravidla hry

1) Jakmile Hráči umístí Blindy, může hra začít. Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer Button je povinen vložit Sázku v hodnotě Small Blind. Hráč sedící nalevo od Hráč, který vkládá Sázku v hodnotě Small Blind (tj. dvě pozice nalevo od Hráče na pozici Dealer Button) je povinen vložit Sázku v hodnotě Big Blind.

2) Krupiér začne rozdávat karty od Hráče sedícího po Krupiérově levici (ten co umístil Small blind) a pokračuje po směru hodinových ručiček. Takto rozdává po jedné kartě, dokud každý Hráč nemá čtyři karty.

3) Po rozdání všech karet, nastane kolo sázení před Flopem. Sázení končí, jakmile všichni Hráči dostanou možnost hrát nebo ti Hráči, kteří nezahodili své karty dorovnali poslední Sázku.

4) Začne hrát Hráč nalevo od Dealer Button. Tento Hráč může:
   a) Fold – zahodit karty; Hráč nemá v Potu žádné peníze, tudíž karty zahodí a počká si na další hru.
   b) Call – dorovnat Big blind a zůstat tak v hře.
   c) Raise – zvýší Sázku na minimálně na dvojnásobek Big blindu. Může zvýšit i o více, vždy záleží na stylu sázení, který zvolí.

5) Jakmile tento Hráč odehraje, pokračuje ve hře Hráč po jeho levici. A takto ve směru hodinových ručiček až po Hráče, co umístil Big blind. Každý Hráč, až po Hráče, který umístil Big blind, má stejné možnosti, jak hrát – Fold, Call a Raise. Hráč, který umístil Big blind, tedy částku, kterou ostatní Hráči dorovnávali, může zahrát – Check (Hráč nemusí dorovnávat Sázku, ale pošle hru dál) nebo Raise. Částka, která se sází vždy závisí na velikosti poslední Sázky, která byla učiněna.

6) Jakmile se první kolo sázení ukončí, Krupiér dá stranou jednu kartu (té se říká spálená karta) a rozdá první tři karty na hrací stůl, lícem nahoru – Flop. Jakmile je Flop rozdán, začíná další kolo sázení. Hrát začíná první Hráč po Krupiérově levici, který své karty nezahodil (Hráči, kteří své karty nezahodili jsou označováni jako živí). Tento Hráč má stejné možnosti jako Hráč, který umístil Big bling před Flopem. Může buď hru poslat dál – Check, nebo vsadit – Bet. Ostatní Hráči mají stejné možnosti reagovat na jeho hru, jako měli před Flopem. Pokud vsadí, pak Sázku dorovnat – Call, zvýšit – Raise, nebo karty zahodit – Fold. Pokud po Flopu nikdo nevsadí a všichni hru jen pošlou dál, jsou všichni Hráči „živí" a nikdo nemusí zahazovat karty. Toto kolo je ukončeno, pokud všichni Hráči poslali hru dál, nebo pokud jsou všechny Sázky dorovnány.

7) Jakmile je kolo po Flopu ukončené, Krupiér dá stranou jednu kartu (spálenou) a na hrací stůl položí jednu kartu lícem nahoru. Na stole jsou v tuto chvíli 4 karty a začíná další kolo sázení. Hru začne hrát opět první Hráč po Krupiérově levici, který má karty. Toto kolo probíhá stejně jako kolo po Flopu.

8) Jakmile je ukončeno kolo po turnu, Krupiér dá jednu kartu stranou (spálenou) a rozdá jednu kartu lícem nahoru. Na stole je nyní 5 karet lícem nahoru. Toto kolo je již závěrečné a probíhá stejně jako kolo předchozí.

9) Showdown je závěr celé hry. Nastává po ukončení posledního sázecího kola. Koncept Showdownu je jednoduchý, Hráč s nejlepší výherní kombinací bere Pot. Výherní kombinace jsou stejné jako v Texas Hold'em, avšak musí být sestavena přesně ze dvou libovolných karet které má na ruce a libovolných 3 karet na hracím stole. To je právě rozdíl oproti Texas Hold'em. V Texas Hold'emu máte na ruce dvě karty a je na vás, pokud je využijete na sestavení výherní kombinace. V Omaze máte na ruce čtyři karty a na sestavení výherní kombinace musíte využít právě dvě z nich.

10) Krupiér určí vítěze, předá mu Pot, posune Dealer Button o jednoho Hráče po směru hodinových ručiček a začne novou hru. Spolu s Dealer Buttonem se posouvá o jednoho i Small a Big blind.

Výherní kombinace
Viz podkapitola „Základní výherní kombinace" (str. 44)

Varianty

- Pot Limit Omaha: V Pot Limit Omaze je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Banku. Minimální navýšení: navýšení Sázky musí být alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše Banku ve hře, který je tvořen celkovou sumou Banku, plus všemi Sázkami na hracím stole a částkou, kterou musí Hráč dorovnat před tím, než může Sázku navýšit. Příklad: pokud je Bank €100 a v kole Sázek neproběhla žádná předchozí akce, může Hráč vsadit maximálně €100. Po této Sázce se akce přesouvá k dalšímu Hráči ve směru hodinových ručiček. Tento Hráč může buď složit, dorovnat €100 nebo navýšit částkou v rozmezí minima (€100 a více) a maxima. Maximální výše Sázky by v tomto případě činila $€400. Hráč, který navyšoval, by nejprve dorovnal €100, Bank by vzrostl na €300 a poté by zvýšil o €300 víc čili celková Sázka by činila €400. V Pot Limit Omaze není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (Cap).

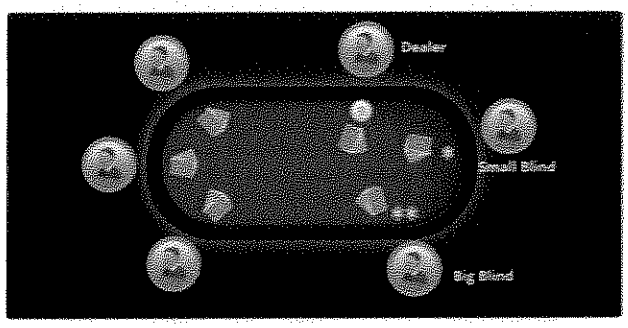
- No Limit Omaha: Minimální Sázka ve variantě No Limit Omaha se rovná Big blindu. Avšak pokud Hráči chtějí, mohou vždy vsadit víc, až maximum jejich žetonů. Minimální navýšení: ve hře No Limit Omaha musí být navýšení Sázky alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí sSázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše vašeho Stacku (váš počet žetonů na hracím stole). V No Limit Omaze není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (Cap).

- Fixed Limit Omaha: Při sázení ve Fixed Limit Omaze je předem dána výše Sázek na základě pevné struktury. Všechny Sázky a navýšení před Flopem a na Flopu se rovnají Big blindu. Na Turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení dvojnásobí. Ve hře Limit Omaha jsou Hráči povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. Ty zahrnují (1) Bet, (2) Raise, (3) Re-raise a (4) Cap (poslední povolené navýšení).

XVI. Omaha Hi/Lo Poker

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na hracím stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) I v pokeru Omaha Hi/Lo označuje „Dealer Button" (značka) Hráče, který je imaginárním Krupiérem dané hry. Před začátkem hry, první Hráč po směru hodinových ručiček od této značky vloží tzv. ‚Small blind', povinnou malou Sázku naslepo. Následující Hráč po směru hodinových ručiček od Sázky Small blind vloží tzv. ‚Big blind' (povinnou velkou Sázku naslepo), která běžně představuje dvojnásobek Small blindu, avšak výše blindů se mění na základě struktury Sázek, se kterou se hraje. V hrách s pevným limitem je Big blind shodný s malou sázkou, Small blind obvykle tvoří polovinu velikosti Big blindu, ale může být vyšší, což závisí na Sázkách. Sázení potom začíná u Hráče po levici od Big blindu.

2) Nyní jsou každému Hráči rozdány vždy po jedné kartě celkem čtyři vlastní karty. Sázení u stolu pokračuje ve směru hodinových ručiček, přičemž začíná Hráč na pozici 'under the gun' (hned za Big blindem po směru hodinových ručiček).

3) Po zhlédnutí vlastních karet má každý Hráč možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu a je považována za 'živou' Sázku tohoto kola. Takový Hráč může Fold, Call nebo Raise. Sázení pokračuje v každém kole Sázek, dokud v Banku nemají všichni aktivní Hráči (ti, kteří nesložili karty) shodné částky.

4) Po ukončení prvního kola Sázek se lícem nahoru rozdává ‚Flop'. Před vyložením Flopu, Turnu a Riveru Kriupér vždy spálí jednu vrchní karta z balíčku. Flop představuje první tři společné karty platné pro všechny aktivní Hráče. Hru začíná aktivní Hráč ve směru hodin hned za Buttonem. Pokračuje se dalším kolem Sázek. Pro Limit Omahu Hi/Lo platí, že všechny Sázky a navýšení představují násobky malé Sázky.

5) 'Turn' nastává po skončení dalšího kola Sázek a v Omaze Hi/Lo znamená čtvrtou společnou kartu na stole otočenou barvou nahoru. Hru opět začíná aktivní Hráč ve směru hodinových ručiček hned za Buttonem. Pokračuje se dalším kolem Sázek. Všechny Sázky a navýšení na turnu musí být v Limit Omaze Hi/Lo násobky velké Sázky.

6) Je-li sázení u konce, přichází na stůl 'River'. River se nazývá pátá a poslední společná karta v Omaha Hi/Lo pokeru. Sázet začíná aktivní Hráč ve směru hodinových ručiček bezprostředně za Buttonem. Následuje poslední kolo Sázek.

7) Je-li po skončení posledního kola Sázek ve hře více než jeden Hráč, tak vyloží své karty na stůl první ten, kdo poslední sázel nebo Sázku navyšoval. Pokud se v posledním kole neuskutečnily žádné Sázky, své karty vykládá na stůl jako první Hráč sedící po směru hodinových ručiček od značky Krupiéra.

8) Polovinu Banku vyhrává Hráč s nejlepší a současně nejvyšší kombinací pěti karet (high), zatímco druhá polovina peněz z Banku připadá Hráči s naopak nejmenší herní kombinací sestavenou z pěti karet (low).

9) Pamatujte, že ve všech hrách Omaha musí Hráči používat dvě (a jenom dvě) ze svých čtyř vlastních karet v kombinaci s přesně třemi kartami na Boardu. V případě shodných kombinací se high a low část Banku dělí mezi Hráče s nejlepšími kombinacemi rovným dílem. Pokud žádná z Hand nevyhovuje požadavkům na low (např. 'eight low' nebo lepší), nejlepší Handa/Handy kvalifikované pro high, berou celý Bank. Poté, co je hodnota Banku vyplacena výherci, můžou Hráči rozehrát novou hru Omaha Hi/Lo. Button se posunuje po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

Výherní kombinace

Omaha Hi/Lo se hraje s omezením „8-or-better", což znamená, že nízký Hand musí tvořit nejméně pět různých karet v hodnotě osm a nižší. Účastník hazardní hry s nejlepší kombinací pěti vysokých karet získává půl Potu, účastník hazardní hry s nejlepší kombinací pěti nízkých karet druhou polovinu. V případě shody kombinací se podíl na Potu za vysoký Hand a podíl na Potu za nízký Hand rovnoměrně rozdělí mezi účastníky hazardní hry s nejlepšími kombinacemi. Pokud má více účastníků hazardní hry Handy stejné hodnoty, nastává remíza, při které si rozdělí mezi sebe Pot rovným dílem. Například pokud nastane situace, kdy má nárok na Pot jeden účastník hazardní hry s vysokým Handem a dva účastníci hazardní hry se shodným nízkým Handem, vyhrává vítězný účastník s vysokým Handem polovinu Potu, zatímco účastníci s nízkým Handem získají každý jednu čtvrtinu Potu. Pokud žádná kombinace nesplňuje podmínky pro nízký Hand, vyhrává celý Pot nejlepší vysoká kombinace (high Hand).

Omaha Hi/Lo používá pro sestavení nejlepší kombinace vysokých karet tzv. tradiční hodnoty karetních kombinací v pokeru (viz podkapitola „Základní výherní kombinace" (str. 44) a pro sestavení nejlepší kombinace nízkých karet používá hodnoty karetních kombinací zvané „Ace to Five (viz tabulka a popis níže)".

1	5-4-3-2-A	29	8-6-4-3-A
2	6-4-3-2-A	30	8-6-4-3-2
3	6-5-3-2-A	31	8-6-5-2-A
4	6-5-4-2-A	32	8-6-5-3-A
5	6-5-4-3-A	33	8-6-5-3-2
6	6-5-4-3-2	34	8-6-5-4-A
7	7-4-3-2-A	35	8-6-5-4-2
8	7-5-3-2-A	36	8-6-5-4-3
9	7-5-4-3-A	37	8-7-3-2-A
10	7-5-4-3-A	38	8-7-4-2-A
11	7-5-4-3-2	39	8-7-4-3-A
12	7-6-3-2-A	40	8-7-4-3-2
13	7-6-4-2-A	41	8-7-5-2-A
14	7-6-4-3-A	42	8-7-5-3-A

15	7-6-4-3-2	43	8-7-5-3-2
16	7-6-5-2-A	44	8-7-5-4-A
17	7-6-5-2-A	45	8-7-5-4-2
18	7-6-5-3-2	46	8-7-5-4-3
19	7-6-5-4-A	47	8-7-6-2-A
20	7-6-5-4-2	48	8-7-6-3-A
21	7-6-5-4-3	49	8-7-6-3-2
22	8-4-3-2-A	50	8-7-6-4-A
23	8-5-3-2-A	51	8-7-6-4-2
24	8-5-4-3-A	52	8-7-6-4-3
25	8-5-4-3-A	53	8-7-6-5-A
26	8-5-4-3-2	54	8-7-6-5-2
27	8-6-3-2-A	55	8-7-6-5-3
28	8-6-4-2-A	56	8-7-6-5-4

- **Hodnoty kombinací Ace to Five (nízké karty)**

V případě Ace to Five (nízké karty) není barva rozhodující. Jiné kombinace než níže uvedené (např. flush, postupka, dvojice, trojice atd., které jsou užívány např. v „tradičních hodnotách karetních kombinací v pokeru (vysoké karty)") zde nemají žádnou hodnotu. Esa jsou v low kombinacích vždy počítána jako nejnižší karty. Hodnota karet v low kombinaci o pěti kartách začíná vždy nejvyšší kartou a dále se postupuje směrem dolů.
Za nízké („low") karty se považují eso, dvojka, trojka, čtyřka, pětka, šestka, sedmička a osmička; za vysoké („high") se potom považují osmička, devítka, desítka, kluk (karta J), královna (karta Q), král (karta K) a eso. Osmička a eso tedy mohou mít jak povahu nízké karty, tak povahu vysoké karty.

- **Five Low nebo Wheel: Pětka, čtyřka, trojka, dvojka a eso.**

V případě rovnosti kombinací: Všichni, co drží Five-high kombinaci, si dělí Pot. Six Low: Pět libovolných karet se šestkou jako nejvyšší kartou.
V případě rovnosti kombinací: Druhá nejnižší karta vyhrává Pot. Proto 6, 4, 3, 2, A poráží 6, 5, 4, 2, A. Je-li to nutné, rozhodují další nejnižší karty v kombinaci – třetí nejvyšší, čtvrtá nejvyšší a pátá nejvyšší.

- **Seven Low: Pět libovolných karet se sedmičkou jako nejvyšší kartou.**

V případě rovnosti kombinací: Druhá nejnižší karta vyhrává Pot. Je-li to nutné, rozhodují další nejnižší karty v kombinaci – třetí nejvyšší, čtvrtá nejvyšší a pátá nejvyšší.

- **Eight Low: Pět libovolných karet s osmičkou jako nejvyšší kartou.**

V případě rovnosti kombinací: Druhá nejnižší karta vyhrává Pot. Je-li to nutné, rozhodují další nejnižší karty v kombinaci – třetí nejvyšší, čtvrtá nejvyšší a pátá nejvyšší. Eight Low je nejslabší kombinací kvalifikující se pro variantu low her typu Omaha Hi/Lo a Seven Card Stud Hi/Lo. Nicméně v Razzu neexistuje žádné takové omezení, a celý Pot vyhrává vždy nejnižší (tedy v této hře nejlepší) kombinace, i pokud se jedná o nine low, queen low nebo dokonce pár (viz níže popis hry Razz).

Varianty

Omahu Hi/Lo je možné hrát v následujících formátech:

- Limit Omaha Hi/Lo – na každou hru a každé kolo Sázek je stanoven konkrétní limit.
- Pot Limit Omaha Hi/Lo – Hráč může vsadit prostřednictvím žetonů částku odpovídající aktuální hodnotě Banku.
- No Limit Omaha Hi/Lo – Hráč může kdykoliv vsadit všechny svoje hodnotové žetony.

- Mixed Omaha Hi/Lo – ve hře se střídají kola Limit a Pot Limit. Pokud hra přejde z Pot Limit na No Limit, blindy se půlí, což zajišťuje, že sázkové úrovně budou konzistentní.

- Limit Omaha Hi/Lo: Při sázení v Limit Omaze Hi/Lo je předem dána výše Sázek na základě pevné struktury. Všechny Sázky a navýšení před Flopem a na Flopu se rovnají Big blindu. Na turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení dvojnásobí. Ve hře Limit Omaha Hi/Lo jsou Hráči povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. Ty zahrnují (1) Bet, (2) Raise, (3) Re-raise a (4) Cap-poslední povolené navýšení.

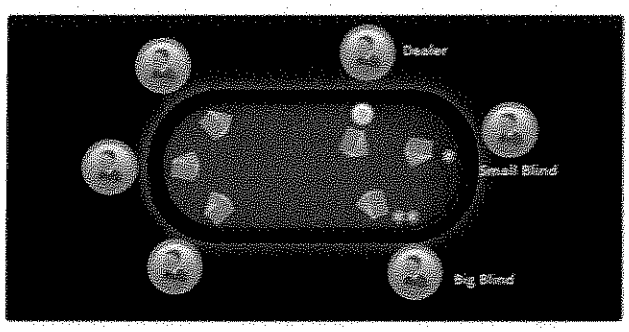
- Pot Limit Omaha Hi/Lo: V Pot Limit Omaze Hi/Lo je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Banku. Minimální navýšení: navýšení Sázky musí být rovno alespoň výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše Banku ve hře, který je tvořen celkovou sumou Banku, plus všemi Sázkami na stole a částkou, kterou musí Hráč dorovnat před tím, než může Sázku navýšit. Příklad: pokud je Bank €100 a v kole Sázek neproběhla žádná předchozí akce, může Hráč vsadit maximálně €100. Po této sázce se akce přesouvá k dalšímu Hráči ve směru hodinových ručiček. Tento Hráč může buď složit, dorovnat €100 nebo navýšit částkou v rozmezí minima (€100 a více) a maxima. Maximální výše Sázky by v tomto případě činila €400. Hráč, který navyšoval, by nejprve dorovnal €100, Bank by vzrostl na €300 a poté by zvýšil o €300 víc čili celková Sázka by činila €400. V Pot Limit Omaze Hi/Lo není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (Cap). V Pot Limit Omaze Hi/Lo není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (Cap).

- No Limit Omaha Hi/Lo: Minimální Sázka ve variantě No Limit Omaha Hi/Lo se rovná Big blindu. Avšak pokud Hráči chtějí, mohou vždy vsadit víc, až maximum svých žetonů. Minimální navýšení: ve hře No Limit Omaha Hi/Lo musí být navýšení Sázky alespoň dvojnásobkem hodnoty předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše vašeho Stacku (váš počet žetonů na stole). V No Limit Omaze Hi/Lo není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (Cap).

XVII. 5 Card Omaha Poker

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Každý z Hráčů obdrží pět vlastních karet a sází po směru hodinových ručiček, přičemž začíná Hráč na pozici 'under the gun' (první po směru za Big blindem).

2) Poté, co si prohlédnete své vlastní karty, máte možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu, který je považován za 'živou' ('live') Sázku tohoto kola. Máte možnost položit (Fold), dorovnat (Call) nebo zvýšit (Raise). Sázení pokračuje v každém kole Sázek, dokud všichni aktivní Hráči (ti, kteří nepoložili) nevloží do Potu shodnou částku.

3) Po skončení prvního kola Sázek se na Board rozdává 'Flop'. Před vyložením Flop, Turn, River Krupiér vždy spálí jednu vrchní kartu z balíčku. Flop jsou první tři společné karty lícem nahoru určené všem Hráčům. Sázení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek.

4) Jakmile se ukončí sázení na Flopu, přichází na řadu 'turn' - další karta na Boardu. Turn je čtvrtá společná karta ve hře 5 Card Omaha. Sázení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek.

5) Jakmile jsou dorovnány Sázky na Turnu, Krupiér vyloží na Board lícem nahoru 'River'. River je pátou a poslední společnou kartou ve hře 5 Card Omaha. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne závěrečné kolo Sázek.

6) Pokud po skončení posledního kola Sázek zbývá ve hře více než jeden Hráč, ukazuje karty Hráč, který jako poslední sázel nebo navyšoval. Pokud v posledním kole neproběhla žádná Sázka, pak jako první ukazuje karty Hráč bezprostředně od Buttonu ve směru hodinových ručiček. Hráč s nejlepší kombinací pěti karet vyhrává Pot. Pamatujte, že ve hře 5 Card Omaha musí Hráči použít dvě a jen dvě ze svých pěti vlastních karet v kombinaci s přesně třemi kartami na stole. V případě shody kombinací karet si Pot rovným dílem rozdělí mezi sebe Hráči s nejlepší kombinací. Po udělení Potu vítězi se může začít nová hra 5 Card Omaha. Button se posune po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

Výherní kombinace

Viz podkapitola „Základní výherní kombinace“ (str. 44)

Varianty

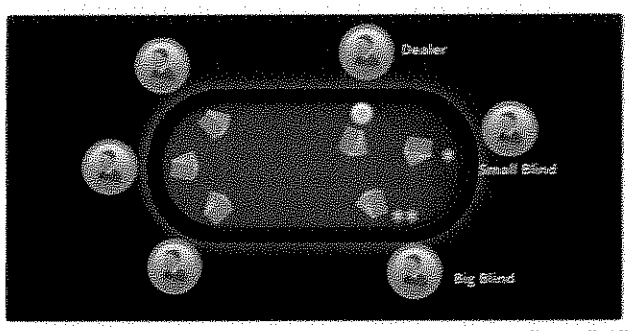
- 5 Card Pot Limit Omaha: V Pot Limit Omaha je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Potu. Minimální navýšení (Raise): Navýšení Sázky musí být nejméně ve výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. U Pot Limit 5 Card Omahy není 'Cap' (omezení) na počet povolených raisů.

- No Limit 5 Card Omaha: Minimální Sázka v No Limit 5 Card Omaha je ve výši Big blindu, ale Hráči mohou vždy vsadit kolik chtějí, až do maxima svých žetonů u stolu. Minimální navýšení (Raise): Ve hře No Limit 5 Card Omaha musí být navýšení Sázky rovno alespoň výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. U No Limit 5 Card Omahy není 'Cap (omezení)' na počet povolených raisů.

XVIII. 5 Card Omaha Hi/Lo

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Ve hře 5 Card Omaha Hi/Lo označuje 'Button' nebo 'Krupiér Button' Hráče, který je Krupiérem pro aktuální hru. Před samotným začátkem hry sází Hráč bezprostředně po Buttonu (ve směru hodinových ručiček) 'Small blind', tedy první povinnou Sázku. Následující Hráč ve směru hodinových ručiček za Small blindem pak sází 'Big blind', který je obvykle dvojnásobkem Small blindu. Blindy se ale mohou lišit v závislosti na výši Sázek a hrané struktuře Sázek.

2) Jakmile Hráči obdrží svých pět vlastních karet, probíhají Sázky po směru hodinových ručiček a začínají od Hráče na pozici 'under the gun' (první po směru za Big blindem).

3) Poté, co si prohlédnete své vlastní karty, máte možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu, který je považován za 'živou' ('live') Sázku tohoto kola. Máte možnost položit (Fold), dorovnat (Call) nebo zvýšit (Raise). Sázení pokračuje v každém kole Sázek, dokud všichni aktivní Hráči (ti, kteří nepoložili) nevloží do Potu shodnou částku.

4) Po skončení prvního kola Sázek se na Board rozdává 'Flop'. Před vyložením Flop, Turn, River Krupiér vždy spálí jednu vrchní kartu z balíčku. Flop jsou první tři společné karty lícem nahoru určené všem Hráčům. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne další kolo Sázek. Ve hře Limit 5 Card Omaha Hi/Lo jsou všechny Sázky a navýšení na Flopu odvozeny od Small Betu.

5) Jakmile se ukončí sázení na Flopu, přichází na řadu 'turn' - další karta na Boardu. Turn je čtvrtá společná karta hry 5 Card Omaha Hi/Lo. Sázení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek. Ve hře 5 Card Omaha Hi/Lo je výše Sázek na turnu odvozena od bit Betu.

6) Jakmile jsou dorovnány Sázky na Turnu, Krupiér vyloží na Board lícem nahoru 'River'. River je pátou a poslední společnou kartou v rámci hry 5 Card Omaha Hi/Lo. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne závěrečné kolo Sázek.

7) Pokud po skončení posledního kola Sázek zbývá ve hře více než jeden Hráč, ukazuje karty Hráč, který jako poslední sázel nebo navyšoval. Pokud v posledním kole neproběhla žádná Sázka, pak jako první ukazuje karty Hráč bezprostředně od Buttonu ve směru hodinových ručiček. Hráč s nejlepší Handou pěti karet pro high vyhrává polovinu Potu a Hráč s nejlepší Handou pro low vyhrává druhou polovinu.

Mějte na paměti, že ve všech hrách 5 Card Omaha musí Hráči použít dvě (a pouze dvě) ze svých pěti vlastních karet v kombinaci s přesně třemi kartami z Boardu. V případě shody kombinací low nebo high si Pot mezi sebe rovným dílem rozdělí Hráči s nejlepší kombinací. Pokud se žádná Handa nekvalifikuje pro low (v tomto případě 'eight low' a lepší), nejlepší Handa pro high vyhrává celý Pot. Po udělení Potu vítězi se může začít nová hra 5 Card Omahy Hi/Lo. Button se posune po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

Výherní kombinace

5 Card Omaha Hi/Lo se hraje podle pravidla '8 or better'. To znamená, že pokud chcete vyhrát část Potu určenou pro low Handu, musí tato low Handa obsahovat pět různých karet s hodnotou 8 a menší. Low Handa ve hře 5 Card Omaha Hi/Lo je posuzována podle stejných pravidel, jako je tomu ve hře Omaha Hi/Lo. Pokud žádná kombinace nesplňuje podmínky pro nízkou Handu, vyhrává celý Pot nejlepší vysoká kombinace. 5 Card Omaha Hi/Lo využívá pro hodnocení low Hand systém 'Ace to Five' nebo také 'California'. Postupky a barva se do kombinace nepočítají a esa jsou vždy nízká. Nejlepší možná Handa je tzv. 'wheel': 5, 4, 3, 2, A. Výherní kombinace blíže viz Výherní kombinace u Omaha Hi/Lo Poker (str. 77).

Varianty

5 Card Omaha Hi/Lo lze hrát v následujících formátech:

- Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: V každém kole Sázek se uplatňují určité limity pro Sázky.
- Pot Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: Sázky jsou omezeny do výše hodnoty žetonů v Potu.
- No Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: Hráč může kdykoli vsadit všechny své hodnotové žetony.

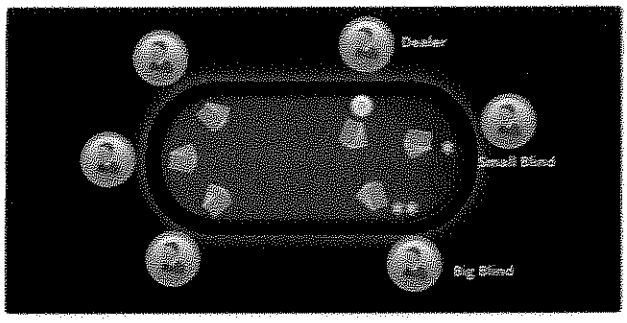
- Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: Sázení v Limit 5 Card Omaha Hi/Lo je omezeno na předem stanovený systém výše Sázek. Sázky před Flopem, na Flopu a všechny Sázky i navýšení se rovnají Big blindu. Na turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení zdvojnásobí. Ve hře 5 Card Omaha Hi/Lo jsou Hráčům povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. To zahrnuje (1) Sázku – Bet, (2) navýšení – Raise, (3) další navýšení – Re-raise a (4) konečné navýšení – final Raise neboli Cap.

- Pot Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: V Pot Limit 5 Card Omaha Hi/Lo je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Potu. Minimální navýšení (Raise): Navýšení Sázky musí být rovno alespoň výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Pokud například první Hráč vsadí 5€, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o 5€ (celková Sázka bude 10€). Maximální navýšení: Výše Potu ve hře, který je tvořen celkovou sumou aktivního Potu spolu se všemi Sázkami na stole a dále částkou, kterou musí aktivní Hráč dorovnat před tím, než může Sázku navýšit. Příklad: Pokud je Pot 100€ a v kole Sázek neproběhla žádná předchozí akce, může Hráč vsadit maximálně 100€. Po této sázce se akce přesouvá k dalšímu Hráči ve směru hodinových ručiček. Tento Hráč může buď složit, dorovnat 100€ nebo navýšit částkou v rozmezí minima (100€ a více) a maxima. Maximální výše Sázky je v tomto případě 400€. Hráč, který navyšoval, by nejprve dorovnal 100€, Pot by vzrostl na 300 $, a poté by zvýšil o 300€. Celková Sázka by proto činila 400€. U Pot Limit 5 Card Omahy Hi/Lo není žádné omezení ('Cap') na počet navýšení.

- No Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: Minimální Sázka v No Limit 5 Card Omaha Hi/Lo je ve výši Big blindu, ale Hráči mohou vždy vsadit kolik chtějí, až do maxima svých žetonů u stolu. Minimální navýšení (Raise): V No Limit 5 Card Omaze Hi/Lo musí být navýšení nejméně ve výši předchozího navýšení nebo Sázky v daném kole. Pokud například první Hráč vsadí 5€, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o 5€ (celková Sázka bude 10€). Maximální navýšení: Výše vašeho Stacku (vaše hodnotové žetony na stole). U No Limit 5 Card Omahy Hi/Lo není žádné omezení ('Cap') na počet raisů.

XIX. 6 Card Omaha Poker

Hrací stůl
Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty
K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Každý z Hráčů obdrží pět vlastních karet a sází po směru hodinových ručiček, přičemž začíná Hráč na pozici 'under the gun' (první po směru za Big blindem).

2) Poté, co si prohlédnete své vlastní karty, máte možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu, který je považován za 'živou' ('live') Sázku tohoto kola. Máte možnost položit (Fold), dorovnat (Call) nebo zvýšit (Raise). Sázení pokračuje v každém kole Sázek, dokud všichni aktivní Hráči (ti, kteří nepoložili) nevloží do Potu shodnou částku.

3) Po skončení prvního kola Sázek se na Board rozdává 'Flop'. Před vyložením Flop, Turn, River Krupiér vždy spálí jednu vrchní kartu z balíčku. Flop jsou první tři společné karty lícem nahoru určené všem Hráčům. Sázení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek.

4) Jakmile se ukončí sázení na Flopu, přichází na řadu 'turn' - další karta na Boardu. Turn je čtvrtá společná karta ve hře 6 Card Omaha. Sázení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek.

5) Jakmile jsou dorovnány Sázky na turnu, objeví se na Boardu lícem nahoru 'River'. River je pátou a poslední společnou kartou ve hře 6 Card Omaha. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne závěrečné kolo Sázek.

6) Pokud po skončení posledního kola Sázek zbývá ve hře více než jeden Hráč, ukazuje karty Hráč, který jako poslední sázel nebo navyšoval. Pokud v posledním kole neproběhla žádná Sázka, pak jako první ukazuje karty Hráč bezprostředně od Buttonu ve směru hodinových ručiček. Hráč s nejlepší kombinací pěti karet vyhrává Pot. Pamatujte, že ve hře 6 Card Omaha musí Hráči použít dvě a jen dvě ze svých pěti vlastních karet v kombinaci s přesně třemi kartami na stole. V případě shody kombinací karet si Pot rovným dílem rozdělí mezi sebe Hráči s nejlepší kombinací. Po udělení Potu vítězi se může začít nová hra 6 Card Omaha. Button se posune po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

Výherní kombinace
Viz podkapitola „Základní výherní kombinace" (str. 44)

Varianty

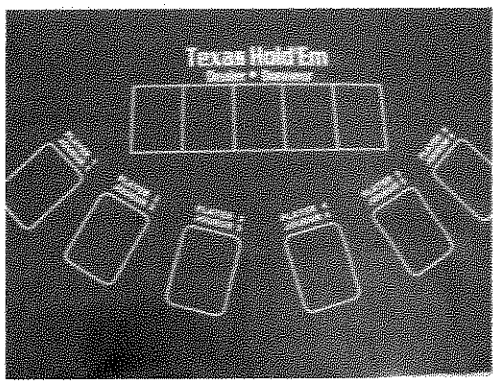
- 6 Card Pot Limit Omaha: V Pot Limit Omaha je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Potu. Minimální navýšení (Raise): Navýšení Sázky musí být nejméně ve výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. U Pot Limit 6 Card Omahy není 'Cap' (omezení) na počet povolených raisů.

- No Limit 6 Card Omaha: Minimální Sázka v No Limit 6 Card Omaha je ve výši Big blindu, ale Hráči mohou vždy vsadit kolik chtějí, až do maxima svých žetonů u stolu. Minimální navýšení (Raise): Ve hře No Limit 6 Card Omaha musí být navýšení Sázky alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. U No Limit 6 Card Omahy není 'Cap (omezení)' na počet povolených raisů.

XX. King´s Hold'em (Easy Hold'em)

Hrací stůl

Tato hra je společenskou hrou, kdy Hráči hrají proti kasinu, nikoliv proti sobě. Cílem hry je získat vyšší herní kombinaci, než má Bank. Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 6 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Sázky

Před rozdáním první karty musí každý Hráč mít vsazeno na boxu Ante. Po rozdání první karty nesmí být Sázka na Ante jakkoli měněna. Hráč může v jedné hře sledovat karty maximálně na třech boxech. Ostatní boxy musí hrát naslepo. Je-li na stole více Hráčů, může Hráč sledovat karty pouze na jednom boxu. Všechny Sázky jsou pouze v Hodnotových žetonech.

Pravidla hry

1) Aby se Hráč mohl zúčastnit hry, musí vsadit Ante. Ante definuje výši Sázky i pro všechny následující Sázky v průběhu hry. Všechny tyto Sázky musí být ve stejné výši, jako je Ante. Po vsazení Ante obdrží každý Hráč dvě karty, stejně tak jako Bank, karty Banku jsou otočeny tak, aby je Hráči neviděli.

2) Pokud chce Hráč pokračovat ve hře, musí provést Sázku na Flop (ve stejné výši jako Ante). Pokud Hráč nechce ve hře pokračovat, pasuje svoji Sázku a prohrává Ante.

3) Krupiér spálí jednu kartu a rozdá tři karty na Flop tak, aby je všichni Hráči viděli. Každý z Hráčů má možnost rozhodnout se, zda vsadí Sázku na Turn, nebo zda jen potvrdí, že hraje dál bez vsazení Turn (tzv. čekuje Sázku). Pokud chce Hráč vsadit na Turn, přisadí Hodnotové žetony ve výši Ante.

4) Po ukončení tohoto kola sázení spálí Krupiér jednu kartu a otevře kartu na Turnu. Opět se zopakuje stejný postup sázení jako na Flop. Pokud si Hráč přisadí, vsadí Sázku na pozici River.

5) Poté, co je ukončeno kolo sázení na River, spálí Krupiér jednu kartu a otevře kartu na pozici River. Možnost dalších Sázek je u konce. V tuto chvíli otevře Krupiér obě karty Banku. Jak Hráč, tak Bank hraje s pěti nejlepšími kartami. Pokud Hráč své karty zahodí, Krupiér je nekontroluje, pouze vezme Sázku. Pokud je herní kombinace Hráče vyšší než kombinace Banku, budou všechny pozice Flop, Turn a River vyplaceny v poměru 1:1. V případě, že má Hráč minimálně barvu a jeho karty jsou lepší než karty Banku, budou vyplaceny pozice Flop, Turn, River i Ante v poměru 1:1.

Výherní možnosti

Název	Kombinace
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, např. 4, 5, 6, 7,8. Karty nejsou ve stejné barvě.
Flush	Jakýchkoliv pět karet stejné barvy, např. pět karet kárové barvy. Karty nejsou v posloupnosti.
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 6, 7, 8, 9 a 10.
Royal Flush	Nejvyšších pět karet od stejné barvy, např. 10, J, Q, K, A v jedné barvě.

Varianty

- Ante – Každý Hráč přispívá na počátku každé hry stanovenou částkou do Potu. Přispívaná částka odpovídá výši Ante nebo výši blindu.

- Button Ante – Hráč na pozici Button musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.

Minimální a maximální Sázky, maximální výplata

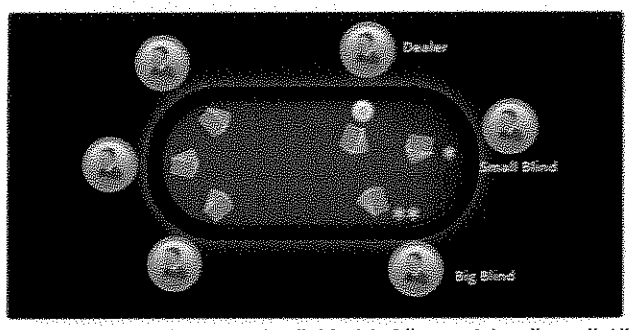
Min	Max
10 €	200 €
20 €	400 €
50 €	1,000 €

Maximální výše výplaty činí 2,000 €.

XXI. Courchevel Poker

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Před samotným začátkem hry sází Hráč bezprostředně po Buttonu (ve směru hodinových ručiček) 'Small blind', tedy první povinnou Sázku. Následující Hráč ve směru hodinových ručiček za Small blindem pak sází 'Big blind', který je obvykle dvojnásobkem Small blindu. Blindy se ale mohou lišit v závislosti na výši Sázek a hrané struktuře Sázek. V hrách s pevným limitem je Big blind stejný jako Small blind, a Small blind je obvykle polovina výše Big blindu, ale může být v závislosti na Sázkách i vyšší.

2) Krupiér následně rozdá každému z Hráčů po jedné dvě karty (začíná se od Hráče na pozici Small blind) a první z karet Flopu je rozdána lícem nahoru na stůl. Před každým umístěním karty na Board je Krupiérem spálena jedna karta z balíčku. Sázky probíhají po směru hodinových ručiček a začínají od Hráče na pozici 'under the gun' (prvního po směru za Big blindem).

3) Poté, co si prohlédnete své vlastní karty, máte možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu, který je považován za 'živou' ('live') Sázku tohoto kola. Máte možnost položit (Fold), dorovnat (Call) nebo zvýšit (Raise). Poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

4) Po skončení prvního kola Sázek jsou na stůl rozdány zbývající dvě karty 'Flopu' lícem nahoru. Flop jsou první tři společné karty lícem nahoru určené všem Hráčům. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne další kolo Sázek. Ve hře Limit Courchevel jsou všechny Sázky a navýšení na Flopu odvozeny od Small blindu.

5) Jakmile se ukončí sázení na Flopu, přichází na řadu 'turn' - další karta na Boardu. Turn je čtvrtá společná karta hry Courchevel. Sázení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek. Ve hře Limit Courchevel je výše Sázek na turnu odvozena od Big blindu.

6) Jakmile jsou dorovnány Sázky na turnu, Krupiér vyloží na Board lícem nahoru 'River'. River je pátou a poslední společnou kartou v rámci hry Courchevelu. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček proběhne závěrečné kolo Sázek.

7) Pokud po skončení posledního kola Sázek zbývá ve hře více než jeden Hráč, ukazuje karty Hráč, který jako poslední sázel nebo navyšoval. Pokud v posledním kole neproběhla žádná Sázka, pak jako první ukazuje karty Hráč bezprostředně od

Buttonu ve směru hodinových ručiček. Hráč s nejlepší kombinací pěti karet vyhrává Pot. Mějte na paměti, že ve všech hrách Courchevel musí Hráči použít dvě (a pouze dvě) ze svých pěti vlastních karet v kombinaci s přesně třemi kartami z Boardu. V případě shody kombinací karet si Pot rovným dílem rozdělí mezi sebe Hráči s nejlepší kombinací. Po udělení Potu vítězi může začít nová hra Courchevelu. Button se posune po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

Výherní kombinace
Viz podkapitola „Základní výherní kombinace“ (str. 44)

Typy her Courchevel

- Limit Courchevel – V každém kole Sázek se uplatňují určité limity pro Sázky.
- Pot Limit Courchevel - Sázky jsou omezeny do výše hodnoty žetonů v Banku.
- No Limit Courchevel – Hráč může vsadit jakoukoli částku až do výše jeho žetonů u stolu.

Varianty

- Limit Courchevel: V Limit Courchevel se sází předem stanovené, strukturované částky. Sázky před Flopem, na Flopu a všechny Sázky i navýšení se rovnají Big blindu. Na turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení zdvojnásobí. Ve hře Limit Courchevel jsou Hráči povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. To zahrnuje (1) Sázku – Bet, (2) navýšení – Raise, (3) další navýšení – Re-raise a (4) konečné navýšení – final Raise neboli Cap.

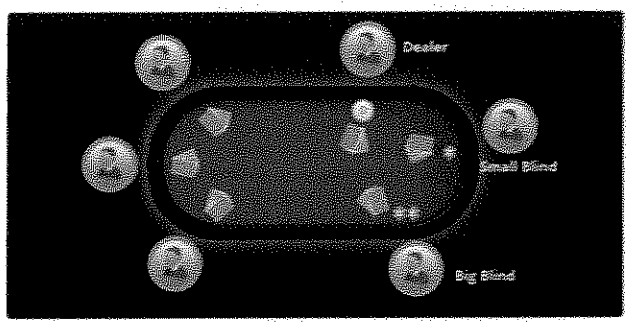
- Pot Limit Courchevel: V Pot Limit Courchevel je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Potu. Minimální navýšení (Raise): Navýšení Sázky musí být rovno alespoň výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. U Pot Limit Courchevelu není žádné omezení ('Cap') na počet navýšení.

- No Limit Courchevel: Minimální Sázka v No Limit Courchevel je ve výši Big blindu, ale Hráči mohou vždy vsadit kolik chtějí, až do maxima svých žetonů u stolu. Minimální navýšení (Raise): V No Limit Courchevelu je navýšení nejméně ve výši předchozího navýšení nebo Sázky v daném kole. U No Limit Courchevelu není žádné omezení ('Cap') na počet navýšení.

XXII. Courchevel Hi/Lo Poker

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Před samotným začátkem hry sází Hráč bezprostředně po Buttonu (ve směru hodinových ručiček) 'Small blind', tedy první povinnou Sázku. Následující Hráč ve směru hodinových ručiček za Small blindem pak sází 'Big blind', který je obvykle dvojnásobkem Small blindu. Blindy se ale mohou lišit v závislosti na výši Sázek a hrané struktuře Sázek. V hrách s pevným limitem je Big blind stejný jako Small Bet, a Small blind je obvykle polovina výše Big blindu, ale může být v závislosti na Sázkách i vyšší.

2) Krupiér následně rozdá každému z Hráčů po jedné dvě karty (začíná se od Hráče na pozici Small blind) a první z karet Flopu je rozdána lícem nahoru na stůl. Před každým umístěním karty na Board je Krupiérem spálena jedna karta z balíčku. Sázky probíhají po směru hodinových ručiček a začínají od Hráče na pozici 'under the gun' (prvního po směru za Big blindem).

3) Poté, co si prohlédnete své vlastní karty, máte možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu, který je považován za 'živou' ('live') Sázku tohoto kola. Máte možnost položit (Fold), dorovnat (Call) nebo zvýšit (Raise). Poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Sázení pokračuje v každém kole Sázek, dokud všichni aktivní Hráči (ti, kteří nepoložili) nevloží do Potu shodnou částku.

4) Po skončení prvního kola Sázek jsou na stůl rozdány zbývající dvě karty 'Flopu' lícem nahoru. Flop jsou první tři společné karty lícem nahoru určené všem Hráčům. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne další kolo Sázek. Ve hře Limit Courchevel Hi/Lo jsou všechny Sázky a navýšení na Flopu odvozeny od Small blindu.

5) Jakmile se ukončí sázení na Flopu, přichází na řadu 'turn' - další karta na Boardu. Turn je čtvrtá společná karta hry Courchevel Hi/Lo. Sázení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek. Ve hře Limit Courchevel Hi/Lo je výše Sázek na turnu odvozena od Big blindu.

6) Jakmile jsou dorovnány Sázky na turnu, Krupiér vyloží na Board lícem nahoru 'River'. River je pátou a poslední společnou kartou v rámci hry Courchevelu Hi/Lo. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne závěrečné kolo Sázek.

7) Pokud po skončení posledního kola Sázek zbývá ve hře více než jeden Hráč, ukazuje karty Hráč, který jako poslední sázel nebo navyšoval. Pokud v posledním kole neproběhla žádná Sázka, pak jako první ukazuje karty Hráč bezprostředně od Buttonu ve směru hodinových ručiček. Hráč s nejlepší Handou pěti karet pro high vyhrává polovinu Potu a Hráč s nejlepší Handou pro low vyhrává druhou polovinu. Mějte na paměti, že ve všech hrách Courchevel Hi/Lo musí Hráči použít dvě (a pouze dvě) ze svých pěti vlastních karet v kombinaci s přesně třemi kartami z Boardu. V případě shody kombinací low nebo high si Pot mezi sebe rovným dílem rozdělí Hráči s nejlepší kombinací. Pokud se žádná Handa nekvalifikuje pro low (v tomto případě 'eight low' a lepší), nejlepší Handa pro high vyhrává celý Pot. Po udělení Potu vítězi může začít nová hra Courchevelu Hi/Lo. Button se posune po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

Výherní kombinace

Courchevel Hi/Lo se hraje podle pravidla '8 or better'. To znamená, že pokud chcete vyhrát část Potu určenou pro low Handu, musí low Handa obsahovat pět různých karet s hodnotou 8 a menší. Low Handa ve hře Courchevel Hi/Lo je posuzována podle stejných pravidel, jako je tomu ve hře Omaha Hi/Lo. Pokud žádná kombinace nesplňuje podmínky pro nízkou Handu, vyhrává celý Pot nejlepší vysoká kombinace. Courchevel Hi/Lo využívá k hodnocení low Hand systém 'Ace to Five' nebo také 'California'. Postupky a barva se do kombinace nepočítají a esa jsou vždy nízká. Nejlepší možná Handa je tzv. 'wheel': 5, 4, 3, 2, A. Výherní kombinace blíže viz Výherní kombinace u Omaha Hi/Lo Poker (str. 77).

Typy her Courchevel Hi/Lo

- Limit Courchevel Hi/Lo: V každém kole Sázek se uplatňují určité limity pro Sázky.
- Pot Limit Courchevel Hi/Lo: Sázky jsou omezeny do výše hodnoty žetonů v Banku.
- No Limit Courchevel Hi/Lo: Hráč může vsadit jakoukoli částku až do výše jeho žetonů u stolu.

Varianty

- Limit Courchevel Hi/Lo: V Limit Courchevel Hi//Lo se sází předem stanovené, strukturované částky. Sázky před Flopem, na Flopu a všechny Sázky i navýšení se rovnají Big blindu. Na turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení zdvojnásobí. Ve hře Limit Courchevel Hi/Lo jsou Hráči povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. To zahrnuje (1) Sázku – Bet, (2) navýšení – Raise, (3) další navýšení – Re-raise a (4) konečné navýšení – final Raise neboli Cap.

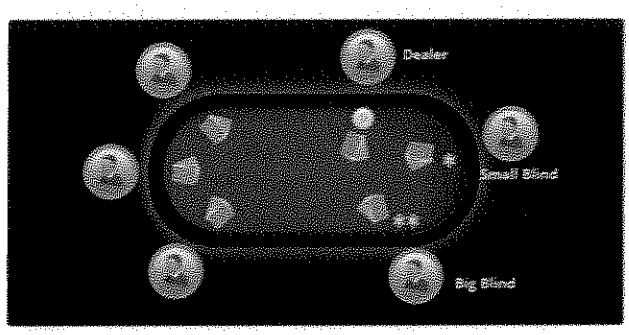
- Pot Limit Courchevel Hi/Lo: V Pot Limit Courchevel Hi/Lo je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Potu. Minimální navýšení (Raise): Navýšení Sázky musí být rovno alespoň výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. U Pot Limit Courchevelu Hi/Lo není žádné omezení ('Cap') na počet navýšení.

- No Limit Courchevel Hi/Lo: Minimální Sázka v No Limit Courchevel Hi/Lo je ve výši Big blindu, ale Hráči mohou vždy vsadit tolik, kolik chtějí, až do maxima svých žetonů u stolu. Minimální navýšení (Raise): V No Limit Courchevelu Hi/Lo je navýšení nejméně ve výši předchozího navýšení nebo Sázky v daném kole. U No Limit Courchevelu Hi/Lo není žádné omezení ('Cap') na počet raisů.

XXIII. Seven Card Stud

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Před zahájením hry Seven Card Stud všichni Hráči povinně vsadí Ante.

2) Každému Hráči jsou zpočátku rozdány tři karty, dvě vlastní karty a jedna odkrytá. Hráč držící nejnižší odkrytou kartu je tzv. 'bring-in' a začíná akci. Musí učinit další Sázku (přesná výše se odvíjí od typu hry) nebo pokud se rozhodne, celou Sázku v nižších sázkových násobcích. Akce pokračuje po směru hodinových ručiček kolem hracího stolu, dokud není dokončeno kolo sázení.

3) Poté obdrží Hráči další odkrytou kartu, které se říká 'Fourth Street'. Na tahu je Hráč s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Například Hráč s odkrytým párem králů hraje první, jestliže žádný jiný Hráč neukazuje pár es nebo lepší karty. Tento Hráč se může rozhodnout pro Check nebo vsadit nižší výši Sázek. Následuje další kolo Sázek.

4) Poté je Hráčům rozdána 'Fifth Street', tedy další odkrytá karta. A opět první Hráč na řadě bude ten s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Pokračuje se kolem sázení. Počínaje rozdáním karty Fifth Street a po celý zbytek hry probíhá přihazování ve výši velkých Sázek.

5) V tuto chvíli je pro Hráče připravena karta tzv. 'Sixth Street'. Akci začíná Hráč s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Následuje kolo Sázek.

6) Nyní dostane každý Hráč sedmou a současně poslední kartu, která je rozdána lícem dolů. Kartu zná pouze Hráč, který ji obdržel. Jako první se vyjadřuje Hráč s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Před Hráči je poslední kolo Sázek, a pokud ve hře zůstane více než jeden Hráč, přejde se k Showdownu.

7) Pokud po závěrečném kole sázení zůstane ve hře více než jeden Hráč, pak jako první vykládá své karty ten, který jako poslední vsázel nebo Sázku navyšoval. V případě, že v posledním kole nebyla učiněna žádná Sázka, pak vyloží svoje karty jako první Hráč na prvních pozicích (sedadlo 1, sedadlo 2 atd.). Další karty na Showdownu se ukazují ve směru hodin kolem stolu. Bank získává Hráč s nejvyšší kombinací karet. V případě rovnosti karetních kombinací se Bank dělí rovným dílem mezi příslušné Hráče.

8) Ve Studu, stejně jako v jiných formách pokeru, jsou možné následující akce - 'Fold', 'Check', 'Bet', 'Call' nebo 'Raise'. O tom, které možnosti jsou k dispozici v dané chvíli, rozhoduje akce předchozího Hráče. Vždy má však každý pokerový Hráč volbu složit karty, odložit je a vzdát se svého podílu v Banku. Jestliže dosud nikdo neprovedl

Sázku, má Hráč možnost Check (nevsázet, ale ponechat si karty) nebo Bet. Po Hráčově sázce mají následující Hráči možnost Fold, Call nebo Raise. Call znamená dorovnat částku vsazenou předcházejícím Hráčem. Pojem Raise zahrnuje nejen dorovnání předchozí Sázky, ale navíc její navýšení.

9) Za účelem určení bring-inu v Seven Card Stud rozhoduje o hodnotě karet barva. Barvy jsou řazeny v abecedním pořadí (podle anglických názvů) – kříže (nejnižší), káry, srdce a piky (nejvyšší). Rozhoduje nejnižší barva, takže pokud jsou na počátku Handy viditelné srdcová dvojka a křížová dvojka, potom křížová dvojka vkládá bring-in. (Pozn.: toto pravidlo neplatí pro nerozhodné Handy na Showdownu.) Pokud je Hráč s nejnižší kartou zobrazenou na Third Street v All-inu za Ante a v důsledku toho není schopen vložit požadovaný bring-in, pak se bring-in posouvá ve směru hodinových ručiček u stolu bez ohledu na hodnotu odkrytých karet Hráče. Pokud některý Hráč na Fourth Street ukáže pár, může se dobrovolně vsadit nebo navýšit o velkou Sázku. Jestliže v této situaci někdo vsadí 'velkou Sázku', vyšší vsazená částka platí pro zbytek sázení na Third Street.

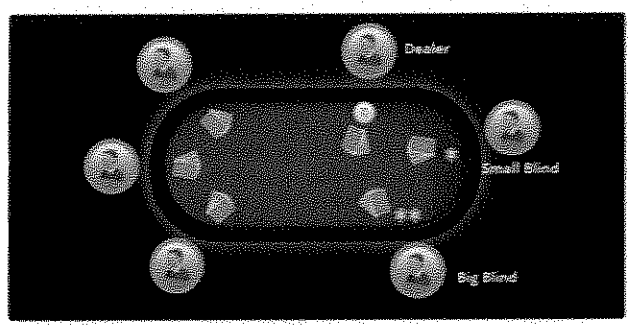
Výherní variant a další varianty

Variantou hry Seven Card Stud je Seven Card Stud Hi/Lo (také známá jako 'Stud Eight or Better' nebo 'Stud/8'). V této variantě hry Stud jsou možní dva výherci každé hry. Zaprvé, Hráč mající nejlepší kombinaci vysokých karet a zadruhé Hráč s nejlepší hodnotou nízkých karet, pokud je tato kombinace tvořena kartami nižšími než osm nebo lepšími. Výherní kombinace blíže viz Výherní kombinace u Omaha Hi/Lo Poker (str. 77).

XXIV. Seven Card Stud Hi/Lo

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Před tím, než začne Seven Card Stud Hi/Lo, musí každý Hráč vložit povinnou částku tzv. „Ante".

2) Každý Hráč dostane zpočátku tři karty, dvě karty lícem dolů („vlastní karty") a jednu lícem nahoru a tento Hráč také začíná akci. Hráč, jehož karta lícem nahoru má nejnižší hodnotu, musí učinit první Sázku („bring-in"), a to ve výši buď celé nominální hodnoty Sázky (opět přesná výše Sázky závisí na typu hry) nebo pokud se rozhodne, celou Sázku v nižších sázkových násobcích. Sázení probíhá okolo pokerového stolu po směru hodinových ručiček, dokud není dokončeno toto kolo Sázek.

3) Poté je Hráčům rozdána další karta lícem nahoru, tu nazýváme 'Fourth Street'. Akci začíná ten Hráč, jehož karty lícem nahoru mají nejvyšší pokerovou hodnotu. Podle pravidel si může Hráč vsadit (Bet) nebo Checknout. Na rozdíl od Seven Card Stud, pokud Hráč vytvoří pár na Fourth Street, zde nelze vsadit dvojnásobek, všechny Sázky budou narůstat v nejnižším rozpětí. Například Hráč ukazující king high se vyjadřuje jako první, pokud žádný jiný Hráč nemá eso high nebo lepší. Tento Hráč může buď Checknout nebo vsadit nižší částku. Na řadě je další kolo Sázek.

4) I zde je každému Hráči rozdána karta lícem nahoru. Pro ni se vžil výraz 'Fifth Street'. Podle pravidel začíná opět Hráč s nejvyšší kombinací karet lícem nahoru. Následuje další kolo Sázek. Počínaje kartou Fifth Street se po zbytek hry Sázky a navýšení přihazují ve formě velkých Sázek.

5) Nyní obdrží Hráči další kartu lícem nahoru, té se říká 'Sixth Street'. Na řadě je opět ten Hráč, jehož karty lícem nahoru mají nejvyšší pokerovou hodnotu. Poté přichází další kolo sázení.

6) Hráčům je rozdána sedmá a poslední karta, a to lícem dolů, známá pouze Hráči, kterému byla rozdána. Hrát začíná ten Hráč, jehož karty lícem nahoru mají nejvyšší pokerovou hodnotu. V tuto chvíli je před Hráči poslední kolo Sázek, a pokud ve hře zůstane více než jeden Hráč, přejde se k Showdownu.

7) Zůstává-li ve hře více než jeden Hráč po ukončení závěrečného kola Sázek, pak poslední sázející / zvyšující Hráč vyloží svoje karty na stůl jako první. V případě, že v posledním kole nepadla žádná Sázka, pak jako první vykládá svoje karty Hráč na první pozici (sedadlo 1, poté sedadlo 2 a tak dále). Další Handy na Showdownu se ukazují ve směru hodinových ručiček kolem stolu. Hráč s nejlepší kombinací vysokých pěti karet ('Hi') získává polovinu Banku a Hráč s nejlepší kombinací nízkých

pěti karet ('Lo') získává druhou polovinu Banku. Jestliže nevyhrají žádné nízké karty (low), bere nejlepší kombinace vysokých karet (high) celý Bank. Pamatujte, že ve hře Seven Card Stud Hi/Lo je nutné dodržovat pravidlo 'eight or Better', abyste mohli vyhrát Bank, tzn., že musíte mít nepárové kombinace pěti karet s hodnotami menší nebo rovno 8. Jinak vám low kombinace není uznána. V případě, že mají dva nebo více Hráčů stejné high nebo low Handy, rozdělí se podle toho i poloviny Banku. Poté, co je Bank rozdělen, lze zahájit novou hru Seven Card Stud Hi/Lo.

8) Ve Studu, stejně jako v jiných formách pokeru, jsou možné následující akce - 'Fold', 'Check', 'Bet', 'Call' nebo 'Raise'. O tom, které možnosti jsou k dispozici v dané chvíli, rozhoduje akce předchozího Hráče. Vždy má však každý pokerový Hráč volbu složit karty, odložit je a vzdát se svého podílu v Banku. Jestliže dosud nikdo neprovedl Sázku, má Hráč možnost Check (nevsázet, ale ponechat si karty) nebo Bet. Po Hráčově sázce mají následující Hráči možnost Fold, Call nebo Raise. Call znamená dorovnat částku vsazenou předcházejícím Hráčem. Pojem Raise zahrnuje nejen dorovnání předchozí Sázky, ale navíc její navýšení. Akce Bet a Raise v hrách s limitem jsou předem dané částky.

9) Za účelem určení bring-inu v Seven Card Stud rozhoduje o hodnotě karet barva. Barvy jsou řazeny v abecedním pořadí (podle anglických názvů) – kříže (nejnižší), káry, srdce a piky (nejvyšší). Rozhoduje nejnižší barva, takže pokud jsou na počátku Handy viditelné srdcová a kárová dvojka, potom kárová dvojka vkládá bring-in. Pokud je Hráč s nejnižší kartou zobrazenou na Third Street v All-inu za Ante a v důsledku toho není schopen vložit požadovaný bring-in, pak se bring-in posouvá ve směru hodinových ručiček u stolu bez ohledu na hodnotu odkrytých karet Hráče.

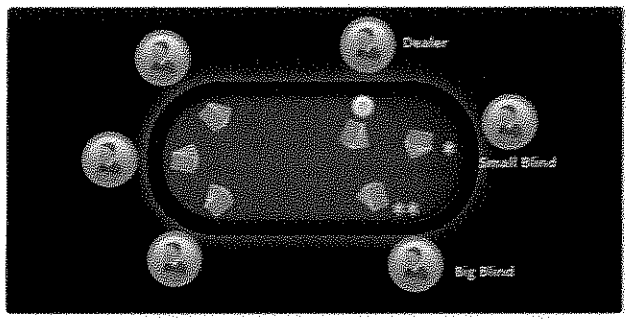
Výherní kombinace

Ve hře Seven Card Stud Hi/Lo je jednotlivě rozdáno sedm karet v průběhu celé hry, ale o vítězi rozhoduje pouze karetní kombinace pěti karet každého Hráče. Aby měl Hráč nárok získat část Banku za low (nízké karty), musí být low Handa hrána s kartami „eight or better", tedy s osmičkou nebo nižšími. (Low Handy jsou v Seven Card Stud Hi/Lo tvořeny stejně jako v Omaha Hi/Lo). Pokud nevyhovuje žádná low Handa, celý Bank vyhrává high Handa. V hrách Stud Hi/Lo se pro hodnocení low Hand využívá systém 'Ace to Five' nebo 'California'. Postupky a Flush se nepočítají do Handy a esa jsou vždy nízká, takže nejlepší možná Handa je tzv. "wheel": 5, 4, 3, 2, A.

XXV. Razz (Seven Card Stud Low)

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Před tím, než začne hra, vloží všichni Hráči minimální Sázku Ante.

2) Každému Hráči jsou zpočátku rozdány tři karty, 2 neodkryté a 1 odkrytá karta. Hráč s nejvyšší odkrytou kartou je v Razzu 'bring-in' a ten také začíná akci. Musí učinit Sázku v určité nominální hodnotě (přesná výše bring-inu závisí na typu hry) nebo pokud se rozhodne, celou Sázku v nižších sázkových násobcích. Hra pokračuje ve směru hodinových ručiček napříč pokerovým stolem, dokud není sázení pro dané kolo u konce.

3) Nyní obdrží každý Hráč další odkrytou kartu, nazývanou též 'Fourth Street'. Jako první je na řadě Hráč s nejsilnější (nejnižší) odkrytou Handou. Ten může buď Bet, nebo Check. Pokud vsadí, sází malou Sázku a následuje další kolo Sázek.

4) Každý Hráč nyní obdrží další odkrytou kartu, nazývanou též "Fifth Street" a opět jedná ten Hráč, jehož odkryté karty mají nejnižší pokerovou hodnotu. Například Hráč s eight-high hraje první, jestliže jediní jiní Hráči ve hře ukazují pár sedmiček a queen-high. Hráč s eight-high může buď Checknout, nebo vsadit vyšší Sázku. Přichází další kolo Sázek. Počínaje Fifth Street až po zbytek hry jsou všechny Sázky a navýšení násobky „velké Sázky".

5) Každý Hráč nyní obdrží další odkrytou kartu, nazvanou též "Sixth Street" a opět jedná ten Hráč, jehož odkryté karty mají nejnižší pokerovou hodnotu. Poté začíná další kolo Sázek.

6) Poté obdrží každý Hráč sedmou a poslední kartu, která je neodkrytá a jejíž hodnotu zná pouze ten, kterému byla rozdána. Stejně jako na předchozích street, začíná ten Hráč, jehož odkryté karty mají nejnižší pokerovou hodnotu. Nastává poslední kolo Sázek, a pokud ve hře zůstane více než jeden Hráč, přejde se k Showdownu.

7) Jestliže při dokončení posledního sázecího kola zbývá ve hře více než 1 Hráč, ukáže jako první karty poslední sázející/přihazující. Když nebyly v posledním kole uzavřeny žádné Sázky, ukáže jako první karty Hráč na první pozici (sedadlo 1, poté sedadlo 2 a tak dále). Další Handy na Showdownu se ukazují ve směru hodinových ručiček kolem stolu. Bank vyhrává Hráč s nejlepší 5 karetní Ace to five kombinací. Zapamatujte si, že (na rozdíl od Seven Card Stud Hi/Lo a Omaha Hi/Lo) zde neexistuje žádná 'vhodnost'. Celý Bank vyhrává Handa s nejlepší nízkou kombinací. Poté, co je Bank přidělen nejlepší low kombinaci, může začít nová hra. Pokud mají 2

nebo více Hand shodné hodnoty, je mezi ně Bank rozdělen rovnoměrně a barvy karet zde nehrají roli.

8) Ve Studu, stejně jako v jiných formách pokeru, jsou možné následující akce - 'Fold', 'Check', 'Bet', 'Call' nebo 'Raise'. O tom, které možnosti jsou k dispozici v dané chvíli, rozhoduje akce předchozího Hráče. Vždy má však každý pokerový Hráč volbu složit karty, odložit je a vzdát se svého podílu v Banku. Jestliže dosud nikdo neprovedl Sázku, má Hráč možnost Check (nevsázet, ale ponechat si karty) nebo Bet. Po Hráčově sázce mají následující Hráči možnost Fold, Call nebo Raise. Call znamená dorovnat částku vsazenou předcházejícím Hráčem. Pojem Raise zahrnuje nejen dorovnání předchozí Sázky, ale navíc její navýšení. Akce Bet a Raise v hrách s limitem jsou předem dané částky.

9) Za účelem určení bring-inu v Razzu rozhoduje o hodnotě karet barva. V pořadí od nejvyšší po nejnižší se řadí následovně – piky, srdce, káry a kříže. Bring in je zodpovědností nejvyšší barvy, takže pokud jsou na začátku hry k vidění srdcová a kárová královna a současně je královna nejvyšší ukázanou kartou, potom připadne bring in na srdcovou královnu. Pokud je Hráč s nejvyšší kartou zobrazenou na Third Street v All-inu za Ante a v důsledku toho není schopen vložit požadovaný bring-in, pak se bring-in posouvá ve směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči u stolu bez ohledu na hodnotu odkrytých karet Hráče.

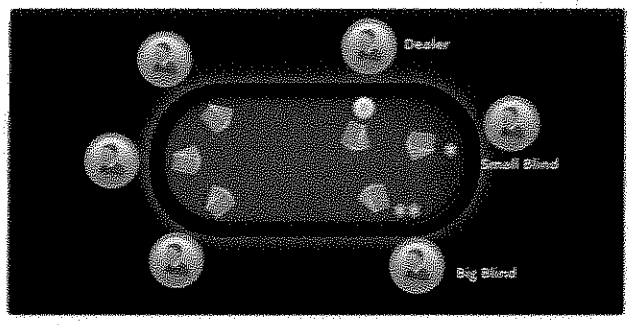
Výherní kombinace

Razz (Seven Card Stud, pouze nízká) je pokerová hra, ve které při odkrytí karet, vyhrává nejnižší pokerová kombinace ‚Ace to five' („Od esa k pěti"). V Razzu je Hráči v průběhu hry rozdáno celkem 7 karet, ale pro stanovení vítěze je rozhodujících pouze 5 nejlepších low Hand. Na rozdíl od her Seven Card Stud Hi/Lo nebo Omaha Hi/Lo, v Razzu neexistuje pro výhru Banku požadavek '8 or better'. Při hodnocení kombinací v Razzu se využívá systém ‚Ace to five' nebo ‚California'. Postupky a Flushe se nepočítají do Handy a esa se vždy počítají jako nízké karty, takže nejlepší možná Handa je tzv. 'wheel': 5, 4, 3, 2, A.

XXVI. Five Card Draw

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Před začátkem hry, než se rozdají karty, vloží Hráči po levici od Hráče na pozici Dealer button do hry povinné Sázky. Hráč ihned po levici od Hráče na pozici Dealer Button vloží do hry Small blind, a hráč po levici od něho pak Big blind.

2) Následně Krupiér rozdá ve směru hodinových ručiček po jedné kartě všem Hráčům celkem pět karet do ruky.

3) Hra probíhá ve stejném směru a jako první koná akci Hráč po levici od Hráče, který vložil Sázku Big blindu. Každý Hráč má možnost buď dorovnat (Call), navýšit (Raise) anebo své karty zahodit (Fold). V prvním kole není možné Checknout a pokračovat ve hře. Kolo pokračuje po směru hodinových ručiček kolem herního stolu do jeho ukončení.

4) Po skončení prvního kola sázení následuje výměna karet (draw), kdy si každý Hráč vybere ty karty, které si přeje odložit (discard). Hráči mají možnost vyměnit si libovolný počet karet na ruce za jiné. Proces odkládání karet probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na pozici Dealer Button. Hráči se mohou této možnosti vzdát a nemusejí měnit žádnou kartu.

5) Následuje další kolo akcí, které tentokrát zahajuje Hráč sedící po levici od Hráče na pozici Dealer Button.

6) Pokud ještě nikdo nevsadil, mají Hráči možnost Checknout a pokračovat ve hře bez nutnosti vsadit. Kromě toho Hráč může standardně vsadit (Bet) anebo své karty složit (Fold). Pokud někdo již vsadil, musí další Hráč na řadě buď jeho Sázku dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo své karty zahodit (Fold).
7) Poté následuje druhé kolo Sázek, které zahajuje Hráč sedící nalevo od Hráče na pozici Dealer Button.

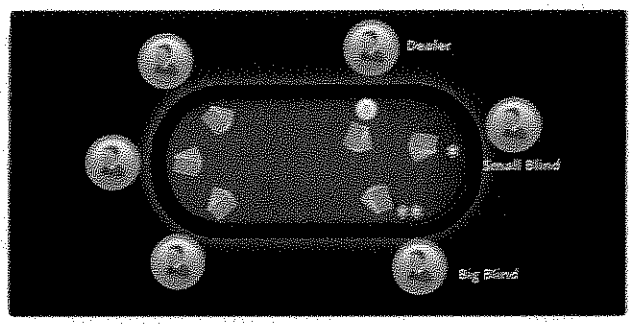
8) Poté následuje vyložení karet (Showdown) a určení vítěze. Hráč s nejlepší kombinací pěti karet vyhrává Bank. Poté, co je Bank vyplacen za nejlepší kombinaci, je připravena nová hra Five Draw. Mají-li dva nebo více Hráčů shodné karetní kombinace, Bank si rozdělí rovným dílem. V tomto případě nemá žádná z barev vyšší hodnotu.

Výherní kombinace

Viz podkapitola „Základní výherní kombinace“ (str. 44)

XXVII. 2-7 Triple Draw

Hrací stůl
Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty
K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Podle rozhodnutí vedení Herního prostoru se míchání provádí mechanickým zařízením, anebo karty míchá Krupiér. Krupiér míchá karty (lícem dolů), připraví je ke hře. Po míchání následuje snímání karet prováděné rovněž Krupiérem. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Draw hry se hrají se Sázkami naslepo, známými jako Blindy, kdy Hráč sedící nalevo od Hráče na pozici Dealer Button vkládá tzv. Small blind, a Hráč po jeho levici Big blind. Small blind se obvykle rovná polovině velikosti Big blindu. Lowball se také někdy hraje s Ante, což je malá nucená Sázka od každého Hráče, která se vkládá ještě navíc k Blindům.

2) Každému Hráči se rozdá pět karet lícem dolů. Poté následuje kolo Sázek, v němž máte možnost Call (dorovnat), Raise (navýšit) nebo Fold (složit karty).

3) Po skončení prvního kola sázení následuje výměna karet (draw), kdy si každý Hráč vybere ty karty, které si přeje odložit (discard). Hráči mají možnost vyměnit si libovolný počet karet na ruce za jiné. Proces odkládání karet probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na pozici Dealer Button. Hráči se mohou této možnosti vzdát a nemusejí měnit žádnou kartu.

4) Pokud si přejete, lze odložit všech pět karet. Jakmile zjistíte, že máte dostatečně silnou Handu, můžete se rozhodnout, že nechcete odložit žádnou z karet. Proces odkládání karet probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Poté, co všichni odloží nepotřebné karty, následuje další kolo sázení, počínaje prvním Hráčem nalevo od Buttonu.

5) Následují dvě další výměny karet, kdy po každém z nich mají Hráči možnost sázet, celkem jsou tedy tři výměny a čtyři kola sázení. Jestliže je v tuto chvíli ve hře více než jeden Hráč, uskuteční se Showdown (odkrytí karet), kde Hráč s nejlepšími kartami získává Pot. Proces Showdown probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na pozici Dealer Button.

6) Hráč s nejlepší kombinací pěti karet hry 2-7 vyhrává Bank. Mají-li dva nebo více Hráčů shodné karetní kombinace, Bank si rozdělí rovným dílem. V tomto případě nemá žádná z barev vyšší hodnotu. Mějte, prosím, na paměti toto je odlišná varianta od ostatních low či high/low pokerových her, ve kterých lze s esem hrát jak ve vysoké, tak v nízké kombinaci. Ve hře 2-7, je eso vždy nejvyšší kartou.

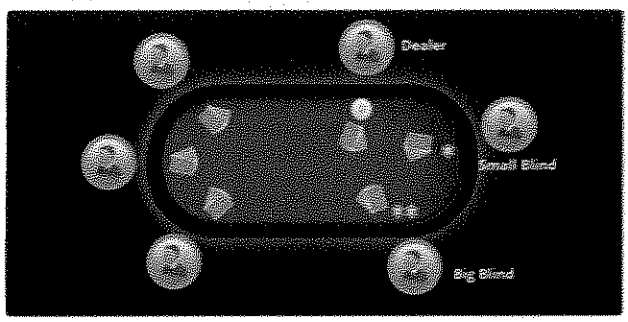
Výherní kombinace
Ve hře 2-7 se postupky a Flush počítají za nízkou kombinaci a esa jsou vždy vysoká. Takže nejlepší kombinací je: 7, 5, 4, 3, 2. Následující 2-7 kombinace (seznam není kompletní) jsou

seřazeny od nejslabší (č. 1, která jen málokdy přinese výhru) po nejsilnější (č. 16, která nemůže prohrát, tzv. nuts):

- J, 7, 4, 3, 2 (vše stejná barva – Flush)
- 8, 7, 6, 5, 4 (postupka)
- 7, 6, 5, 4, 3 (nižší postupka)
- 5, 5, 5, 6, 3
- 2, 2, 7, 6, 5
- A, 9, 6, 4, 2
- A, 8, 7, 4, 2
- A, 5, 4, 3, 2 (není postupka – eso-vysoké)
- K, J, 8, 7, 4
- T, 7, 5, 4, 3
- T, 6, 5, 4, 3
- T, 6, 5, 4, 2
- 9, 7, 6, 4, 3
- 8, 6, 4, 3, 2
- 7, 6, 4, 3, 2
- 7, 5, 4, 3, 2.

XXVIII. 2-7 (Deuce to Seven) Single Draw Lowball

Hrací stůl



Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.

Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Draw hry se hrají s povinnými Sázkami nazvanými "blindy", přičemž Hráč sedící po levici od Hráče na pozici Dealer Button vkládá Small blind a následující Hráč po jeho levé ruce vloží Big blind. Small blind se obvykle rovná polovině výše Big blindu. Lowball se někdy také hraje s Ante. Ten představuje povinnou Sázku nízké hodnoty, kterou vkládá navíc každý Hráč bez ohledu na blindy.

2) Každému Hráči se rozdá pět karet barvou dolů.

3) Následuje kolo Sázek, kde má Hráč možnost Sázku dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo karty složit (Fold).

4) Po skončení prvního kola sázení následuje výměna karet (draw), kdy si každý Hráč vybere ty karty, které si přeje odložit (discard). Hráči mají možnost vyměnit si libovolný počet karet na ruce za jiné. Proces odkládání karet probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na pozici Dealer Button. Hráči se mohou této možnosti vzdát a nemusejí měnit žádnou kartu. Pokud se rozhodne, je možné vyměnit všech pět karet.

5) Po kompletní výměně následuje další kolo Sázek, v němž Hráči volí možnost vsadit (Bet) nebo složit karty (Fold). Pokud nikdo nevsadí, Hráči mají možnost Check. Pokud Check využije víc než jeden Hráč, vyloží se karty (Showdown) a Bank získá Hráč s nejlepší Hand. Proces Showdown probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na pozici Dealer Button.

6) Hráč s nejlepší kombinací pěti karet hry 2-7 vyhrává Pot. Poté, co je Pot vyplacen za nejlepší kombinaci, je připravena nová hra 2-7 Single Draw. Mají-li dva nebo více Hráčů shodné karetní kombinace, Pot si rozdělí rovným dílem. V tomto případě nemá žádná z barev vyšší hodnotu. Mějte prosím na paměti, že toto je odlišná varianta od ostatních low či high/low pokerových her, ve kterých lze s esem hrát jak ve vysoké, tak v nízké kombinaci. Ve hře 2-7 je eso vždy nejvyšší kartou.

Výherní kombinace

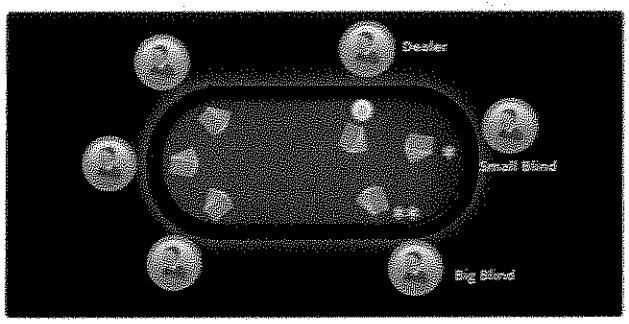
Pořadí Hand je v hrách 2-7 jiné než v ostatních low hrách. Ve hře 2-7 se postupky a Flushe počítají za slabé kombinace, přičemž esa jsou vždy vysoká. Takže nejlepší možná Handa je: 7, 5, 4, 3, 2. Následující Handy 2-7 (uvedený seznam není kompletní) jsou hodnoceny od nejslabší (č. 1 jen zřídka vyhraje Bank) k té nejsilnější (č. 16, nuts):

- J, 7, 4, 3, 2 (všechny ve stejné barvě – Flush)
- 8, 7, 6, 5, 4 (postupka)
- 7, 6, 5, 4, 3 (nižší postupka)

- 5, 5, 5, 6, 3
- 2, 2, 7, 6, 5
- A, 9, 6, 4, 2
- A, 8, 7, 4, 2
- A, 5, 4, 3, 2 (není postupka – vyšší karta eso)
- K, J, 8, 7, 4
- T, 7, 5, 4, 3
- T, 6, 5, 4, 3
- T, 6, 5, 4, 2
- 9, 7, 6, 4, 3
- 8, 6, 4, 3, 2
- 7, 6, 4, 3, 2
- 7, 5, 4, 3, 2.

XXIX. HORSE (smíšené hry)

Hrací stůl
Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty
K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Popis hry
Jedná se o kombinaci pěti pokerových her:

- Hold'em
- Omaha Hi/Lo
- Razz (Seven card stud low)
- Stud (Seven card stud high)
- Eight-or-better (Seven card stud high-low)

Pravidla hry

1) HORSE se hraje jako jedno 'kolo' každé z her, která je jeho součástí.

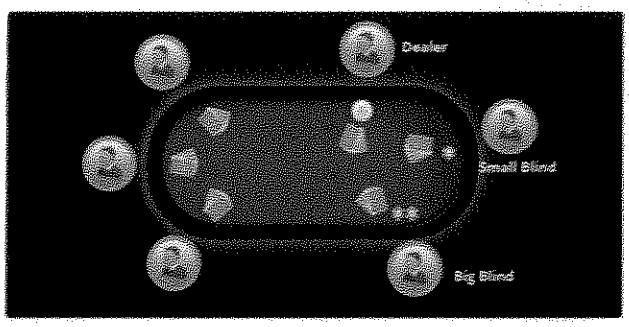
2) Začíná se s Hold'emem s pevným limitem, a poté se střídá Omaha Hi/Lo s pevným limitem, Razz (Seven Card Stud Low), Seven Card Stud (pouze High) a nakonec Seven Card Stud Hi/Lo. Po dohrání Seven Card Stud Hi/Lo je herní kolo u konce a hra se přesouvá zpět k Hold'emu s pevným limitem atd.

3) Při přesunu z Omaha Hi/Lo na Razz není Button dostupný. To znamená, že při přesunu hry zpět na Hold'em (po odehrání Seven Card Stud Hi/Lo) nemůže žádný z Hráčů přeskočit blind nebo platit Sázku navíc.

4) Všechny hry v rámci HORSE se hrají s fixním limitem – nehrají se hry s limitem Potu nebo hry bez limitu (no-limit). Limity platí po celou dobu rotace her.

XXX. 8-Game Mix

Hrací stůl
Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 6 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty
K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Popis hry
Jedná se o kombinaci osmi pokerových her:

- Limit 2-7 Triple Draw,
- Limit Hold'em,
- Limit Omaha Eight or Better (Hi/Lo),
- Razz,
- Limit Seven Card Stud,
- Limit Stud Eight or Better (Hi/Lo),
- No Limit Hold'em,
- Pot Limit Omaha.

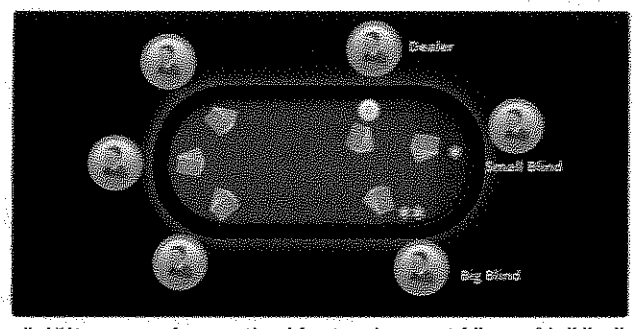
Pravidla hry

1) 8-Game Mix se hraje v šesti Hráčích, přičemž druh hry se mění každých 6 Hand (nebo každou úroveň v turnajích).

2) Prvních 6 Hand se hraje Limit 2-7 Triple Draw, dále Limit Hold'em atd. Pokud se dokončí poslední Handa ve hře Pot Limit Omaha, cyklus se vrací zpět na Limit 2-7 Triple Draw a začíná se znovu.

XXXI. Triple Stud

Hrací stůl
Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty
K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Popis hry
Jedná se o kombinaci tří pokerových her:

- Seven Card Stud Stud High,
- Seven Card Stud Razz (Seven card stud low),
- Seven Card Stud Stud Hi/Lo (Eight or better).

Pravidla hry

1) Systém hry Triple Stud je založený na střídání jednotlivých her.

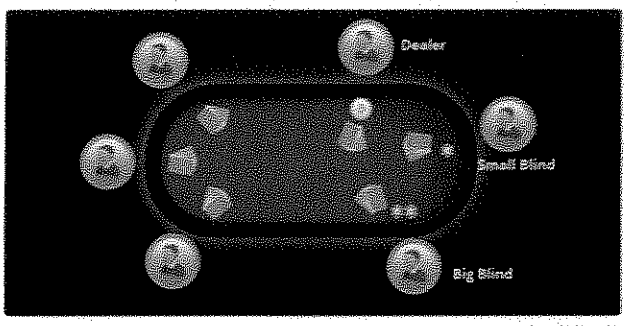
2) Začíná se hrou Stud High, pokračuje Razz, a nakonec se přechází na Stud Hi/Lo.

3) Po skončení kola seven-card stud hi/lo se opět vrací zpět ke hře Stud High, a tak se hry opakují stále dokola. Než se přejde k další části, odehraje se vždy osm Hand každé hry.

XXXII. Badugi

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) Badugi se hraje s povinnými Sázkami nazvanými Blindy, přičemž Hráč sedící po levici od Hráče na pozici Dealer Button vkládá Small blind a následující Hráč po jeho levé ruce vloží Big blind. Small blind je obvykle polovina velkého blindu.

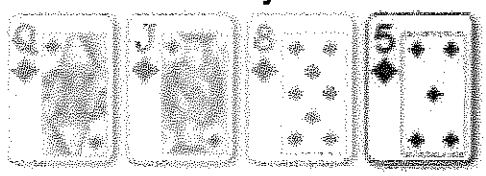
2) Každému Hráči se rozdají čtyři karty lícem dolů. Následuje první kolo Sázek, kde můžete Sázku dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo karty složit (Fold). Hráči, kteří zůstanou po prvním kole Sázek ve hře, mají možnost své karty vyměnit. Cílem výměny je odhodit karty, které nechcete, a nahradit je novými, které mohou vylepšit vaši kombinaci. Pokud chcete, můžete odhodit všechny čtyři karty. Pokračuje se druhým kolem Sázek, ve kterém má Hráč možnost vsadit nebo složit a za předpokladu, že nepředcházely žádné Sázky, může Hráč zahrát Check. Jakmile je toto kolo Sázek ukončeno, následuje další výměna a sázkové kolo. Poté proběhne závěrečné kolo výměn a Sázek, po kterém, pokud je ve hře více než jeden Hráč, následuje Showdown. Hráč s nejlepší kombinací vyhrává Pot.

3) Cílem hry je sestavit Badugi – čtyři nejnižší možné karty různé barvy a žádné páry. Nejlepší možná startovní kombinace je tedy 4-3-2-A (každá karta v jiné barvě). Kombinace v Badugi se hodnotí podle nejvyšší karty, přičemž eso je vždy počítáno jako nízká karta a postupky se ignorují. Hráč držící 9-8-4-3 v různých barvách ('Nine Badugi') prohraje proti Hráči s 8-7-3-2 ('Eight Badugi') v různých barvách. Stejně tak 6-3-2-A ('Six Badugi') prohraje proti 5-4-3-2 ('Five Badugi'). Pokud jsou nejvyšší karty shodné, potom je porovnávána druhá nejvyšší karta a tak dále. Proto 6-5-4-A ('Six-Five Badugi') bude přebito 6-4-3-2 ('Six-Four Badugi').

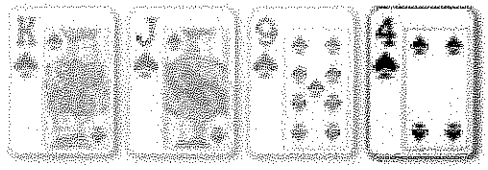
4) Pokud dojde k Showdownu a žádný z Hráčů nemá Badugi, vyhrává Bank Hráč s nejlepší kombinací tří karet nebo Hráč s nejlepší kombinací dvou karet. Proces Showdown probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na pozici Dealer Button.

Výherní kombinace

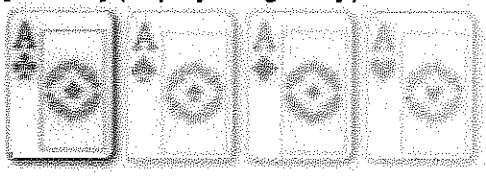
Jednokaretní handy



[5-x-x-x] (tři káry se ignorují)

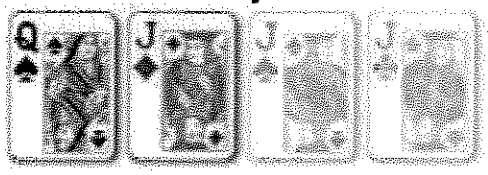


[4-x-x-x] (tři piky se ignorují)

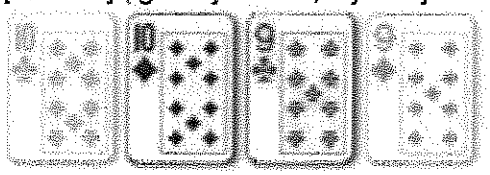


[A-x-x-x] (tři esa se ignorují)

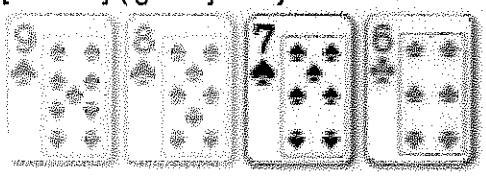
Dvoukaretní handy



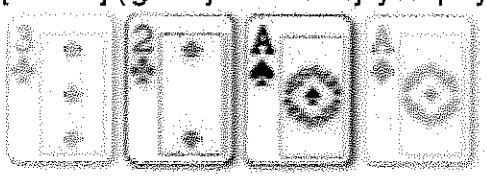
[Q-J-x-x] (ignoruje se Js, a ještě jeden kluk)



[T-9-x-x] (ignoruje se jedna desítka a devítka v různých barvách)

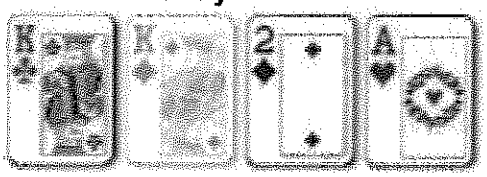


[7-6-x-x] (ignorují se dvě nejvyšší piky)

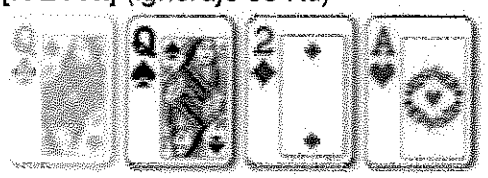


[2-A-x-x] (ignoruje se 3c a jedno eso)

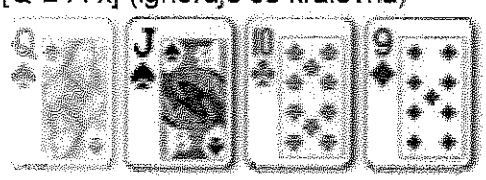
Třikaretní handy



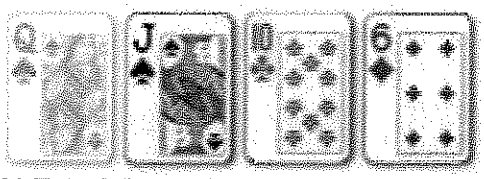
[K-2-A-x] (ignoruje se Kd)



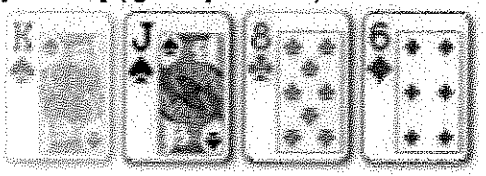
[Q-2-A-x] (ignoruje se královna)



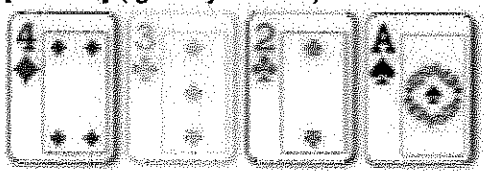
[J-T-9-x] (ignoruje se Qs)



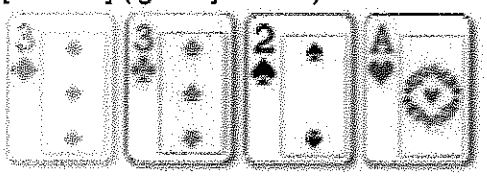
[J-T-6-x] (ignoruje se Qs)



[J-8-6-x] (ignoruje se Ks)

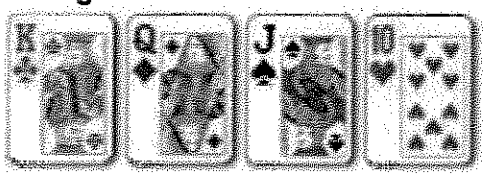


[4-2-A-x] (ignoruje se 3c)

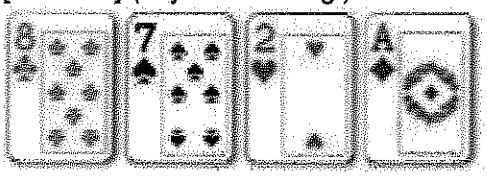


[3-2-A-x] (ignoruje se trojka)

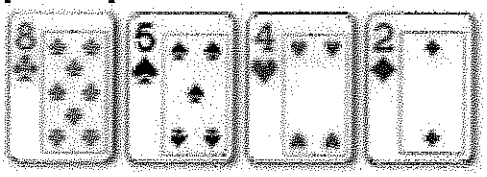
Badugi



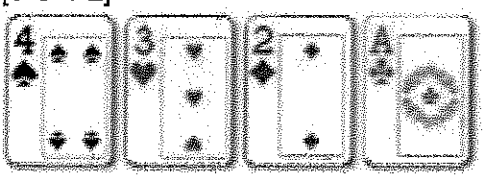
[K-Q-J-T] (nejhorší Badugi)



[8-7-2-A]



[8-5-4-2]

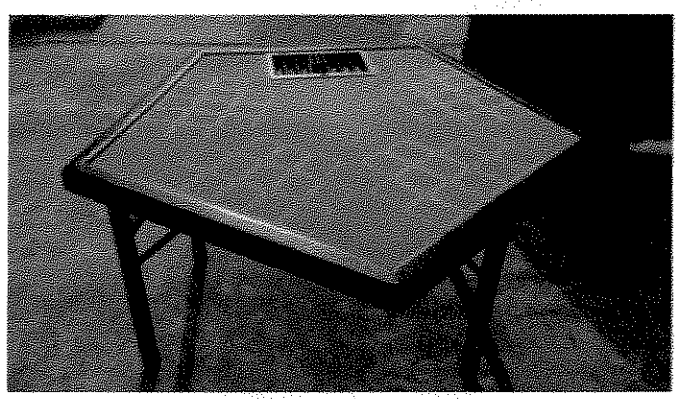


[4-3-2-A] (nejlepší Badugi)

XXXIII. Open Face Chinese Poker

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 4 boxy a z části pro Krupiéra.

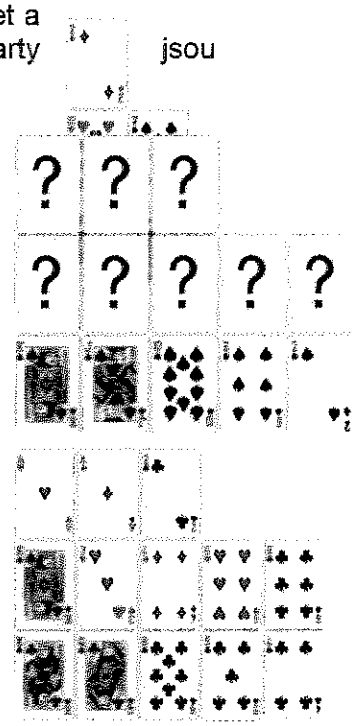


Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) K hodnocení se používá bodový systém. Je zapotřebí Dealer Button. Karty se začnou rozdávat od prvního Hráče po Buttonu. Nejprve je rozdáno 5 karet každému Hráči (lícem dolů, po jedné kartě na Hráče). Hráči vezmou svých 5 karet a začnou je pokládat na stůl faceup tak, aby bylo zřejmé, které karty jsou Back, Middle nebo Front Hand.



2) Jakmile jsou karty umístěny, nesmí se jejich pozice po zbytek hry měnit. V tento okamžik má Hráč 2 nebo 3 Handy načaté, nicméně nedokončené. Zcela výjimečný případ by nastal, kdyby Hráč měl Back nebo Middle Hand celou sestavenou z prvních 5 karet a zbylé dvě Handy ne.

3) Nyní dostávají Hráči 8 zbylých karet – vždy po jedné, lícem dolů. Hráč se musí vždy rozhodnout kam (do které ze tří Hand) umístí konkrétní kartu. Jakmile je karta položena, nesmí se přesouvat do jiné Handy. Hráč by měl mít jasno, co od které Handy očekává, tím spíš, že vidí stále více odkrytých karet na stole.

4) Fantasy Land - Fantasy Land začíná, pokud sestavíte pár Queen ve vaší Front Hand bez Foulu – potřebujete pár Kingů (nebo více) v Middle Hand a pár Es (nebo více) v Back Hand. Pokud se vám podaří sestavit Handu s párem Queen ve Front Hand, příští hru vám bude rozdáno všech 13 karet lícem dolů na začátku hry najednou. To vám samozřejmě poskytne obrovskou výhodu. Všech 13 karet můžete ihned použít k optimálnímu sestavení všech 3 Hand. Queeny jsou v balíčku jen 4 a šance na to, že vám přijdou v tu pravou chvíli, když potřebujete, není velká. Mnohokrát se tedy musíte rozhodnout již na samém začátku nebo v průběhu hry, jestli Queeny spárovat na Front Hand nebo ne. Hráč, který dostane všech 13 karet, je musí všechny otočit, až na něj přijde řada. Nesmí potom již měnit jejich pořadí! Hráč, který aktuálně hraje Fantasy Land se již nemůže touto cestou dostat na další Fantasy Land (2x Queen na Front Hand).

5) Progessive - Hlavním rozdílem mezi Progressive Pineapple a tradičním OFC Pineapple je v tom, že Hráč obdrží ve Fantasy Landu více karet v závislosti na tom, jakou kombinaci složí v horní řadě. V případě top Handy se Hráč ve Fantasy Landu může těšit na 17 karet, což je oproti klasickým 14 kartám výrazný rozdíl.

6) Bodování - Bodování je založeno na vítězství jedné nebo více Hand ze všech tří možných a na Royalty systému za dobré Handy. Hráč dostane 1 bod, pokud porazí soupeřovu Handu (Back Hand proti Back Hand) a 3 bonusové body za vítězství všech 3 Hand (tzv. scoop). Takže pokud Hráč vyhraje 2 Handy a 1 prohraje, jeho čistý zisk je 1 bod. Ale pokud Hráč vyhraje všechny 3 (nebo prohraje všechny 3) Handy, pak jeho čistý zisk (nebo prohra) je 6 bodů.

Body - Back Hand	
Kombinace	**Body**
Royal	25
Straight Flush	15
Four of a kind	10
Full House	6
Flush	4
Straight	2

Body – Middle Hand	
Kombinace	**Body**
Straight Flush	30
Four of a kind	20
Full House	12
Flush	8
Straight	4

Body – Front Hand	
Kombinace	**Body**
Pair of Aces	9
Pair of Kings	8
Pair of Queens	7
Pair of Jacks	6
Pair of Tens	5
Pair of Nines	4
Pair of Eights	3
Pair of Sevens	2
Pair of Sixes	1
Trips of Aces	22
Trips of Kings	21
Trips of Queens	20
Trips of Jacks	19
Trips of Tens	18
Trips of Nines	17
Trips of Eights	16
Trips of Sevens	15
Trips of Sixes	14
Trips of Fives	13
Trips of Fours	12
Trips of Threes	11
Trips of Twos	10

Herní kombinace

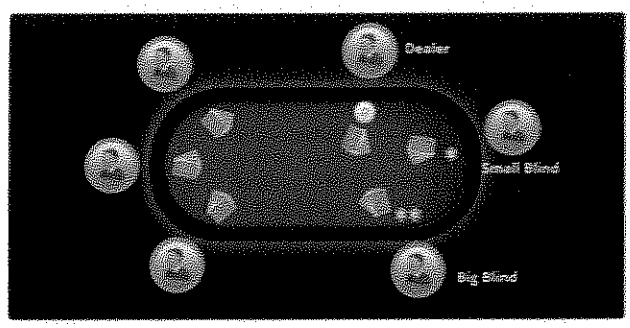
Herní kombinace pro 5karetní Handy jsou stejné jako v běžném pokeru – High card, Pair, 2 Pair, 3 of a kind, Straight, Flush, Full House, Straight Flush a Royal Flush. Herní kombinace pro 3karetní Handu jsou High Card, Pair, 3 of a kind. U 3karetní Handy nelze hrát kombinace

typu Straight a Flush, protože je velmi jednoduché je sestavit. Nejlepší Handou je tedy AAA. Správné srovnání všech tří Hand sestupně podle jejich herní síly (od spodní po horní) je důležitou součástí Chinese Pokeru. V případě, že Hráč nesprávně srovná kombinace, nekvalifikuje se dále do hry a jeho karty a kombinace se tak nepočítají. V takovém případě pak Hráč, který se nekvalifikoval vyplácí body svým protihráčům, kterým se povedlo poskládat kombinace ve správném pořadí.

XXXIV. Pineapple – Crazy Pineapple

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 8 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) První fáze hry začíná vložením povinných Sázek. Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer Button je povinen vložit Sázku v hodnotě Small Blind. Hráč sedící nalevo od Hráč, který vkládá Sázku v hodnotě Small Blind (tj. dvě pozice nalevo od Hráče na pozici Dealer Button) je povinen vložit Sázku v hodnotě Big Blind.

2) Poté Krupiér každému Hráči rozdá po jedné celkem tři karty. Tyto karty jsou rozdány, tak, aby je viděl pouze jejich majitel. Poté již nic nebrání prvnímu kolu sázení. To odstartuje Hráč sedící nalevo od Big blindu a postupuje se po směru hodinových ručiček.

3) Hráč, který Pokud Hráč, který reaguje ihned po Big blindu navýšil původní Vklad, tak se dalšímu Hráči v pořadí otevírá možnost takzvaného Re-raisu, tedy opětovného navýšení předchozí částky. Toto navýšení musí být opět dvojnásobně vyšší než poslední Sázka.

4) Krupiér na hrací stůl vyloží tři karty, které jsou společné pro všechny Hráče a následuje další kolo sázení. To načíná první Hráč sedící nalevo od Hráče na pozici Dealer Button, který ovšem před Flopem nezahodil karty. Má tři možnosti:
   a) Položit karty (Fold),
   b) Čekat (Check),
   c) Vsadit (Bet).

5) Pokud tento Hráč zvolí možnost Sázky (Bet), tak má Hráč sedící za ním možnost tuto Sázku dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo může karty složit (Fold). Check již není dále možností.

6) Po dokončení sázení se všechny hodnotové žetony přesunou do Potu a pokud ve hře zbývají dva a více Hráčů, pokračuje se do další fáze.

7) Krupiér spálí vrchní kartu v balíčku (odloží ji stranou tak, aby nikdo neviděl, o jakou se jednalo) a na stůl umístí tři společné karty (Flop).

8) Následuje druhé kolo akcí. Všichni Hráči, kteří ještě nesložili karty, musí vyřadit jednu ze svých karet, takže jim zbudou dvě karty.

9) Po vynesení čtvrté společné karty začíná akci opět Hráč sedící jako první po levé ruce Hráče na pozici Dealer Button. Hráči mají stejné možnosti vyjádření jako v předcházejícím sázkovém kole.

10) Po kompletním třetím sázkovém kole za přítomnosti dvou a více Hráčů opět spálí jednu kartu a další v pořadí otočí vedle čtyřech již odhalených.

11) Poté začíná poslední kolo Sázek. Opět zde platí stejné pořadí i úkony jako v těch předchozích.

12) Následně přichází fáze Showdown, tj. Hráči otáčejí své kombinace a porovnávají jejich sílu. Vyhrává Hráč, který má nejlepší (nejvyšší) kombinaci karet. Pokud se některý Hráč kvalifikoval (měl všech pět karet nižších než osm), je Bank je rozdělen mezi Hráče s nejvyššími kartami a nejnižšími kartami.

Výherní kombinace
Výherní kombinace blíže viz Výherní kombinace u Omaha Hi/Lo Poker (str. 77).

Varianty

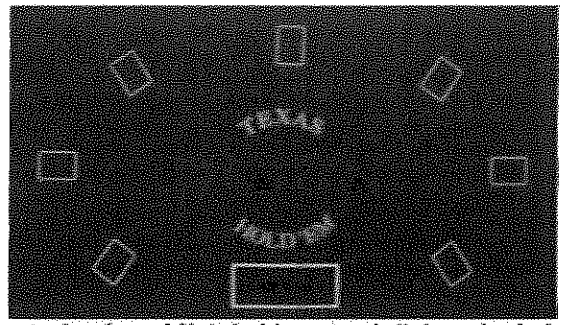
- Ante – Každý Hráč přispívá na počátku každé hry stanovenou částkou do Potu. Přispívaná částka odpovídá výši Ante nebo výši blindu.

- Button Ante – Hráč na pozici Button musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.

XXXV. Irish Hold'em Poker

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) První fáze hry začíná vložením povinných Sázek. Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer Button je povinen vložit Sázku v hodnotě Small Blind. Hráč sedící nalevo od Hráč, který vkládá Sázku v hodnotě Small Blind (tj. dvě pozice nalevo od Hráče na pozici Dealer Button) je povinen vložit Sázku v hodnotě Big Blind.

1) Krupiér začne rozdávat karty od Hráče sedícího po levici od Hráče na pozici Dealer Button a pokračuje po směru hodinových ručiček. Takto rozdává po jedné kartě, dokud každý Hráč nemá čtyři karty.

2) Po rozdání všech karet, nastane kolo sázení před Flopem. Sázení končí, jakmile všichni Hráči dostanou možnost hrát nebo ti Hráči, kteří nezahodili své karty dorovnali poslední Sázku.

3) Začne hrát Hráč nalevo od Big blindu. Tento Hráč může:
   d) Fold – zahodit karty; Hráč nemá v Potu žádné peníze, tudíž karty zahodí a počká si na další hru.
   e) Call – dorovnat Big blind a zůstat tak v hře.
   f) Raise – zvýší Sázku na minimálně na dvojnásobek Big blindu. Může zvýšit i o více, vždy záleží na stylu sázení, který zvolí.

4) Jakmile tento Hráč odehraje, pokračuje ve hře Hráč po jeho levici. A takto ve směru hodinových ručiček až po Hráče, co umístil Big blind. Každý Hráč, až po Hráče, který umístil Big blind, má stejné možnosti, jak hrát – Fold, Call a Raise. Hráč, který umístil Big blind, tedy částku, kterou ostatní Hráči dorovnávali, může zahrát – Check (Hráč nemusí dorovnávat Sázku, ale pošle hru dál) nebo Raise. Částka, která se sází vždy závisí na velikosti poslední Sázky, která byla učiněna.

5) Jakmile se první kolo sázení ukončí, Krupiér dá stranou jednu kartu (té se říká spálená karta) a rozdá první tři karty na stůl, lícem nahoru – Flop. Jakmile je Flop rozdán, začíná další kolo sázení. Hrát začíná první Hráč po Krupiérově levici, který své karty nezahodil (Hráči, kteří své karty nezahodili jsou označováni jako živí). Tento Hráč má stejné možnosti jako Hráč, který umístil Big bling před Flopem. Může buď hru poslat dál – Check, nebo vsadit – Bet. Ostatní Hráči mají stejné možnosti reagovat na jeho hru, jako měli před Flopem. Pokud vsadí, pak Sázku dorovnat – Call, zvýšit – Raise, nebo karty zahodit – Fold. Pokud po Flopu nikdo nevsadí a všichni hru jen pošlou dál, jsou všichni Hráči „živí" a nikdo nemusí zahazovat karty. Po Flopu musí rovněž každý z hrajících Hráčů odhodit dvě ze svých čtyř karet a hru tedy zakončí se stejným počtem karet jako při Texas Hold'em pokeru. Toto kolo je

ukončeno, pokud všichni Hráči poslali hru dál, nebo pokud jsou všechny Sázky dorovnány.

6) Jakmile je kolo po Flopu ukončené, Krupiér dá stranou jednu kartu (spálenou) a na stůl položí jednu kartu lícem nahoru. Na stole jsou v tuto chvíli 4 karty a začíná další kolo sázení. Hru začne hrát opět první Hráč po Krupiérově levici, který má karty. Toto kolo probíhá stejně jako kolo po Flopu.

7) Jakmile je ukončeno kolo po turnu, Krupiér dá jednu kartu stranou (spálenou) a rozdá jednu kartu lícem nahoru. Na stole je nyní 5 karet lícem nahoru. Toto kolo je již závěrečné a probíhá stejně jako kolo předchozí.

8) Showdown je závěr celé hry. Nastává po ukončení posledního sázecího kola. Koncept Showdownu je jednoduchý, Hráč s nejlepší výherní kombinací bere Pot. Výherní kombinace jsou stejné jako v Texas Hold´em, avšak musí být sestavena přesně ze dvou libovolných karet které má na ruce a libovolných 3 karet na stole. To je právě rozdíl oproti Texas Hold´em. V Texas Hold´emu máte na ruce dvě karty a je na vás, pokud je využijete na sestavení výherní kombinace. V Omaze máte na ruce čtyři karty a na sestavení výherní kombinace musíte využít právě dvě z nich.

9) Krupiér určí vítěze, předá mu Pot, posune Dealer button o jednoho Hráče po směru hodinových ručiček a začne novou hru. Spolu s Dealer Buttonem se posouvá o jednoho i Small a Big blind.

Výherní kombinace
Viz podkapitola „Základní výherní kombinace“ (str. 44)

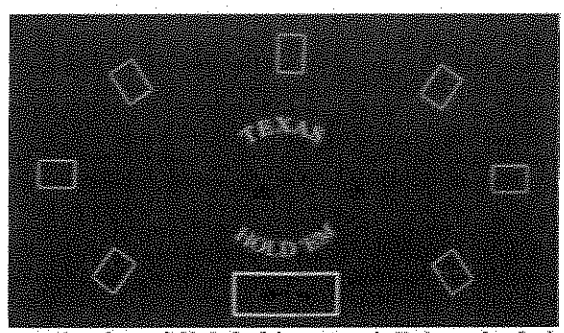
Varianty

- Ante – Každý Hráč přispívá na počátku každé hry stanovenou částkou do Potu. Přispívaná částka odpovídá výši Ante nebo výši blindu.

- Button Ante – Hráč na pozici Button musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.

XXXVI. Double Flop Hold'em

Hrací stůl
Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty
K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je v 52 v balíčku. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) První fáze hry začíná vložením povinných Sázek. Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer Button je povinen vložit Sázku v hodnotě Small Blind. Hráč sedící nalevo od Hráč, který vkládá Sázku v hodnotě Small Blind (tj. dvě pozice nalevo od Hráče na pozici Dealer Button) je povinen vložit Sázku v hodnotě Big Blind.

2) Poté Krupiér každému Hráči rozdá po jedné celkem dvě karty. Tyto karty jsou rozdány, tak, aby je viděl pouze jejich majitel. Poté již nic nebrání prvnímu kolu sázení. To odstartuje Hráč sedící nalevo od velkého blindu a postupuje se po směru hodinových ručiček. Hráč, který je první na řadě, má následující možnosti:
   a) Složení karet (Fold).
   b) Dorovnání (Call) - vstup do hry dorovnáním Sázky Big blind.
   c) Zvýšení (Raise) - Minimální hodnotou pro zvýšení je dvojnásobek Big blindu. Maximální pak Hráčův ALL-IN, což jsou všechny hodnotové žetony, které má u stolu k dispozici.
   d) Čekání (Check) - v preFlop fázi se týká pouze Hráče na Big blindu, a to v případě, že před ním žádný Hráč nenavýšil. Big blind pak může "Checknout", protože nemusí dorovnávat žádné navýšení a svoji povinnou Sázku do hry již vložil.

3) Minimální Sázka se rovná Big blindu, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až maximum jejich žetonů. Minimální navýšení ve hře musí být rovno výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole.

4) Pokud Hráč, který reaguje ihned po Big blindu navýšil původní vklad, tak se dalšímu Hráči v pořadí otevírá možnost takzvaného re-raisu, tedy opětovného navýšení předchozí částky. Minimální navýšení musí být dvojnásobek předchozí Sázky.

5) Krupiér na stůl vyloží dvakrát tři karty, které jsou společné pro všechny Hráče a následuje další kolo sázení. Místo jednoho Boardu jsou tak rozdány dva a Hráči se snaží vytvořit z každého Boardu nejlepší kombinaci, přičemž platí, že není možné kombinovat dohromady karty z jednoho a druhého Boardu. Je buď možné tuto variantu hrát jako Split Pot, kdy si Hráč s nejlepší kombinací na jednom Boardu rozdělí Pot s Hráčem, který měl nejlepší kombinaci na druhém Boardu, anebo jednoduše tak, že Hráč s nejlepší kombinací bere vše.

6) Začíná první Hráč sedící nalevo od Hráče na pozici Dealer Button, který ovšem před Flopem nezahodil karty. Má tři možnosti:
   a) Položit karty (Fold),
   b) Čekat (Check),

c) Vsadit (Bet).

7) Pokud tento Hráč zvolí možnost Sázky (Bet), tak má Hráč sedící za ním možnost tuto Sázku dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo může karty složit (Fold). Check již není dále možností.

8) Po dokončení sázení se všechny hodnotové žetony přesunou do Potu a pokud ve hře zbývají dva a více Hráčů, pokračuje se do další fáze.

9) Krupiér spálí vrchní kartu v balíčku (odloží ji stranou tak, aby nikdo neviděl, o jakou se jednalo), otočí další následující a umístí ji vedle Flopu (Turn).

10) Po vynesení čtvrté společné karty začíná akci opět Hráč sedící jako první po levé ruce Krupiéra. Hráči mají stejné možnosti vyjádření jako v předcházejícím sázkovém kole.

11) Po kompletním třetím sázkovém kole za přítomnosti dvou a více Hráčů opět spálí jednu kartu a další v pořadí otočí vedle čtyřech již odhalených (River).

12) Poté začíná poslední kolo Sázek. Opět zde platí stejné pořadí i úkony jako v těch předchozích.

13) Následuje fáze tzv. Showdownu. Hráči otáčejí své kombinace a porovnávají jejich sílu. Jak jsme si už uvedli výše, Hráči se snaží ze sedmi karet (dvou vlastních a pěti společných) složit tu nejlepší pětikaretní kombinaci. Hráč s nejlepší výherní kombinací získává hodnotové žetony v Banku. Někdy může dojít k situaci, kdy mají Hráči stejnou kombinaci. V tom případě se mezi ně Pot dělí. To označujeme termínem Split.

Výherní kombinace
Viz podkapitola „Základní výherní kombinace" (str. 44)

Varianty

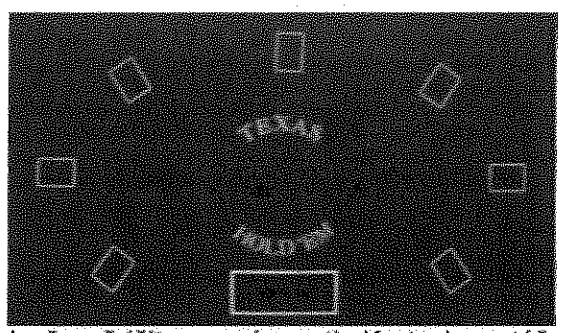
- Ante – Každý Hráč přispívá na počátku každé hry stanovenou částkou do Potu. Přispívaná částka odpovídá výši Ante nebo výši blindu.

- Button Ante – Hráč na pozici Button musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.

XXXVII. Short Deck Holdem (Six Plus Holdem)

Hrací stůl

Tato hra se uskutečňuje na stole na Poker, který se skládá z části pro Hráče, kterou tvoří až 10 boxů a z části pro Krupiéra.



Karty

K této hře se používají klasické stoprocentní plastikové karty, kterých je 36 v balíčku (odebrány jsou karty od 2ky do 5ky). Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následuje Scramble shuffle. Následně všechny karty 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. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo stůl.

Pravidla hry

1) První fáze hry začíná vložením povinných Sázek. Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer Button je povinen vložit Sázku v hodnotě Small Blind. Hráč sedící nalevo od Hráče, který vkládá Sázku v hodnotě Small Blind (tj. dvě pozice nalevo od Hráče na pozici Dealer Button) je povinen vložit Sázku v hodnotě Big Blind.

2) Poté Krupiér každému Hráči rozdá dvě karty. Tyto karty jsou rozdány, tak, aby je viděl pouze jejich majitel. Poté již nic nebrání prvnímu kolu sázení. To odstartuje Hráč sedící nalevo od Big blindu a postupuje se po směru hodinových ručiček. Hráč, který je první na řadě, má následující možnosti:
   a) Složení karet (Fold).
   b) Dorovnání (Call) - vstup do hry dorovnáním hodnoty Big Blind.
   c) Zvýšení (Raise) - Minimální hodnotou pro zvýšení je dvojnásobek Big blindu. Maximální pak Hráčův All-in, což jsou všechny hodnotové žetony, které má u stolu k dispozici.
   d) Čekání (Check) - v PreFlop fázi se týká pouze Hráče na Big blindu, a to v případě, že před ním žádný Hráč nenavýšil. Big blind pak může "Checknout", protože nemusí dorovnávat žádné navýšení a svoji povinnou Sázku do hry již vložil.

3) Pokud Hráč, který reaguje ihned po Big blindu navýšil původní Sázku, tak se dalšímu Hráči v pořadí otevírá možnost takzvaného Re-raisu, tedy opětovného navýšení předchozí Sázky. Toto navýšení musí být opět dvojnásobně vyšší než poslední Sázka.

4) Krupiér na hrací stůl vyloží tři karty, které jsou společné pro všechny Hráče a následuje další kolo sázení. To načíná první Hráč sedící nalevo od Hráče na pozici Dealer Button, který ovšem před Flopem nezahodil karty. Má tři možnosti:
   a) Položit karty (Fold),
   b) Čekat (Check),
   c) Vsadit (Bet).

5) Pokud tento Hráč zvolí možnost Sázky (Bet), tak má Hráč sedící za ním možnost tuto Sázku dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo může karty složit (Fold). Check již není dále možností.

6) Po dokončení sázení se všechny hodnotové žetony přesunou do Potu a pokud ve hře zbývají dva a více Hráčů, pokračuje se do další fáze.

7) Krupiér spálí vrchní kartu v balíčku (odloží ji stranou tak, aby nikdo neviděl, o jakou se jednalo), otočí další následující a umístí ji vedle Flopu.

8) Po vynesení čtvrté společné karty začíná akci opět Hráč sedící jako první po levé ruce Hráče na pozici Dealer Button. Hráči mají stejné možnosti vyjádření jako v předcházejícím sázkovém kole.

9) Po kompletním třetím sázkovém kole za přítomnosti dvou a více Hráčů opět spálí jednu kartu a další v pořadí otočí vedle čtyř již odhalených.

10) Poté začíná poslední kolo Sázek. Opět zde platí stejné pořadí i úkony jako v těch předchozích.

11) Následně přichází fáze Showdown, tj. Hráči otáčejí své kombinace a porovnávají jejich sílu. Jak jsme si už uvedli výše, Hráči se snaží ze sedmi karet (dvou vlastních a pěti společných) složit tu nejlepší pětikaretní kombinaci. Hráč s nejlepší výherní kombinací získává hodnotové žetony v Banku. Někdy může dojít k situaci, kdy mají Hráči stejnou kombinaci. V tom případě se mezi ně Pot dělí. To označujeme termínem Split.

Výherní kombinace

Viz podkapitola „Základní výherní kombinace" (str. 44)

Jediným rozdílem oproti základním výherním kombinacemím je v tom, že barva „FLUSH" poráží „Full House". A postupka „STRAIGHT" je složená z karet „A,6,7,8,9" na rozdíl od obvyklých „A,2,3,4,5".

Varianty

- Limit Hold'em – Při sázení v Hold'emu s limity je předem dána výše Sázek na základě pevné struktury. Sázky před Flopem, na Flopu a všechna navýšení se rovnají Big blindu. Na Turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení dvojnásobí. Ve hře Limit Hold'em jsou Hráči povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. Hráč může (1) vsadit „Bet", (2) Sázku navýšit „Raise", (3) Sázku navýšit ještě jednou „(Re-raise)" a (4) zakončit kolo sázení posledním povoleným navýšením (tzv. „Cap").

- No Limit Hold'em – Minimální Sázka ve variantě No-Limit Hold'em se rovná Big blindu, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až maximum jejich žetonů. Minimální navýšení: ve hře No Limit Hold'em musí být navýšení Sázky alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše vašeho Stacku (váš počet žetonů na hracím stole).

- Ante – Každý Hráč přispívá na počátku každé hry stanovenou hodnotou do Potu. Přispívaná hodnota odpovídá výši Ante nebo výši Blindu.

- Big Blind Ante – Hráč na pozici Big Blind musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.

King's casino a. s.
Rozvadov č. p. 7, 348 06 Rozvadov
IČ: 263 66 673

Část B.
Zvláštní části Herního plánu
KARETNÍ TURNAJE

Obecné informace

Nad průběhem turnajů dohlíží tzv. Floorman, který představuje turnajového manažera Herního prostoru (dále také jako „management turnaje"). Floorman má na starost průběh hry, dodržování pravidel a rozhoduje sporné situace. Nezvyklé sporné situace se vždy řeší s ohledem na co nejvyšší korektnost hry. Rozhodnutí floormana jsou konečná.

O všech níže uvedených turnajových variantách je management turnaje vždy předem oznámeno (homepage, turnajové informace, letáky, média apod.) Management turnaje si vyhrazuje právo kdykoliv změnit pravidlo turnajových variant. Dále si vyhrazuje právo kombinovat navzájem kterékoliv turnajové varianty.

Prizepool pro každý turnaj bude vyplacen na základě předpokládané výplatní struktury (Příloha č. 1), případně dle ohlášené výplatní struktury turnaje na místně příslušný orgán státní správy. Odklon od předpokládané výplatní struktury může nastat pouze ve variantě „Deal".

Management turnaje může určit, zda se bude hrát ve 2, 3, 4 až 10 Hráčích u jednoho hracího stolu. Provozovatel a management turnaje vždy oznámí detailní informace každého turnaje, jako jsou například počet hracích žetonů, struktura turnaje, zápisné/buyin nebo pozdní registrace. Vedení Herního prostoru si vyhrazuje právo oznámenou pozdní turnajovou registraci kdykoliv změnit.

U každého turnaje Provozovatel vybírá registrační poplatek ve výši min. 5 % z úhrnné výše všech Vkladů do daného turnaje, který je součástí příjmu Provozovatele pro účely plnění daňové povinnosti.

- <u>Základní varianty pokeru</u>

1) Sit & Go
2) Turnaje Multitable
3) Shootout
4) Heads Up turnaje
5) Satelit
6) Fázový turnaj
7) Turnaje rebuy
8) Turnaje re-entry
9) Turnaje bounty
10) Turnaje multi-stack
11) Časově omezené turnaje
12) Freezout turnaj
13) Týmový turnaj
14) Choose your Stack (vyber si svůj stack) turnaj
15) Accumulation (shromáždění) turnaj
16) Multi-Entry turnaj, lepší stack postupuje do dne 2
17) Turnaj, kdy hra končí při dosažení placených pozic
18) MIX MAX turnaj
19) Flip Out turnaj
20) Vyhrazené turnaje
21) Garantované karetní turnaje

1) Sit & Go

Sit & Go (S&G nebo SNG) je turnaj, který začíná v momentě, jsou-li všechna místa zaplněna. Jedná se o turnaje obvykle s jedním nebo několika hracími stoly (např. 2, 3, 5, 10, 20) jejichž začátek není pevně časově stanoven, protože začínají, až když je do turnaje registrován takový počet Hráčů, pro který byly vypsány. V případě turnaje SNG s více hracími stoly (MULTITABLE SNG) jsou po eliminaci Hráčů zbylí Hráči přemísťováni mezi hrací stoly tak, aby tyto stoly byly rovnoměrně obsazeny. V obou formách je turnaj organizován vždy za předem ohlášený Buy-in.

2) Turnaje Multitable

V multi-table turnajích (MTT), Hráči začínají s daným počtem hracích žetonů. Na mnoha hracích stolech vzájemně soupeří o své hrací žetony, zatímco blindy a/nebo ante postupně stoupají. Jakmile přijdete o své hrací žetony, jste vyřazeni z turnaje. Jak jsou Hráči postupně vyřazováni, hrací stoly se ruší a Hráči jsou přesazování k jiným hracím stolům tak, aby byl zachován plný počet Hráčů u všech hracích stolů a hra byla vyrovnaná. Nakonec se poslední přeživší Hráči se všemi hracími žetony sejdou u finálového hracího stolu, kde se konečným vítězem stane ten Hráč, kterému se podaří shromáždit všechny hrací žetony svých soupeřů. Výhry náleží nejvýše umístěným Hráčům v závislosti na počtu účastníků turnaje a výplatní struktuře (Příloha č. 1).

3) Shootout

Shootout je speciálním typem turnaje na více stolech. V takto označených turnajích se na jednotlivých stolech hraje vždy až do posledních Hráčů, přičemž tito zbývající Hráči jsou potom přesazeni k finálovému či závěrečným stolům. Formát SHOOTOUT turnajů může být odlišný. Například nemusejí postupovat na finálový stůl jen vítězové na jednotlivých stolech. Může se třeba jednat o turnaj pro 27 Hráčů a tito ho začnou hrát na třech stolech. Z každého z nich potom postoupí tři nejlepší Hráči a ti nakonec vytvoří finálový stůl s devíti Hráči. Turnaje, jejichž vítěz je nucen vyhrát dva turnajové stoly se nazývají DOUBLE SHOOTOUT TOURNAMENTS. V turnajích označených jako TRIPPLE SHOOTOUT musí vítězný Hráč zvítězit na třech stolech. TRIPPLE SHOOTOUT turnaje se také hrají s menším počtem Hráčů na stolech (například se čtyřmi na šestnácti stolech). Zajímavou inovací SHOOTOUT turnajů jsou turnaje začínající s jedenácti stoly, na nichž hraje ze začátku po deseti Hráčích. První fáze tohoto turnaje končí, jakmile zůstanou pouze tři Hráči u každého stolu. Všem těmto hráčům je vyplacena výhra a hráči postupují do druhé fáze turnaje. Druhá fáze turnaje začíná na čtyřech stolech – tři z nich mají 8 Hráčů a jeden 9. Opět zůstanou v turnaji jen Hráči umístění na prvních třech místech každého stolu, kterým je opět vyplacena výhra. Ve třetí fázi turnaje začnou zbylí Hráči hrát na dvou stolech po šesti Hráčích. Opět zůstanou pouze tři nejlepší, kterým je vyplacena opět výhra. Poslední fáze turnaje se hraje u jediného stolu s posledními šesti Hráči. Zde jsou nakonec vyplaceni nejlepší tři a turnaj končí klasicky, když zůstane pouze vítěz.

4) Heads Up turnaje

V tomto turnaji jsou Hráči rozlosování do párů a hraje se vyřazovacím systémem, tzv. „pavoukem", dokud nezůstane jen jediný hráč. Jako u jiných turnajů typu shootout, není v heads-up turnajích povolena pozdní registrace. Počet zaregistrovaných Hráčů musí být mocninou čísla dvě (2, 4, 8, 16, 32, 64), což je potřebné k zaplnění všech pozic na začátku turnaje, který se hraje „pavoukem". Pokud nastane situace, že počet zaregistrovaných Hráčů nebude mocninou čísla dvě, může být naposledy přihlášeným hráčům v turnaji vrácen buy-in s cílem upravit počet hráčů ve startovním poli tak, aby to vždy byla mocnina dvojky (2, 4, 8, 16, 32, 64 atd.). Turnaje tohoto formátu se hrají jako SINGLE-ELIMINATION, DOUBLE – ELIMINATION turnaje nebo jako turnaje označené názvem ROUND-ROBIN. U SINGLE-ELIMINATION turnajů je Hráč vyřazen po první prohře a u DOUBLE – ELIMINATION turnajů

po druhé prohře. V ROUND-ROBIN formátu hraje každý Hráč HEADS-UP hry proti celé řadě soupeřů a Hráči jsou umísťováni do žebříčku podle statistiky výher a proher. Nejlépe umístění Hráči potom postupují do SINGLE nebo DOUBLE – ELIMINATION play-off turnajů.

5) Satelit

Satelit je typ turnaje, ve kterém výhru představuje částka ve výši buy-inu do předem stanoveného většího turnaje. Hráč může výhru použít dle jeho uvážení, není vázána pouze na vstup do dalšího turnaje. Hráč si rovněž může nechat Výhru vyplatit nebo použít jako vstup do dalšího turnaje (v tomto případě Provozovatel vystaví Hráči o této skutečnosti potvrzení). Tento typ turnaje je pořádán na jednom i více hracích stolech. Satelity na více stolech (multi-table satelity) jsou plánovány jako pravidelné turnaje a zápis do nich i jejich průběh jsou identické s ostatními turnaji na více stolech. Mají pouze jedinou důležitou odlišnost – hraje se do té doby, než u stolu zůstane tolik Hráčů, kolik je určených výherních míst pro peněžní částky odpovídající buy-inům do většího turnaje.

6) Fázový turnaj

Fázový turnaj je takový, v němž se určitý počet úrovní na začátku turnaje pro různé skupiny Hráčů neodehrává souběžně. Hráči si mohou vybrat z různých startovních fází, které začínají v různé časy. Každá startovní fáze se hraje stejně dlouhou dobu a poté se všichni zbývající hráči sloučí v závěrečné fázi turnaje. Počty žetonů na konci 1. fáze se přenesou do dalšího kola. Pokud vstoupíte do Fázového turnaje, musíte se ujistit, že budete moci hrát ve všech dalších fázích, protože z 2. fáze (a dalších) ve Fázovém turnaji se nelze odregistrovat. Fázové turnaje umožňují několik vstupů do prvních fází.

7) Turnaje rebuy

Turnaje, kde si v jejich průběhu můžete dokupovat hrací žetony, se nazývají rebuy turnaje. Ve standardních „freezeout" turnajích vypadáváte ze hry, jakmile vám dojdou hrací žetony. V případě rebuy turnajů si však hrací žetony můžete (za určitých podmínek) dokoupit. V turnaji rebuy vám bude po zakoupení rebuy ponecháno vaše místo. Před zahájením turnaje budou oznámeny Hráčům následující informace:

- období pro rebuy (do kdy je možné dokupovat hrací žetony),
- množství hracích žetonů, které si Účastník hazardní hry může pomocí rebuy dokoupit,
- počet rebuys, který je v daném turnaji umožněn,
- množství a cena hracích žetonů, které lze dokoupit v rámci add-onů.

8) Turnaje re-entry

Turnaj re-entry je takový, v němž máte příležitost znovu vstoupit do události poté, co jste z ní již byli vyřazeni. I když v této chvíli nebudete chtít vstoupit, stále se můžete obvyklým způsobem registrovat kdykoliv během období pozdní turnajové registrace. Více vstupů ve stejnou chvíli není povoleno. Pokud v turnaji re-entry ztratíte všechny své hrací žetony, budete vyloučeni z události a obsadíte místo dané pořadím umístěných. V turnaji re-entry dostanete nové místo a budete usazeni jako jakýkoliv nový Hráč, obvykle skončíte u jiného hracího stolu. V turnaji re-entry je každý vstup považován za novou turnajovou registraci do události, takže platíte i nový buy-in, jako byste byli Hráčem, který právě přišel do turnaje. Upozorňujeme, že v turnaji re-entry může být počet vašich opětovných vstupů omezen. Toto číslo bude oznámeno Hráčům před zahájením turnaje. Jakmile vyčerpáte povolený počet vstupů, nebudete již moct znovu hrát v této události.

9) Turnaje bounty

V turnajích bounty získává osoba, která vyřadí konkrétního Hráče, speciální finanční odměnu (tzv. bounty). Pokud je například bounty vypsaná na hráče "KidPoker", kdokoliv ho vyřadí, získá tuto odměnu. Podoba odměny závisí na typu turnaje. Hráč platí v tomto typu turnajů extra buy-in, který slouží jako hráčova bounty.

Nabízíme 5 typů bounty turnajů:

- Fixed – Bounty je vypsána na hlavu více "označených" Hráčů, kteří jsou určeni již před začátkem turnaje prostřednictvím losování.
- Knockout – Každý Hráč, který vstoupí do turnaje, nese svoji bounty. Vítěz knockout turnaje vyhraje svou vlastní bounty.
- Mystery Bounty – V Mutlitable turnaji jsou Hráči, kteří jsou "Mystery Bounty". O tom, kteří Hráči to jsou, zjistí Hráč až po vyřazení. "Mystery" Hráče náhodně vylosuje vedení turnaje před začátkem turnaje.
- Bounty prizepool – V tomto turnaji platí pravidlo klasického Knockout turnaje s výjimkou toho, že za každého vyřazeného Hráče nezíská Hráč peněžitou odměnu, nýbrž se jeho bounty řadí do Bounty prizepoolu. Takto vytvořený prizepool pak získává Hráč, který má na konci turnaje nejvíce bounty ostatních Hráčů, které vyřadil.
- Progresivní Knockout – Podobně jako ve standardních turnajích Bounty, i tady vyhrajete finanční odměnu pokaždé, když soupeře vyřadíte, ale s malou obměnou, že část odměny za soupeře (bounty) vyhrajete okamžitě, ale část připočítáme k odměně za VÁS (obvykle 50 %). Jak budete vyřazovat další hráče, odměna za vaše vyřazení bude větší a větší.

10) Turnaje multi-stack

V turnajích multi-stack jsou počáteční hrací žetony každého Hráče rozděleny do menších stacků stejné velikosti, tj. množství hracích žetonů před Hráčem na hracím stole. Každý Hráč se poté rozhodne, s kolika z dostupných stacků chce začínat a kolik si jich ponechá stranou na později. Hráč si může stacky doplnit (přidat dostupné zbývající stacky) později. Celkový počet stacků, které jsou k dispozici, je shodný pro všechny Hráče. Za přidání dostupného stacku Hráč neplatí žádné další poplatky. Účastník turnaje multi-stack může mít například k dispozici pět stacků po 1.000 hracích žetonech, tedy celkem 5.000 hracích žetonů. Na začátku turnaje si tento Hráč může vybrat, že bude hrát s minimálně jedním stackem (1.000 žetonů) nebo že si v té době přidá libovolný počet či všechny ze svých zbývajících čtyř stacků. Stacky se přidávají ke konci aktuální handy, v průběhu aktuální handy je není možné použít ve hře. Pokud Hráč prohraje všechny své hrací žetony ve hře, nabídne se mu možnost přidat zbývající stacky a bude muset přidat nejméně jeden stack. Jestliže bude zbývat pouze jeden stack, přidá ho automaticky. Jakmile Hráč prohraje všechny své dostupné hrací žetony ze všech svých dostupných stacků, bude vyřazen z turnaje. Na přidání dostupných stacků budou mít Hráči omezený čas, a to, než začne další hra. Stacky, které nebyly přidány do konce tohoto času, jsou automaticky přidány k celkovému množství hracích žetonů každého Hráče.

11) Časově omezené turnaje

Časově omezený turnaj je speciálním typem turnaje, který má předem omezenou dobu trvání. Čas vyměřený pro událost lze poznat v samotném názvu turnaje. Ke konci stanovené délky herního času se turnaj zastaví a zbývající Hráči si rozdělí prizepool na základě počtu jejich hracích žetonů.

12) Freezeout

Turnaj, ve kterém dostane na startu každý z Hráčů stejný počet hracích žetonů bez možnosti dalšího dokupování. Když o své hrací žetony přijde, je z turnaje vyřazen. Turnaj vyhrává Hráč, který získá od ostatních Hráčů všechny hrací žetony.

13) Týmový turnaj

Každý tým se skládá z 2/3/4/5/6 Hráčů dle předem ohlášeného typu turnaje. Zápisné do turnaje si hradí každý Hráč zvlášť. Všichni Hráči nastoupí do klasického Multitable turnaje proti Hráčům ostatních týmů. Jedná se o jeden Multitable turnaj rozdělený do několika dní. Místa Hráčů jsou určována náhodně losem (pomocí registračního systému Provozovatele) při koupi Buy-inu do turnaje. V rámci tohoto turnaje je zakázána spolupráce Hráčů v případě, že by se dva či více Hráčů z jednoho týmu sešli u jednoho hracího stolu. Během startovních dní si Hráči každého týmu snaží vybudovat co nejlepší stack do druhého dne. Ten se před startem 2. dne sečte s ostatními stacky spoluhráčů týmu a dále se pokračuje pouze s jedním stackem. Tento stack náleží celému týmu a Hráči se střídají vždy po jednom levelu. Finanční odměny náleží nejvýše umístěným Hráčům v závislosti na počtu účastníků turnaje a výplatní struktuře (Příloha č. 1).

14) Choose your Stack (vyber si svůj stack) turnaj

Turnaj, u něhož jsou na počátku vyhlášené rozdílné varianty buy-in a v návaznosti na to pak i rozdílné výše stacku. Každý hráč si tak může před začátkem turnaje vybrat, který buy-in si zvolí a dle toho pak obdrží i příslušný počáteční počet hracích žetonů do hry. Čím vyšší buy-in, tím více počátečních hracích žetonů do hry. Finanční odměny náleží nejvýše umístěným Hráčům v závislosti na počtu účastníků turnaje a výplatní struktuře (Příloha č. 1). Management turnaje vždy předem určí výši buy-inu a příslušného počtu počátečních hracích žetonů ke hře.

15) Accumulation (shromáždění) turnaj

Jedná se o vícedenní turnaj, kdy Hráč má možnost nastoupit do všech úvodních dní turnaje. Hráči si mohou vybrat z různých startovních fází, které začínají v různé časy. Každá startovní fáze se hraje stejně dlouhou dobu a poté se všichni zbývající Hráči sloučí v jednom, větším turnaji. Počty herních žetonů na konci 1. fáze se sečtou dohromady a přenesou do dalšího kola. Pokud vstoupíte do Fázového turnaje, musíte se ujistit, že budete moci hrát ve všech dalších fázích, protože z 2. fáze (a dalších) ve Fázovém turnaji se nelze odregistrovat.

16) Multi-Entry turnaje (lepší stack postupuje do dne 2)

Jedná se o vícedenní turnaj, kdy Hráč má možnost nastoupit do všech úvodních dní turnaje. Hráči si mohou vybrat z různých startovních fází, které začínají v různé časy. Každá startovní fáze se hraje stejně dlouhou dobu a poté se všichni zbývající Hráči sloučí v jednom, větším turnaji. Do 2. fáze si pak Hráč může přesunout pouze nejvyšší stack, který získal v rámci 1. fáze. Pokud vstoupíte do Fázového turnaje, musíte se ujistit, že budete moci hrát ve všech dalších fázích, protože z 2. fáze (a dalších) ve Fázovém turnaji se nelze odregistrovat.

17) Turnaj, kdy hra končí při dosažení placených pozic

Jakmile se turnaj dostane do fáze, kdy se dosáhne placených pozic, turnaj končí. Finanční odměny náleží umístěným Hráčům v závislosti na počtu účastníků turnaje a výplatní struktuře (Příloha č. 1).

18) Mix Max turnaj

V turnajích s označením "mix max" se v průběhu mění počet Hráčů u jednoho hracího stolu. Začíná se jako "full ring" - tedy 9-max (či 10-max). V takové podobě se hraje po určité časové období, případně do chvíle, kdy bude zbývat určitý počet Hráčů. Poté se formát změní na 6max, a nakonec se hra zúží až na heads-up, například v posledních osmi Hráčích. Průběh turnaje je vždy stanoven managementem turnaje, který jej předem vyhlásí.

19) Flip Out turnaj

Několika denní turnaj, kdy Hráči startují u plného stolu. Flipout turnaje jsou kombinací tradičního multi-table pokerového turnaje s takzvanými flip turnaji, ve kterých jsou všichni Hráči automaticky každou handu all-in až do okamžiku, kdy je známo konečné pořadí hráčů. Flipout turnaje se hrají následujícím způsobem – v prvním kole turnaje jdou automaticky všichni Hráči all-in a z každého stolu postoupí jeho vítěz do dalších bojů, které se však již hrají tradičním způsobem s normální strukturou sázek.

20) Vyhrazené turnaje

Vyhrazený turnaj představuje klasický turnaj, který je na základě předem vyhlášené podmínky určen především pro Hráče, kteří splňují danou podmínku (věk, pohlaví, aj.) vyhlášenou managementem turnaje Jedná se vždy o podmínky ve smyslu pozitivní diskriminace, které nejsou v rozporu s ust. § 7 odst. 2 písm. c) ZHH. V rámci takového turnaje je vždy dbáno splnění podmínky uvedené v ust. § 7 odst. 2 písm. c) ZHH, a to, že jsou všem Účastníkům hazardní hry zaručeny rovné podmínky a rovnou možnost výhry.

21) Garantované karetní turnaje

Jsou vypisovány turnaje, kdy provozovatel při splnění podmínky § 59 ZHH (viz níže) pro zúčastněné Hráče garantuje vyplacení vyhlášené minimální výše Výhry (Garance – GTD). U těchto turnajů je fond výher garantován určitou pevnou minimální částkou při zachování požadavků uvedených v § 59 ZHH, tj. že před zahájením turnaje dojde k uhrazení vkladů Hráčů odpovídajících nejméně 50 % předem stanovené minimální výše Výhry, a v případě, že souhrn Vkladů bude vyšší než předem stanovený fond Výher, Provozovatel nevyplatí na Výhrách více než 95 % z úhrnné výše všech Vkladů.

Turnajová pravidla

I. Všeobecná pravidla

1) Vedení turnaje, stejně tak jako sálový (herní) personál činí veškerá rozhodnutí v zájmu Hráče a zároveň dbají o to, aby obecně vnímaná spravedlnost pro všechny Hráče byla nejvyšší prioritou. Veškerá rozhodnutí vedení turnaje, stejně tak jako sálového vedení jsou konečná.

2) Zodpovědnost Hráčů - Od všech Hráčů je očekáváno, ohlášení korektních registračních údajů, akceptování přidělení hracích pozic, chránění hracích karet, jasně a srozumitelně hlásit své herní záměry, sledovat průběh hry, jednat v momentech, kdy na ně přijde řada a zároveň toto právo chránit, dávat pozor na to, aby hráčovy karty byly viditelné, hrací žetony mít čitelné a viditelné ostatním Hráčům, během Živé hry být přítomen u hracího stolu, ohlásit případnou chybu, či porušení pravidel hry, je-li tak rozhodnuto, tak neodkladně přejít na nové herní místo, znát a dodržovat pravidla, což zásadně přispívá ke správnému průběhu turnaje.

3) Oficiální terminologie turnajového pokeru – Oficiální pokerové termíny během sázení a dalších akcí jsou jednoduché, jednoznačné a běžné vyjádření. Použití nestandardních jazyků nebo gest při hře je na vlastní nebezpečí hráče, jelikož mohou vést k rozhodnutím, která nebyla Hráčem zamýšlena. Hráči jsou sami zodpovědní za to, aby své záměry vyjadřovali jasně.

4) Elektronická zařízení – Pro vyloučení veškerých pochybností je zakázáno umísťovat jakékoliv elektronické zařízení na plochu hracího stolu. Tato plocha zahrnuje všechny části hracího stolu. Používání mobilních telefonů na hracím stole je zakázáno, bez ohledu na to, zda Hráč je účasten v aktuální hře, či nikoliv. Při telefonování musí Hráč hrací stůl opustit. Přístroje jako jsou tablety, laptopy, nebo notebooky smí Hráč u stolu používat pouze v situacích, kdy se účastní aktuální hry. Připojení uvedených zařízení na nabíjecí zařízení je u hracího stolu zakázáno. Používání aplikací typu Periscope, Twitch apod. pro vysílání přenosů z průběhu turnaje je zakázáno. Na televizních stolech a na stolech finálových při turnajích významného charakteru jsou elektronické přístroje zakázány. Vedení turnaje si vyhrazuje právo vyzvat Hráče k ukončení používání všech, nebo i jen některých elektronických zařízení. Je-li vedení turnaje názoru, že používání těchto zařízení ovlivňuje časový plán turnaje, případně hru samotnou s ovlivněním ostatních hráčů turnaje. Hráči mohou požádat Krupiéra, aby kontaktovali management turnaje v situaci, jsou-li toho názoru, že určitý Hráč narušuje průběh hry vnějšími vlivy, jako jsou např. knihy, časopisy nebo elektronická zařízení.

II. Postupy

1) Herní pozice (Stacks) - Všechny herní pozice v turnaji jsou udělovány náhodně. Výměna pozic není dovolena. Turnajový management mají právo měnit v průběhu hry pozice Hráčů tak, aby průběžně vyrovnávali počty Hráčů u jednotlivých hracích stolů, případně přizpůsobili pozice speciálním potřebám Hráčů. Za kontrolu správnosti svých registračních dokumentů jsou zodpovědní sami Hráči. Hráči čekající na své místo a re-entries obdrží kompletní hodnotu startovních hracích žetonů (počáteční Stack). Tito Hráči budou umístěni na pozici přidělenou vedením turnaje a převezmou veškerá práva a povinnosti daného herního místa, s výjimkou pozice mezi Small

blindem a Buttonem. Hráč obdrží své počáteční startovní hrací žetony poté, co zasedne k hracímu stolu a Krupiérem bude zkontrolován hrací stůl i pozice.

2) Identifikace – Všichni Hráči jsou povinni se při turnajové registraci prokázat platným dokladem totožnosti a Přístupovou kartou. Každý Hráč, který předloží neplatný doklad totožnosti, může být potrestán diskvalifikací v turnaji.

3) Rebuy – Hráči, kteří chtějí dokoupit žetony (rebuy), nemohou vynechat žádnou hru. Nahlásí-li hráč před novou hrou, že chce provést Rebuy, připočítají se žetony k jeho aktuální hodnotě žetonů v hracím Stacku a Hráč je povinen Rebuy již provést. Hráči, kteří chtějí provést Rebuy, nemohou vynechat žádnou hru po tom, co přijdou o všechny hrací žetony.

4) Misdeal – Špatné rozdání karet. Následující situace jsou Misdealem pouze v případě, že se na chybu přijde dříve (někdo oznámí Misdeal nebo sám Krupiér si chyby všimne) než dva Hráči rozehrají hru (provedou jakoukoliv akci). V okamžiku, kdy jednali dva a více Hráčů, již nemůže nastat Misdeal. Hra se musí dohrát s kartami tak, jak byly rozdány. V případě, že některý z Hráčů nemá správný počet karet, jeho handa je považována za mrtvou (je automaticky Fold). Hráč je zodpovědný za svoje karty a za jejich správnost. V případě Misdealu je rozdávání ukončeno a je provedeno znovu.

- První nebo druhá karta je rozdaná lícem nahoru nebo jinak odhalena chybou Krupiéra.
- Více než jedna karta je rozdána mimo hrací stůl.
- Více než jedna karta je otočena lícem nahoru v balíčku.
- Více než jedna karta rozdaná navíc.
- Jakákoliv karta rozdaná mimo pořadí (kromě odhalené karty, která může být vzata jako spálená).
- Button je na špatném místě.
- První karta je rozdána na nesprávnou pozici.
- Karty byly rozdány také na volné místo, popř. Hráči, který na ně nemá nárok.
- Nebyly rozdány karty Hráči, který chce hrát a má na ně nárok.

5) Chyba při určení výherní kombinace – Pokud Krupiér špatně vyhodnotí výherní kombinaci, všechny karty jsou stále viditelně na stole, a karty „spálí" – tento hand není „mrtvý". Hráči jsou žádáni aby, pokud zaregistrují tuto chybu ihned upozornili Krupiéra. Krupiér zavolá Floormana, který provede rekonstrukci handu a Hráči bude vyplacena Výhra, která mu dle skutečnosti přísluší.

6) Rozpouštění stolů – Pravidlo rozpouštění hracích stolů vstupuje v platnost s ukončením turnajové registrace. Hráči, kteří přijdou od zrušeného hracího stolu ke stolu jinému, převezmou na novém herním místě všechna práva a povinnosti herní pozice (Button, Small blind, Big blind). Hráč, který obdrží pozici mezi Small blind a Buttonem se dané hry neúčastní. Hrací stoly budou na bázi náhodného principu zrušeny. Herní místa na hracím stole (začátek vždy pozice č. 1) budou prostřednictvím Krupiéra rozlosovány systémem nejvyšší karty. Management turnaje, popř. Krupiér zamíchá karty a rozdá je. Herní místa budou následně určena ve směru hodinových ručiček na základě nejvyšší karty.

7) Balancování stolů – Hra na hracích stolech bude přerušena, je-li počet Hráčů 4 a méně. Hráč, který opouští hrací stůl a má být v následující hře na pozici Big blind, obdrží na novém hracím stole nejhorší pozici. Tato pozice však nesmí být pozice Small blind. Výjimkou jsou Turnaje stud, kdy se Hráči mění dle pozic – Hráč je vždy

posunut na poslední místo uvolněné na jiném hracím stole. V pozdějších fázích turnaje probíhá výměna Hráčů mezi hracími stoly dle uvážení managementu turnaje.

8) Button – Na začátku turnaje, při opětovném svolání Hráčů, nebo na finálovém hracím stole je principem rozdání nejvyšší karty určena pozice Buttonu, přičemž při shodné kombinaci o pořadí rozhoduje barva v pořadí piky, srdce, kára a kříže. Rozdání nejvyšší karty určí pozici Buttonu pro celé startovní pole Hráčů v turnaji. Management turnaje může rozhodnout, že Button bude na všech hracích stolech ležet na poslední hrací pozici na stole.
   a) Mrtvý Button – Všechny turnaje jsou hrány s tzv. mrtvým buttonem. Jako mrtvý button je označena situace, kdy Hráč vlevo od Krupiéra je vyloučen či jinak opustí hrací stůl a Dealer button je tak umístěn před židli, na které nesedí Hráč, namísto přeskočení na dalšího Hráče. V takovém případě není Small blind požadován.
   b) Heads-up Bbutton – V Heads-upu (herní situace, kdy se hry účastní již jen dva Hráči) je Small blind vždy na pozici Buttonu a zahajuje jako první akci. Jakmile dojde na herní situaci Heads-up, musí být pozice Buttonu taková, aby žádný z Hráčů nemusel dvakrát po sobě sázet Big blind.
   c) Chybný Button – Umístí-li Krupiér pozici Buttonu chybně a toto je zjištěno až po rozhodující akci (po kompletním kole sázení), bude ve hře pokračováno a Button bude posouván dále ve směru hodinových ručiček. Naopak v situaci, kdy chybná pozice Buttonu je zjištěna před rozhodující akcí, bude daná hra prohlášena za neplatnou a pozice Buttonu zkorigována.

9) Chip Race – Při situaci zaokrouhlování hracích žetonů ve hře, může Hráč obdržet nejvýše jeden žeton. Chip Race začíná prvním Hráčem zleva od Krupiéra. Díky tomuto pravidlu nelze žádného Hráče z turnaje vyřadit. V situaci, kdy by Hráč po zaokrouhlení hodnot svých hraích žetonů měl o všechny přijít, obdrží vždy hrací žeton s nejnižší hodnotou, který je v průběhu hry ještě ve hře. Nechá-li si Hráč po situaci Chip Race hrací žeton o hodnotě nižší, než je minimální hodnota hracích žetonů, které zůstaly na hracím stole, tento hrací žeton prohrává. Hráči jsou vyzváni vždy k tomu, aby při této herní situaci byli osobně přítomni u hracího stolu.

10) Discretionary Colour-up (výměna hracích žetonů nízké hodnoty) - Jedná se o výměnu hracích žetonů nízké hodnoty za hrací žetony s hodnotou vyšší, a to z důvodu redukování počtu hracích žetonů ve hře. Management turnaje může tento úkon provést dle svého uvážení kdykoliv a u každého Hráče. Hráč má vždy právo být u této akce přítomen.

11) Odd Chips (žetony, jenž již nelze rozměnit) - Při hrách typu Split Pot obdrží Hráč s nejvyšší kombinací tzv. Odd Chips (jedná se o hrací žetony, které nelze rozdělit). V tzv. Flop Games, ve kterých jsou 2 nebo více High Hands, případně 2 nebo více Low Hands, připadnou Odd Chips prvnímu oprávněnému Hráči vlevo od Buttonu. V tzv. Stud Games, připadnou Odd Chips Hráči s nejvyšší kombinací a s nejlepší barvou. Jsou-li kombinace Hráčů totožné, Bude Pot rozdělen rovnoměrně v rámci možností. Ve hře Omaha, Stud, 8 or Better hrách se rozděluje pot mezi všechny Hráče vlastnící stále hrací žetony. Zůstane-li na konci prvního dělení Odd Chip navíc, obdrží jej High Hand. Zůstane-li navíc Odd Chip z dělení pro nejnižší kombinaci, obdrží jej Hráč s nejhorší karetní kombinací.

12) Viditelnost karet a žetonů, počítání Stacku – Všichni Hráči musí držet své karty viditelně pro všechny ostatní Hráče na hracím stole. Hráč musí být schopen posoudit hodnotu hracích žetonů soupeře a z toho důvodu by hrací žetony měly být řádně vyskládané. Management turnaje doporučuje dodržovat nepsanou normu, skládat hrací žetony do sloupce po 20 kusech. Zejména hrací žetony nejvyšší hodnoty musí

být stále viditelné. Hráči mají nárok na přepočítání přesné hodnoty Sázky, a to v případě, že Hráči učiní akci All–in.

13) Přenášení hracích žetonů – Hrací žetony musí být v hracím sále přenášeny vždy viditelně a v krabičce na hrací žetony. Porušením těchto pravidel může Hráč přijít o své hrací žetony, případně být diskvalifikován. Takto prohrané hrací žetony jsou z turnaje staženy.

14) Výměna balíčku karet – Výměna balíčku karet je činěna na základě rozhodnutí Krupiéra nebo managementu turnaje, a to zejména z důvodu viditelného poškození, označení karty či více karet, ztráty některých karet, aj. Hráči nemají nárok na požadavek výměny karet.

15) Folded Hands (zahozené karty) - Hra každého Hráče je považována za ukončenou v momentě, kdy se Krupiér dotkne hráčových karet nebo se karty dotknou karet spálených, boardu nebo místa kde jsou již zahozené karty ostatních Hráčů.

16) Fold – zahození mimo pořadí (je zavazující).

17) Disputed a Killing Hands – Právo na reklamaci předešlé hry končí začátkem nové hry. Nová hra začíná vždy mícháním karet. Při použití mechanického zařízení k míchání karet začíná nová hra při doteku tlačítka na tomto zařízení skrze Krupiéra.

18) Mrtvá hra – Krupiér nesmí žádnou výherní karetní kombinaci zavřít, pokud je stále otevřená a pokud je očividně kombinací výherní. Hráči jsou také vyzýváni k tomu, aby byli Krupiérům nápomocni při určování výherní kombinace, a to zejména v momentě, mají-li pocit, že dealerem určená vítězná kombinace je nesprávná.

19) Unprotected Hands (nechráněná hra) – stáhne-li Krupiér karty Hráči, který je neměl chráněné, nemá Hráč žádný nárok na nápravu a svoji sázku zpět nedostává. Pouze v případě, že Hráč navýšil sázku a žádný z dalších Hráčů ještě nekonal další akci, dostává Hráč svoji sázku zpět. Byl-li však raise již dorovnán, může Hráč být postižen, a to až vyřazením z turnaje.

20) Side Pots (vedlejší poty) - Všechny side Poty jsou oddělené, jedná se o separátní Poty. Poty nesmí být před ukončením všech akcí promíchány. Hráči se nesmí v žádném případě Potů dotýkat.

21) Calling for Clocks – TIME (časová rezerva) - V momentě, kdy je překročen časový limit, smí Hráč požádat ještě o čas navíc. V této situaci za souhlasu managementu turnaje s požadavkem, obdrží Hráč další jednu minutu na rozhodnutí. Tato minuta obsahuje časový limit 50 sekund. V situaci kdy se Hráč v tomto limitu stále nerozhodl k akci, následuje 10 sekundové odpočítávání. V situaci kdy Hráč ani v tomto odpočítávání nereaguje, bude jeho hra považována za ukončenou (Folded Hands). Management turnaje má právo tento časový limit zkrátit, má-li podezření, že Hráč této možnosti využívá úmyslně k prodloužení hry. Každý Hráč, který úmyslně prodlužuje hru, může být potrestán. V turnajích s 20minutovými nebo kratšími levely je čas na rozmyšlení 25 sekund a odpočítávání 5 sekund. V situaci, kdy konec odpočítávání a rozhodnutí Hráče padne ve stejný moment, bude následovat posouzení, co bylo dříve. Standardně se však postupuje ve prospěch Hráče.

22) End of Day Play (konec startovního dne fázového turnaje) - K zamezení prodlužování turnajů se při vícedenních turnajích postupuje takto: V posledních 5 až 15 minutách posledního levelu zastavuje turnajový management turnajové hodiny. Následně losuje Hráč kartu v rozmezí 3-7 a tím rozhodne počet zbývajících her v daném hracím

dni. Toto je oznámeno Hráčům a pravidlo je použito na všech turnajových stolech, přičemž první hra je počítána smícháním karet, případně s dotekem tlačítka na mechanickém míchacím zařízení.

23) Hand for Hand Play – Toto pravidlo přichází v platnost v pozdějších fázích pokerových turnajů, těsně před dosáhnutím placených pozic. Nahlásí-li management turnaje fázi Hand for Hand, je na všech hracích stolech dohrána hra do konce a poté přerušena. V případě, kdy všechny hrací stoly dohrály aktuální hru, rozdají Krupiéři karty pro hru novou a opět čekají na ukončení hry na všech stolech. Tato fáze pokračuje tak dlouho, dokud nevypadne z turnaje tolik Hráčů, aby ti zbylí byli již na placených pozicích. Je-li ve fázi Hand for Hand nahlášen All-in a tato akce je dorovnána, zastaví Krupiér na tomto hracím stole hru a zároveň požádá ostatní Hráče, aby své karty neodkrývali. Tento All-in stůl přeruší hru na tak dlouho, dokud na všech ostatních hracích stolech neskončí hra. Poté jde management turnaje k hracímu stolu, kde All-in a Call proběhlo a vyzve Krupiéra k pokračování hry. V případě, že All-in hracích stolů více je hra přerušena na všech těchto hracích stolech. Po ukončení hry na ostatních hracích stolech je Showdown prováděn na All-in hracích stolech postupně jeden po druhém. Ukončí-li dva nebo více Hráčů své účinkování v turnaji ve stejné hře, avšak na rozdílných hracích stolech, podělí se společně o aktuální turnajové pořadí. Ukončí-li dva nebo více Hráčů své účinkování v turnaji ve stejné hře na stejném hracím stole, rozhodující pro pořadí v turnaji je vyšší stav hracích žetonů před poslední hrou.

24) Deal – Je metoda ukončení turnaje dohodou všech Hráčů o rozdělení Prizepoolu (výplatního Potu). Lze učinit pouze za podmínek, kdy je již ukončená turnajová registrace Hráčů do turnaje, všichni Hráči s „Dealem" souhlasí a není porušeno žádné lokální, či turnajové pravidlo. Stačí jeden Hráč, který tuto formu ukončení turnaje neakceptuje a hra pokračuje dále dle původního výplatního schématu. I v případě Dealu může být turnaj dohrán o jednotlivé výsledné pozice/pořadí (například o získání poháru či náramku v daném turnaji), a to za použití dohodou stanové částky z rozděleného Prizepoolu. Původní rozdělení Prizepoolu dle Dealu, však zůstává zachováno.

III. Akce

1) Nový turnajový blind level – Skončí-li časový level a začíná nový, je od managementu turnaje nový level zahlášen a počínaje další hrou přichází v platnost. Nová hra začíná mícháním karet, případně s dotykem míchacího tlačítka na míchacím zařízení.

2) At your Seat (Hráč sedící na svém místě) - Hráč musí zaujmout své místo u hracího stolu nejpozději v momentě, kdy Krupiér rozdá první kartu. Nesedí-li Hráč po rozdání první karty na svém místě, Krupiér okamžitě tyto karty sbírá (ve hře Stud po poslední otevřené kartě third street). Hráč musí být na svém místě i v případě, chce-li požádat o čas. Hráč je považován na svém místě také v případě, pohybuje-li se v dosahu svého herního místa. V případě pochybností rozhoduje vedení turnaje.

3) Action Panding – Je-li Hráč All-in, měl by zůstat u hracího stolu, neměl by se stýkat s ostatními Hráči, kteří jsou v herním sále, ani se kontaktovat se zástupci medií, a především nesmí opustit své herní místo.

4) Raise Limit – Ve hrách typu No Limit neexistuje žádný Cap, což znamená, že neexistuje žádný limit pro maximální Sázku. Ve hrách typu Limit se řídí maximální počet navýšení interními pravidly Provozovatele. Nejsou-li taková pravidla k dispozici,

platí pravidlo jedné Sázky a tří navýšení. Dospěje-li turnaj do fáze Heads-up, není počet navýšení limitován.

5) String Bets – Krupiér je zodpovědný za rozpoznání sázky typu "String bets" nebo "String raise". Jako "String bet" označujeme pokus sázet nebo zvyšovat Sázky po více krocích najednou. Sázka String bet vypadá tak, že Hráč nejdříve vsadí část svých hracích žetonů, poté ale bez předchozího hlášení ještě jednou sáhne do svých hracích žetonů, aby učinil další Sázku. Všichni Hráči na hracím stole jsou vyzýváni k pomoci Krupiérovi a managementu turnaje při rozpoznávání Sázek typu "String bet" a typu "String raise". Všechny dorovnávané Sázky typu String bets a String raise musí být potvrzeny managementem turnaje.

6) Substantial Action (Rozhodující akce) - Rozhodující akcí se rozumí buď dvě akce provedené za sebou, přičemž alespoň při jedné bude hrací žeton vsazen do Potu, nebo libovolná kombinace spočívající ze třech akcí hraných po sobě.

7) Hlášky (Verbal and Physical Action in Turn) - Slovní hlášky Hráčů (jsou-li na řadě) jsou závazné. Všechny hrací žetony vsazené Hráčem do Potu, je-li Hráč na řadě, v Potu zůstávají. Hráči musí vždy činit své herní úkony v momentě, když jsou na řadě.

8) Undercall – při akci zvané Undercall (vsadí-li Hráč méně, než je aktuální výše Sázky k dorovnání), musí Hráč dosadit zbývající sumu ke korektnímu dorovnání (Call), jedná-li se o jakoukoliv hru typu Multi-Way, nebo Heads-up. Ve všech případech je však konečné rozhodnutí na managementu turnaje.

9) Verbal and Physical Action out of Turn (změna akce) - Slovní hlášky Hráčů (jsou-li na řadě) jsou závazné. Hráči musí své herní úkony činit vždy v momentě, když jsou na řadě. Hráč, jenž úmyslně činí herní úkon mimo správné pořadí za účelem ovlivnit průběh hry, může být potrestán vyloučením. Akce provedené mimo správné pořadí mohou být závazné, avšak pouze v situaci, kdy průběh hry a herní akce není tímto úkonem ovlivněn, nebo změněn. Call, Check nebo Fold nejsou považovány za úkony, které průběh hry změní. Změní-li se však akce, není Sázka mimo pořadí závazná a Sázka bude Hráči, který tak učinil vrácena. Tento Hráč obdrží tímto všechny své sázecí možnosti zpět (Call, Fold, Raise). Zvýší-li Hráč Sázku a jeho karty jsou odebrány (killed) dříve, než jeho navýšení bylo dorovnáno, smí si Hráč sumu navýšení vzít zpět, avšak prohrává ale sumu dorovnání (Call).

10) Accepted Action – Hráč je zodpovědný za to, že před dorovnáním Sázky (Call), kterou vsadil soupeř u hracího stolu, odsouhlasil její výši, a to bez ohledu na to, co je hlášeno ostatními zúčastněnými na hracím stole. Požaduje-li dorovnávající Hráč (Call) přepočítání potřebné sumy a dostane buď od Krupiéra, nebo jiného Hráče sumu chybnou, akceptuje tímto kompletní a korektní jednání a pozbývá nároku na plnohodnotnou Sázku, nebo na Sázku All-in. Zároveň platí opět pravidlo, že při sporných situacích je konečné rozhodnutí na managementu turnaje.

11) Oversized Chips – Není-li nahlášené žádné navýšení Sázky (Raise), platí "Oversize Chip", tj. žeton vyšší hodnoty, než je výše platného dorovnání, pouze jako dorovnání (Call). Vhodí-li Hráč Oversize Chip do Potu a zároveň nahlásí Raise, nikoliv však výši navýšení Sázky, má tento Raise hodnotu maximálního navýšení, a to do výše hodnoty hracího žetonu, který byl do potu zasažen. Má-li být Oversize žetonem učiněn úkon Raise, musí to být vždy nahlášeno a to dříve, než se tento žeton po vhození do Potu dotkne plochy hracího stolu. Po Flopu bude Sázka s žetonem Oversize bez řádného ohlášení ze strany Hráče bude považována vždy za Sázku v plné hodnotě tohoto žetonu.

12) Multiple Chips – Za předpokladu, že není Hráčem hlášen Raise, počítá se vhození dvou žetonů stejné hodnoty jako Call, a to v případě že jeden z těchto žetonů je hodnoty nižší, než je hodnota požadované hodnoty dorovnání (Call). Příklad s Blindy 200/400 - Hráč A vsadí 1200 a Hráč B vloží dva žetony v hodnotě 2 x 1000 do Potu bez toho, aby nahlásil Raise, počítá se tato Sázka jako Call. Vsadil-li by Hráč B žetony v hodnotách 4 x 500, byl by to Raise na 2000.

13) Raising (navýšení) - Hráč je zodpovědný za to, že své úmysly navýšení Sázek dává jasně najevo. Hráči budou naléhavě vyzýváni k tomu, aby výši svých Sázek hlásili přesně a zřetelně. Ve hrách typu No Limit, nebo Pot Limit jsou povinnosti – Při navýšení Sázky tak učinit jedním pohybem, či úkonem, nejdříve částku říct a následně vložit do Potu, nahlásit Raise, poté vložit do potu sumu pro dorovnání (Call) a poté pro dokončení celé akce vložit zbývající sumu hracích žetonů do Potu.

14) Half Bet Raising (pravidlo 50%) - Zvýší-li Hráč předchozí Sázku o polovinu nebo více, avšak zároveň méně, než je předepsané minimální korektní navýšení, bude Hráč vyzván k doplnění své Sázky do řádné výše, aby bylo naplněno pravidlo navýšení alespoň v minimální výši. Zvýší-li Hráč předchozí Sázku méně než polovinu předchozí Sázky bez toho, že by nahlásil Raise, bude vyzván pouze k dorovnání předchozí Sázky.

15) All-in Raising – Po nahlášení Sázky All-in s hodnotou nižší, než je hodnota kompletního navýšení (Raise), nesmí Hráč s předešlou vsazenou sumou svoji Sázku brát zpět.

16) All-in with Hidden Chips – Deklarovaná Sázka All-in zavazuje Hráče vložit do potu všechny své hrací žetony, včetně žetonů zakrytých. Profit ze zakrytých žetonů mít však Hráč nemůže.

IV. Showdown (vyložení)

1) Verbal Declarations – Rozehrané karty jsou zavazující (Cards speak). Ústní výroky k hodnotám karet jakéhokoliv Hráče nejsou směrodatné. Zároveň může management turnaje dle svého uvážení úmyslně mylné výroky k hodnotám karet potrestat.

2) All-in Showdown – Jakmile je Hráč All-in a všechny Sázky jsou ukončeny, budou všechny aktivní karty otevřeny. Odhodí-li omylem Hráč své karty dříve, než byly odkryty, má management turnaje právo vrátit tyto karty zpět do hry, to vše za předpokladu, že karty lze správně identifikovat. Hráči, kteří své karty v situaci All-in odhodí úmyslně, mohou být potrestáni.

3) Side Action – Hraje-li více Hráčů v jedné hře s Hráčem, který je All-in o hlavní pot, jsou všichni Hráči, kteří jsou v pozici showdown a hrají o vedlejší pot povinni své karty také otevřít. Hraje-li Hráč All-in o hlavní pot, nesmí žádný Hráč hrající o vedlejší pot při River-Showdown zahodit své karty. Krupiér má nařízeno otevřít všechny karty ve hře. Tímto jsou ve hře o pot stále všichni aktivní Hráči.

4) Showdown – Po ukončení všech akcí musí Hráč, který provedl poslední agresivní akci (Bet, Raise, aj.) ukázat karty jako první. Ostatní Hráči následují v pořadí dle směru hodinových ručiček. Toto platí na Riveru, Turnu, Flopu a před Flopem. Ve hře typu Stud platí toto pravidlo směrem dolů až k „Third Street" (je-li to zapotřebí). Neproběhne-li žádná Sázka, musí Hráč nalevo od buttonu (Flop Games), nebo tzv. Third Street Bring-in (Stud Games) své karty nejdříve ukázat a ostatní Hráči postupují

v akci poté po směru hodinových ručiček. Hráči smí jeden po druhém odmítnout ukázat své karty, nicméně zahozením karet (Pass) ztrácejí nárok na pot. V případě, kdy Hráč odmítne ukázat své karty a pasuje, přichází v platnost pravidlo uvedené v bodě 7).

5) Winning Hands – Chce-li Hráč vyhrát Pot, musí ukázat všechny své karty. Tento úkon je nezbytný k uzavření hry. Zůstane-li ve hře již jen jeden Hráč, nemusí při předávání potu své karty odkrývat. Příklad: Hráč B vsází na Riveru a Hráč A dorovnává (Call). Následně Hráč B zahazuje své karty a Hráč A zůstává jediným aktivním Hráčem ve hře. Hráč A vyhrává pot a své karty ukazovat nemusí.

6) Tabled Hand – Tímto úkonem se označuje situace, jsou-li všechny karty na hracím stole již otevřené. Pouze krátké ukázání karet nebo ukázání pouze vyšší karty případně podobné úkony nejsou považovány za ukázanou Handu. Nekorektně otevřené karty nemohou vyhrát Pot, toto je možné pouze, jsou-li obě karty řádně otočené a položené na hracím stole.

7) Refusal to Show – Odmítne-li Hráč otočit všechny svoje karty, nemůže toto učinit Krupiér nýbrž pouze management turnaje. To zároveň vyzve daného Hráče, aby své karty otevíral dle pravidel. Neučiní-li tak budou tyto karty považovány za zahozené. Neotevře-li Hráč své karty během Showdownu ve lhůtě 5 sekund vysvětlí si to turnajový personál jako Dead hand a udělí tomuto Hráči za zdržování hry trest například v podobě napomenutí. Ostatní Hráči na hracím stole nesmí otáčet karty jiného Hráče. Stane-li se tak, budou tyto karty nadále aktivně pokračovat ve hře, ale Hráč, jenž nedovoleně tyto karty odkryl, bude postižen za provinění se proti turnajové etiketě.

8) Showing the Winner – Každý Hráč, který je aktivně ve fázi Showdown, může požádat o to, aby byly odkryty soupeřovy karty. Jestliže však ostatní Hráči své karty již zahodili, nelze již karty zpětně otáčet. Požadavky Hráčů na odkrytí soupeřových karet mají za následek to, že karty zůstávají otočené na hracím stole a zároveň se mohou podílet na výhře v Potu. Hráči, kteří tento nárok nevznesou do Showdownu nemají na tento požadavek nárok. Existuje-li předpoklad týkající se nezákonného spolčení mezi více Hráči, mohou ostatní hráči požadovat na Krupiérovi, aby podezřelé karty prověřil skrze management turnaje.

V. Herní etiketa a tresty

1) Hráči nesmí (jsou-li ve hře aktivní nebo nikoliv):
   a) Odkrývat žádné karty ve hře v momentech k tomu neurčených, tj. při zahozených kartách, ani při probíhající aktivní hře.
   b) Vyvarovat se rad, nebo kritik do doby, než bude ukončena daná akce.
   c) Nekomentovat hru, nejsou-li ještě otevřené karty.
   d) Probírat aktuální hru, nebo strategii s ostatními přítomnými v Herním prostoru.
   e) Konzultovat situaci s externím partnerem.
   f) Platí pravidlo „One player to hand" (jeden hráč pro jedny karty).

2) Televizní vysíláni a Hole Cards – Hráč svým vstupem do turnaje, tj. zakoupením Byu-inu souhlasí s nahráváním a jeho podmínkami, o čemž je předem personálem Provozovatele řádně informován. Hráči, kteří vstoupí do turnaje, který je nahrávaný, jsou povinni spolupracovat s pracovníky televizního vysílání. S tím souvisí také ukazování prvních dvou karet (Hole Cards) televizní kameře. Nedodržování tohoto pravidla může být potrestáno.

3) Exposed Cards – Ukáže-li Hráč své karty během stále probíhajících akcí na hracím stole, může následovat sankce. Každý Hráč na hracím stole má právo vidět již jednou ukázané karty. Hráč po odkrytí svých karet před Showdown může pokračovat pouze pasivní akcí (Check, Call, Fold, aj.).

4) Exposing and Mucking – Hráč, který ukáže své karty Hráči, který už své karty zahodil a poté sám své karty zahodí také, může být potrestán. Hráč, který toto pravidlo poruší opakovaně, bude potrestán.

5) Collusion – Poker je hra jednotlivce. Soft Play, „Chip Dumping" (dobrovolná prohra žetonů), domluvy Hráčů na pozici „Bubble" (neumístění se na penězích nebo finálovém stole), ochrana Hráče před ukončením účinkování v turnaji na této pozici (opakovaným pasováním Big blindu) jsou zakázány a budou trestány.

6) Etiquette Violations – Opakované porušení proti turnajové etiketě budou turnajovým managementem potrestány. K tomu počítáme nikoliv však výlučně nechtěný dotyk karet nebo hracích žetonů jiného Hráče, ale zdržování hry, opakované herní úkony mimo pořadí, neklidné hraní si s vlastními hracími žetony (splashing), úmyslné sázení mimo dosah Krupiéra, přehnané mluvení u hracího stolu. Mimo to budou potrestány také nepřiměřené chování, stejně jako nevhodné chování v podobě neslušných gest nebo podobné počínání. K porušení pravidel patří také urážlivé průpovídky k hernímu stylu jiných Hráčů nebo také přímé nadávky jinému Hráči kvůli jeho stylu hry v turnaji.

7) Urážky – Urážlivé výroky na adresu jiných Hráčů, managementu turnaje, stejně jako ostatního personálu Herního prostoru nebudou tolerovány. Takové to konání bude potrestáno. Také nepřímé urážlivé projevy budou potrestány.

8) Všichni účastníci turnaje si během celé akce a ve všech prostorách Herního prostoru chovají slušně a řádně. Každý Hráč, který bude svědkem nekorektního chování jiných Hráčů je povinen toto nahlásit. Současně by měli všichni Hráči dbát na osobní hygienu, svůj zdravotní stav, aby tímto nenarušovali chod turnaje. Rozhodnutí o tom, zda Hráč z důvodů zdravotních či hygienických důvodů smí v turnaji pokračovat je na managementu turnaje. Případné sankce proti Hráči, který toto nehodlá akceptovat, řeší management turnaje.

9) Management turnaje může potrestat (čl. 10) každé jednání, které dle jejich názoru odporuje oficiálním pravidlům a zájmům turnaje, zákonným pravidlům a rovnosti hry.

10) Penalty – Management turnaje a také management turnaje může na základě svého uvážení uložit tresty, a to počínaje ústním napomenutím a konče diskvalifikací s případným zákazem účasti na všech dalších turnajích. Udělení trestu musí být vždy na základě jasně prokázaného porušení pravidel nebo na základě důvodného podezření (např. v případě tajné domluvy, chip dumpingu apod.). Tresty budou ukládány pro Soft Play, urážlivé nebo rušící chování. Trest je nepochybný v situacích, jako je vyhození hrací karty Hráčem z hracího stolu, tak silné zahození karet, při němž dojde k otočení karet, opakované zdržování hry, provinění proti pravidlu One player to a hand, či v obdobných případech. Urážky ostatních Hráčů, turnajového personálu, zaměstnanců Provozovatele a všech ostatních pracovníků nebude tolerováno.

11) Možné tresty – ústní varování, jedno, nebo více násobný trest při rozdávání, jedno nebo více násobný trest Orbit (tzn., že jeden Hráč za druhým na stole musí vynechat hru, tj. 6 Hráčů na stole = 6 vynechaných her), Dead hand (neplatná ruka), vyloučení z turnaje, diskvalifikace z turnaje včetně propadnutí získané peněžní výhry (možné pouze v případě prokázání zvlášť závažného porušení pravidel či podvodného

jednání, bez kterého by Hráč výhru nezískal), vyloučení z turnaje (v takovém případě nebudou hráči již vráceny jeho uskutečněné Sázky).

12) Escalation – Výše trestu musí být vždy úměrná rozsahu porušení pravidel. Management turnaje může Hráče diskvalifikovat i na základě jednoho jediného prohřešku, a to vzhledem k jeho rozsahu a závažnosti. Hráči musí vědět, že všechny nepovolené akce nabízejí širokou škálu možných postihů, a to již s prvním takovýmto proviněním.

13) Missed Hands/Orbit Penalty – Hráč je povinen opustit hrací stůl pro jednu nebo více her, případně pro jeden nebo více trestů typu – Orbit. Hra, kterou byl nucen Hráč vynechat je počítána jako část hracího kola. Hráči s výše uvedeným postihem, a to libovolné délky musí opustit určený turnajový prostor, a to po celou dobu uděleného trestu. Krupiér poté musí management turnaje informovat, kdy se vyloučený Hráč smí vrátit na své místo.

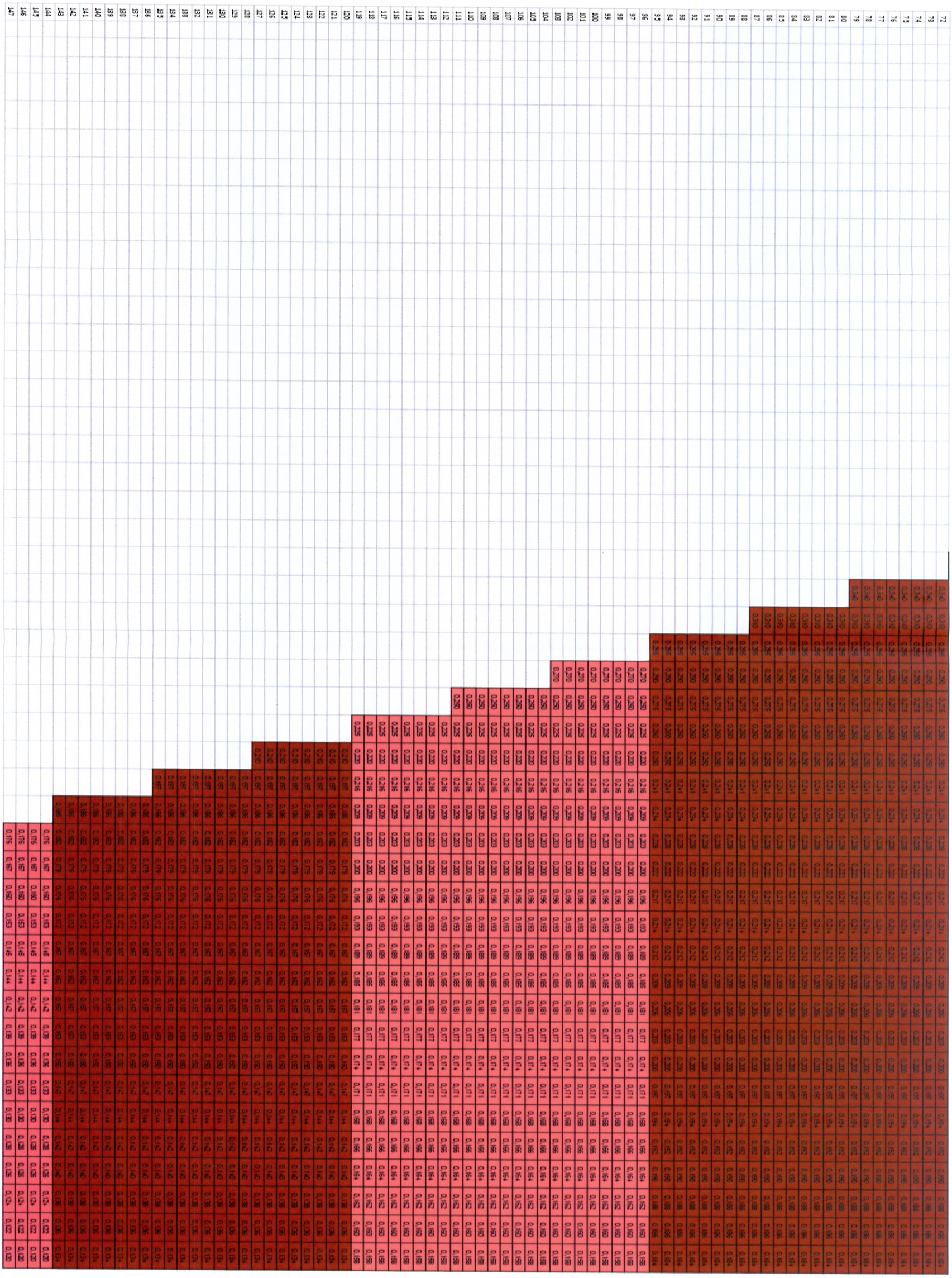
14) Penalties Move – Všechny tresty si Hráč sebou nese v čase ("Sankce Move"). To znamená, že pokud Hráč A obdrží trest dvojitý Orbit (16 her), a vzhledem ke konci turnaje může vynechat pouze pět her, počítá se zbytek trestu i na začátku příštího dne turnaje. To platí i při vypadnutí z turnaje či jiných podobných změn.

15) Elimnation Penalty – Hráči vyloučení z turnaje, jsou klasifikováni na umístění odpovídající momentu, kdy k vyloučení došlo. Příklad: Při posledních 15 Hráčích v turnaji (a 100 placeným místům) je vyloučen z turnaje a Herního prostoru Hráč A. Hrací žetony tohoto Hráče jsou z turnaje staženy a Hráč ukončuje turnaj na 15. místě.

16) Diskvalifikace – V situaci diskvalifikace, budou všechny hrací žetony Hráčů zabaveny, jejich Buy-in zůstává součástí Prizepoolu a tito Hráči nemají nárok na jakoukoliv Výhru. Diskvalifikovaný Hráč musí okamžitě opustit turnajový prostor.

PŘÍLOHA Č. 1 - VÝPLATNÍ STRUKTURA

	2-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-110	111-130	131-150	151-170	171-200	201-230	231-270	271-310	311-390	391-470	471-550	551-630	631-710	711-790	791-870	871-950	951-1030	1031-1110	1111-1190	1191-1270	1271-1350	1351-1420	1421-1510	1511-1620	1621-1700	1711-1780	1781-1860	1861-1940	1941-2020	2021-2100	2111-2180	2181-2260	2261-2340	2341-2420	2421-2900	2501-2580	2581-2660	2661-2740
	100	100	100	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000
1	60	50	40	37,00	34,00	31,50	30,00	29,25	27,50	26,55	25,75	25,16	24,00	23,25	22,15	21,15	20,05	19,49	19,40	19,36	19,30	19,19	19,15	19,08	18,94	18,89	18,84	18,68	18,51	18,41	18,20	18,06	17,97	17,91	17,85	17,75	17,71	17,67	17,60	17,55	17,48	17,38	17,29	17,20	17,12	17,03
2	40	30	30	26,50	23,50	22,75	21,70	21,00	19,55	18,45	17,70	17,00	16,35	15,75	14,55	14,24	13,33	12,38	12,30	12,20	12,16	12,04	11,92	11,78	11,59	11,51	11,46	11,34	11,27	11,16	11,01	10,85	10,70	10,55	10,45	10,30	10,20	10,11	10,01	9,94	9,86	9,77	9,69	9,61	9,54	9,46
3		20	20	16,25	15,00	14,50	14,00	13,65	12,80	12,20	11,60	11,05	10,80	10,50	10,29	10,04	9,75	9,28	8,89	8,75	8,71	8,62	8,53	8,42	8,28	8,16	8,10	8,00	7,91	7,83	7,74	7,64	7,53	7,42	7,35	7,25	7,17	7,12	7,07	7,02	6,95	6,86	6,79	6,72	6,66	6,59
4			10	11,75	11,50	11,00	10,60	10,30	9,85	9,55	9,40	9,15	8,90	8,60	8,39	8,16	7,87	7,51	7,19	6,95	6,86	6,72	6,60	6,45	6,27	6,16	6,10	6,00	5,94	5,88	5,81	5,74	5,66	5,56	5,48	5,39	5,31	5,25	5,20	5,14	5,08	4,99	4,93	4,87	4,82	4,77
5				9,50	9,00	8,50	8,20	8,00	7,80	7,70	7,55	7,38	7,15	6,90	6,69	6,44	6,17	5,92	5,69	5,45	5,39	5,27	5,20	5,11	4,99	4,88	4,81	4,73	4,62	4,55	4,47	4,39	4,31	4,25	4,23	4,19	4,15	4,11	4,075	4,040	4,010	3,950	3,900	3,880	3,865	3,849
6					7,00	6,50	6,40	6,20	6,10	6,00	5,90	5,82	5,60	5,35	5,14	4,89	4,67	4,52	4,38	4,27	4,21	4,14	4,01	3,98	3,83	3,69	3,61	3,54	3,42	3,35	3,280	3,210	3,170	3,150	3,142	3,133	3,125	3,118	3,113	3,107	3,099	3,094	3,090	3,087	3,084	3,080
7						5,25	5,10	4,90	4,80	4,75	4,65	4,46	4,20	3,96	3,74	3,57	3,43	3,32	3,26	3,21	3,17	3,09	3,01	2,90	2,77	2,65	2,570	2,490	2,449	2,435	2,420	2,410	2,405	2,401	2,398	2,393	2,389	2,386	2,382	2,378	2,371	2,366	2,362	2,359	2,357	2,355
8							4,00	3,80	3,75	3,70	3,55	3,36	3,10	2,91	2,71	2,61	2,52	2,44	2,36	2,28	2,21	2,14	2,070	1,982	1,890	1,810	1,780	1,750	1,745	1,739	1,732	1,725	1,717	1,711	1,706	1,700	1,695	1,691	1,687	1,683	1,676	1,671	1,668	1,665	1,663	1,661
9								2,60	2,65	2,80	2,60	2,50	2,40	2,32	2,24	2,16	2,09	2,00	1,91	1,82	1,75	1,69	1,630	1,570	1,500	1,430	1,408	1,388	1,378	1,366	1,354	1,345	1,336	1,328	1,320	1,312	1,305	1,299	1,293	1,290	1,284	1,279	1,276	1,273	1,271	1,269
10									2,50	2,15	2,10	2,05	2,00	1,95	1,90	1,83	1,75	1,68	1,58	1,51	1,45	1,39	1,340	1,280	1,220	1,170	1,155	1,145	1,139	1,132	1,124	1,117	1,109	1,101	1,098	1,095	1,091	1,087	1,083	1,078	1,073	1,070	1,068	1,066	1,064	1,062
11									2,50	2,15	2,10	2,05	2,00	1,95	1,90	1,83	1,75	1,68	1,58	1,51	1,45	1,39	1,340	1,280	1,220	1,170	1,155	1,145	1,139	1,132	1,124	1,117	1,109	1,101	1,098	1,095	1,091	1,087	1,083	1,078	1,073	1,070	1,068	1,066	1,064	1,062
12										2,00	1,85	1,80	1,75	1,70	1,65	1,63	1,53	1,48	1,37	1,31	1,24	1,18	1,120	1,089	1,050	1,040	1,033	1,025	1,019	1,013	1,007	1,001	0,995	0,989	0,985	0,979	0,974	0,969	0,965	0,961	0,957	0,954	0,952	0,950	0,948	0,946
13										2,00	1,85	1,80	1,75	1,70	1,65	1,63	1,53	1,48	1,37	1,31	1,24	1,18	1,120	1,089	1,050	1,040	1,033	1,025	1,019	1,013	1,007	1,001	0,995	0,989	0,985	0,979	0,974	0,969	0,965	0,961	0,957	0,954	0,952	0,950	0,948	0,946
14											1,70	1,65	1,60	1,55	1,50	1,48	1,38	1,33	1,21	1,15	1,08	1,03	0,980	0,959	0,950	0,940	0,933	0,925	0,919	0,913	0,907	0,901	0,895	0,889	0,884	0,879	0,874	0,869	0,865	0,861	0,857	0,854	0,852	0,850	0,848	0,846
15											1,70	1,65	1,60	1,55	1,50	1,48	1,38	1,33	1,21	1,15	1,08	1,03	0,980	0,959	0,950	0,940	0,933	0,925	0,919	0,913	0,907	0,901	0,895	0,889	0,884	0,879	0,874	0,869	0,865	0,861	0,857	0,854	0,852	0,850	0,848	0,846
16												1,57	1,45	1,40	1,35	1,33	1,23	1,18	1,09	1,03	0,96	0,91	0,880	0,859	0,850	0,840	0,833	0,825	0,819	0,813	0,807	0,801	0,795	0,789	0,784	0,779	0,774	0,769	0,765	0,761	0,757	0,754	0,752	0,750	0,748	0,746
17												1,57	1,45	1,40	1,35	1,33	1,23	1,18	1,09	1,03	0,96	0,91	0,880	0,859	0,850	0,840	0,833	0,825	0,819	0,813	0,807	0,801	0,795	0,789	0,784	0,779	0,774	0,769	0,765	0,761	0,757	0,754	0,752	0,750	0,748	0,746
18													1,30	1,25	1,20	1,18	1,08	1,03	0,99	0,93	0,86	0,81	0,780	0,759	0,750	0,740	0,733	0,725	0,719	0,713	0,707	0,701	0,695	0,689	0,684	0,679	0,674	0,669	0,665	0,661	0,657	0,654	0,652	0,650	0,648	0,646
19													1,30	1,25	1,20	1,18	1,08	1,03	0,99	0,93	0,86	0,81	0,780	0,759	0,750	0,740	0,733	0,725	0,719	0,713	0,707	0,701	0,695	0,689	0,684	0,679	0,674	0,669	0,665	0,661	0,657	0,654	0,652	0,650	0,648	0,646
20													1,30	1,25	1,20	1,18	1,08	1,03	0,99	0,93	0,86	0,81	0,780	0,759	0,750	0,740	0,733	0,725	0,719	0,713	0,707	0,701	0,695	0,689	0,684	0,679	0,674	0,669	0,665	0,661	0,657	0,654	0,652	0,650	0,648	0,646
21														1,16	1,10	1,08	0,98	0,93	0,89	0,83	0,76	0,71	0,680	0,659	0,650	0,640	0,633	0,625	0,619	0,613	0,607	0,601	0,595	0,589	0,584	0,579	0,574	0,569	0,565	0,561	0,557	0,554	0,552	0,550	0,548	0,546
22														1,16	1,10	1,08	0,98	0,93	0,89	0,83	0,76	0,71	0,680	0,659	0,650	0,640	0,633	0,625	0,619	0,613	0,607	0,601	0,595	0,589	0,584	0,579	0,574	0,569	0,565	0,561	0,557	0,554	0,552	0,550	0,548	0,546
23														1,16	1,10	1,08	0,98	0,93	0,89	0,83	0,76	0,71	0,680	0,659	0,650	0,640	0,633	0,625	0,619	0,613	0,607	0,601	0,595	0,589	0,584	0,579	0,574	0,569	0,565	0,561	0,557	0,554	0,552	0,550	0,548	0,546
24															1,00	0,98	0,88	0,83	0,79	0,73	0,66	0,61	0,590	0,565	0,550	0,540	0,533	0,525	0,519	0,514	0,509	0,504	0,499	0,494	0,489	0,484	0,479	0,474	0,470	0,466	0,462	0,459	0,457	0,455	0,453	0,451
25															1,00	0,98	0,88	0,83	0,79	0,73	0,66	0,61	0,590	0,565	0,550	0,540	0,533	0,525	0,519	0,514	0,509	0,504	0,499	0,494	0,489	0,484	0,479	0,474	0,470	0,466	0,462	0,459	0,457	0,455	0,453	0,451
26															1,00	0,98	0,88	0,83	0,79	0,73	0,66	0,61	0,590	0,565	0,550	0,540	0,533	0,525	0,519	0,514	0,509	0,504	0,499	0,494	0,489	0,484	0,479	0,474	0,470	0,466	0,462	0,459	0,457	0,455	0,453	0,451
27															1,00	0,98	0,88	0,83	0,79	0,73	0,66	0,61	0,590	0,565	0,550	0,540	0,533	0,525	0,519	0,514	0,509	0,504	0,499	0,494	0,489	0,484	0,479	0,474	0,470	0,466	0,462	0,459	0,457	0,455	0,453	0,451
28																0,88	0,78	0,73	0,69	0,63	0,58	0,53	0,510	0,495	0,470	0,465	0,462	0,455	0,447	0,440	0,433	0,427	0,421	0,417	0,413	0,410	0,407	0,404	0,401	0,398	0,395	0,393	0,391	0,389	0,387	0,385
29																0,88	0,78	0,73	0,69	0,63	0,58	0,53	0,510	0,495	0,470	0,465	0,462	0,455	0,447	0,440	0,433	0,427	0,421	0,417	0,413	0,410	0,407	0,404	0,401	0,398	0,395	0,393	0,391	0,389	0,387	0,385
30																0,88	0,78	0,73	0,69	0,63	0,58	0,53	0,510	0,495	0,470	0,465	0,462	0,455	0,447	0,440	0,433	0,427	0,421	0,417	0,413	0,410	0,407	0,404	0,401	0,398	0,395	0,393	0,391	0,389	0,387	0,385
31																0,88	0,78	0,73	0,69	0,63	0,58	0,53	0,510	0,495	0,470	0,465	0,462	0,455	0,447	0,440	0,433	0,427	0,421	0,417	0,413	0,410	0,407	0,404	0,401	0,398	0,395	0,393	0,391	0,389	0,387	0,385
32																	0,69	0,64	0,59	0,53	0,50	0,47	0,450	0,435	0,420	0,410	0,402	0,394	0,387	0,381	0,376	0,371	0,367	0,362	0,358	0,355	0,351	0,347	0,344	0,341	0,338	0,336	0,334	0,332	0,330	0,328
33																	0,69	0,64	0,59	0,53	0,50	0,47	0,450	0,435	0,420	0,410	0,402	0,394	0,387	0,381	0,376	0,371	0,367	0,362	0,358	0,355	0,351	0,347	0,344	0,341	0,338	0,336	0,334	0,332	0,330	0,328
34																	0,69	0,64	0,59	0,53	0,50	0,47	0,450	0,435	0,420	0,410	0,402	0,394	0,387	0,381	0,376	0,371	0,367	0,362	0,358	0,355	0,351	0,347	0,344	0,341	0,338	0,336	0,334	0,332	0,330	0,328
35																	0,69	0,64	0,59	0,53	0,50	0,47	0,450	0,435	0,420	0,410	0,402	0,394	0,387	0,381	0,376	0,371	0,367	0,362	0,358	0,355	0,351	0,347	0,344	0,341	0,338	0,336	0,334	0,332	0,330	0,328
36																	0,69	0,64	0,59	0,53	0,50	0,47	0,450	0,435	0,420	0,410	0,402	0,394	0,387	0,381	0,376	0,371	0,367	0,362	0,358	0,355	0,351	0,347	0,344	0,341	0,338	0,336	0,334	0,332	0,330	0,328
37																	0,69	0,64	0,59	0,53	0,50	0,47	0,450	0,435	0,420	0,410	0,402	0,394	0,387	0,381	0,376	0,371	0,367	0,362	0,358	0,355	0,351	0,347	0,344	0,341	0,338	0,336	0,334	0,332	0,330	0,328
38																	0,69	0,64	0,59	0,53	0,50	0,47	0,450	0,435	0,420	0,410	0,402	0,394	0,387	0,381	0,376	0,371	0,367	0,362	0,358	0,355	0,351	0,347	0,344	0,341	0,338	0,336	0,334	0,332	0,330	0,328
39																	0,69	0,64	0,59	0,53	0,50	0,47	0,450	0,435	0,420	0,410	0,402	0,394	0,387	0,381	0,376	0,371	0,367	0,362	0,358	0,355	0,351	0,347	0,344	0,341	0,338	0,336	0,334	0,332	0,330	0,328
40																		0,57	0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
41																		0,57	0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
42																		0,57	0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
43																		0,57	0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
44																		0,57	0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
45																		0,57	0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
46																		0,57	0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
47																		0,57	0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
48																			0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
49																			0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
50																			0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
51																			0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
52																			0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
53																			0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
54																			0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
55																			0,49	0,46	0,43	0,41	0,390	0,375	0,370	0,360	0,350	0,340	0,331	0,323	0,320	0,316	0,312	0,308	0,304	0,300	0,295	0,291	0,288	0,285	0,282	0,280	0,278	0,276	0,274	0,272
56																				0,43	0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217
57																				0,43	0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217
58																				0,43	0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217
59																				0,43	0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217
60																				0,43	0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217
61																				0,43	0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217
62																				0,43	0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217
63																				0,43	0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217
64																					0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217
65																					0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217
66																					0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217
67																					0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217
68																					0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217
69																					0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217
70																					0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217
71																					0,38	0,37	0,360	0,335	0,320	0,315	0,305	0,295	0,286	0,277	0,271	0,265	0,260	0,255	0,250	0,245	0,240	0,236	0,233	0,230	0,227	0,225	0,223	0,221	0,219	0,217



148	0,176	0,167	0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
149	0,176	0,167	0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
150	0,176	0,167	0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
151	0,176	0,167	0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
152		0,167	0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
153		0,167	0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
154		0,167	0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
155		0,167	0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
156		0,167	0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
157		0,167	0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
158		0,167	0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
159		0,167	0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
160			0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
161			0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
162			0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
163			0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
164			0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
165			0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
166			0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
167			0,160	0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
168				0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
169				0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
170				0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
171				0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
172				0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
173				0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
174				0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
175				0,153	0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
176					0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
177					0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
178					0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
179					0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
180					0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
181					0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
182					0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
183					0,145	0,144	0,142	0,139	0,136	0,133	0,130	0,128	0,126	0,124	0,122	0,120
184						0,138	0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
185						0,138	0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
186						0,138	0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
187						0,138	0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
188						0,138	0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
189						0,138	0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
190						0,138	0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
191						0,138	0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
192							0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
193							0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
194							0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
195							0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
196							0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
197							0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
198							0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
199							0,133	0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
200								0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
201								0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
202								0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
203								0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
204								0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
205								0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
206								0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
207								0,128	0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
208									0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
209									0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
210									0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
211									0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
212									0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
213									0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
214									0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
215									0,123	0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
216										0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
217										0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
218										0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
219										0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
220										0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
221										0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
222										0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
223										0,119	0,118	0,117	0,115	0,113	0,111	0,109
224											0,115	0,111	0,107	0,104	0,101	0,100

0.100	0.101					
0.100	0.101					
0.100	0.101					
0.100	0.101					
0.100	0.101					
0.100	0.101					
0.100	0.101					
0.100	0.101					
0.100	0.101	0.104				
0.100	0.101	0.104				
0.100	0.101	0.104				
0.100	0.101	0.104				
0.100	0.101	0.104				
0.100	0.101	0.104				
0.100	0.101	0.104				
0.100	0.101	0.104				
0.100	0.101	0.104	0.107			
0.100	0.101	0.104	0.107			
0.100	0.101	0.104	0.107			
0.100	0.101	0.104	0.107			
0.100	0.101	0.104	0.107			
0.100	0.101	0.104	0.107			
0.100	0.101	0.104	0.107			
0.100	0.101	0.104	0.107	0.111		
0.100	0.101	0.104	0.107	0.111		
0.100	0.101	0.104	0.107	0.111		
0.100	0.101	0.104	0.107	0.111		
0.100	0.101	0.104	0.107	0.111		
0.100	0.101	0.104	0.107	0.111		
0.100	0.101	0.104	0.107	0.111		
0.100	0.101	0.104	0.107	0.111	0.115	
0.100	0.101	0.104	0.107	0.111	0.115	
0.100	0.101	0.104	0.107	0.111	0.115	
0.100	0.101	0.104	0.107	0.111	0.115	
0.100	0.101	0.104	0.107	0.111	0.115	
0.100	0.101	0.104	0.107	0.111	0.115	
0.100	0.101	0.104	0.107	0.111	0.115	

King's casino a. s.
Rozvadov č. p. 7, 348 06 Rozvadov
IČ: 263 66 673

Část C.
Zvláštní části Herního plánu
CASH GAME

Obecné informace

Nad průběhem turnajů dohlíží tzv. Floorman, který představuje turnajového manažera Herního prostoru (dále také jako „management turnaje"). Floorman má na starost průběh hry, dodržování pravidel a rozhoduje sporné situace. Nezvyklé sporné situace se vždy řeší s ohledem na co nejvyšší korektnost hry. Rozhodnutí Floormana jsou konečná.

Cash game představuje hru s hodnotovými žetony, které přímo reprezentují peněžní prostředky, o které se hraje. Pokud tedy Účastník hazardní hry vstoupí do cash game, potom hodnotovými žetony, se kterými se hraje, představují peněžní prostředky, které může prohrát či vyhrát. Zahájit účast na hře u daného hracího stolu může, pokud je u něj volné místo; ukončit účast na hře může kdykoliv. Účastník hazardní hry má navíc možnost si kdykoliv během hry dokoupit další hodnotové žetony.

Jako cash game mohou být provozovány živé hry, ve kterých Sázející hrají jeden proti druhému, a to:

- Texas Hold'em,
- Omaha Poker,
- Omaha Hi/Lo Poker,
- 5 Card Omaha Poker,
- 5 Card Omaha Poker Hi/Lo,
- 6 Card Omaha Poker,
- Courchevel Poker,
- Courchevel Hi/Lo Poker,
- Seven Card Stud,
- Seven Card Stud Hi/Lo,
- Razz (Seven Card Stud Low),
- Five Card Draw,
- 2-7 Triple Draw,
- 2-7 (Deuce to Seven) Single Draw Lowball,
- Horse (smíšené hry),
- 8-Game Mix,
- Triple Stud,
- Badugi,
- Open Face Chinese Poker,
- Pineapple – Crazy Pineapple,
- Irish Hold'em Poker,
- Double Flop Hold'em.

Cash game rake

Rake – Jedná se o poplatek, který je vybírán Provozovatelem za organizování pokerové hry. Existují dva způsoby výběru tohoto poplatku, a to:

1) Time Collection (časová kolekce) - V případě časové kolekce vybírá Provozovatel od každého Hráče každých 30 nebo 60 minut částku odpovídající výšce hracího limitu. Částka je vždy předem určena Provozovatelem. Časová kolekce se vybírá od každého Hráče vždy při výměně Krupiéra (každých 30 nebo 60 min).

2) Drop – Cash game Rake může Provozovatel vybírat i formou taxy odebrané přímo z Potu v každé hře.

EURO

Herní varianta	Blinds (Sázky)	2-4 hráči % / max	5+ hráčů % / max	Time collection (Časová kolekce)
Všechny	€1 / €3	5 % / 10€	5 % / 20€	30 min / 15 € za Hráče
	€2 / €2	5 % / 10€	5 % / 20€	30 min / 15 € za Hráče
	€2 / €5	5 % / 10€	5 % / 20€	30 min / 15 € za Hráče
	€5 / €5	5 % / 10€	5 % / 20€	30 min / 15 € za Hráče
	€5 / €10	5 % / 10€	5 % / 20€	30 min / 25€ za Hráče
	€10 / €10	5 % / 10€	5 % / 20€	30 min / 25€ za Hráče
	€10 / €25	5 % / 10€	5 % / 25€	30 min / 25€ za Hráče
	€25 / €25	5 % / 10€	5 % / 25€	30 min / 25€ za Hráče
	€25 / €50	5 % / 25€	5 % / 25€	30 min / 50€ za Hráče
	€50 / €50	5 % / 25€	5 % / 25€	30 min / 50€ za Hráče
	€50 / €100	5 % / 25€	5 % / 25€	30 min / 50€ za Hráče
	€100 / €100	5 % / 25€	5 % / 25€	60 min / 100€ za Hráče
	€100 / €200	5 % / 25€	5 % / 25€	60 min / 200€ za Hráče
	€200 / €400	5 % / 25€	5 % / 25€	60 min / 300€ za Hráče
	€500 / €1000	5 % / 25€	5 % / 25€	60 min / 300€ za Hráče

KORUNA ČESKÁ

Herní varianta	Blinds (Sázky)	2-4 hráči % / max	5+ hráčů % / max	Time collection (Časová kolekce)
Všechny	30 Kč / 90 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 450 Kč za Hráče
	60 Kč / 60 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 450 Kč za Hráče
	60 Kč / 150 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 450 Kč za Hráče
	150 Kč / 150 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 450 Kč za Hráče
	150 Kč / 300 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 750 Kč za Hráče
	300 Kč / 300 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 750 Kč za Hráče
	300 Kč / 750 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 750 Kč	30 min / 750 Kč za Hráče
	750 Kč / 750 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 750 Kč	30 min / 750 Kč za Hráče
	750 Kč / 1500 Kč	5 % / 750 Kč	5 % / 750 Kč	30 min / 1500 Kč za Hráče
	1500 Kč / 1500 Kč	5 % / 750 Kč	5 % / 750 Kč	30 min / 1500 Kč za Hráče
	1500 Kč / 3000 Kč	5 % / 750 Kč	5 % / 750 Kč	30 min / 1500 Kč za Hráče
	3000 Kč / 3000 Kč	5 % / 750 Kč	5 % / 750 Kč	60 min / 3000 Kč za Hráče
	3000 Kč / 6000 Kč	5 % / 750 Kč	5 % / 750 Kč	60 min / 6000 Kč za Hráče
	6000 Kč / 12000 Kč	5 % / 750 Kč	5 % / 750 Kč	60 min / 9000 Kč za Hráče
	15000 Kč / 30000 Kč	5 % / 750 Kč	5 % / 750 Kč	60 min / 9000 Kč za Hráče

Tresty a herní etiketa

1) Od Hráčů je očekávána slušnost a důstojná úroveň. Existuje standardní pokerová etiketa. Floorman může dle svého uvážení ukládat tresty počínajíce ústním varováním a konče vyloučením ze všech Živých her a organizovaných cash game.

2) Hráči nesmí během hry (ať již aktivní nebo pasivní v dané hře):
   a) Otvírat karty ať již jsou zahozené nebo stále ještě aktivně ve hře.
   b) Dříve než se zakončí akce, nesmí Hráč kritizovat ani radit v dané hře.
   c) Komentovat hru, která ještě není ukončena.
   d) Diskutovat o dané hře nebo strategii s diváky.
   e) Konzultovat průběh her s mimo stojícími partnery.
   f) Platí pravidlo „jeden hráč, jedny karty".

3) Exposing and Mucking – Hráč, který ukáže své karty Hráči, který už své karty zahodil a poté sám své karty zahodí také, může být potrestán. Hráč, který toto pravidlo poruší opakovaně, bude potrestán.

4) Collusion – Poker je hra jednotlivce. Soft Play, „Chip Dumping" (dobrovolná prohra hodnotových žetonů), atd. jsou zakázány a budou trestány. Povinnost Krupiéra je dávat pozor na to, aby karty Hráčů byly oddělené a na konci dané hry je ukázat všem Hráčům. Opakované porušení pravidla povede k trestu.

5) Opakovaná provinění proti etiketě budou trestána. K takovýmto proviněním patří zejména zbytečné dotýkání se soupeřových hodnotových žetonů a karet, zdržování hry, opakované akce mimo pořadí, Splashing, úmyslné sázení mimo dosah Krupiéra, nebo neustálé mluvení na hracím stole. Mimo to se trestá také veselé až teatrální oslavy, nepřiměřené chování, stejně jako psychické ataky jako gesta nebo podobné počínání. K porušení pravidel patří také urážlivé průpovídky k hernímu stylu jiných Hráčů nebo také přímo také nadávky jinému Hráči kvůli jeho stylu hry.

6) Foul Language – Urážky ostatních Hráčů, managementu či personálu Herního prostoru a ostatních zaměstnanců nebudou tolerovány. Odporné chování, obscénnosti či nadávky vůči jinému Hráči nebo zaměstnanci bude potrestáno. Opakovaná chování výše uvedeného typu budou trestána.

7) Všichni Účastníci hazardních her jsou vyzýváni během her v Herním prostoru k řádnému a slušnému chování. Všimne-li si Účastník hazardních her nevhodného chování vůči jinému Účastníkovi hazardní hry, měl by to okamžitě hlásit hernímu personálu. Současně by měli všichni Hráči dbát na osobní hygienu, svůj zdravotní stav, aby tímto nenarušovali chod her na hracích stolech. Rozhodnutí o tom, zda Hráč z důvodů zdravotních či hygienických smí ve hře pokračovat je na vedení Herního prostoru. Případné sankce proti Hráči, který toto nehodlá akceptovat, řeší sálový management.

8) Penalty – Floorman na základě svého uvážení uložit tresty, a to počínaje ústním napomenutím a konče diskvalifikací s případným zákazem účasti na hře. Udělení trestu musí být vždy na základě jasně prokázaného porušení pravidel nebo na základě důvodného podezření (např. v případě tajné domluvy, chip dumpingu apod.). Tresty budou ukládány pro Soft Play, urážlivé nebo rušící chování. Trest je nepochybný v situacích, jako je vyhození hrací karty Hráčem z hracího stolu, tak silné zahození karet, při němž dojde k otočení karet, opakované zdržování hry, provinění proti pravidlu One player to a hand, či v obdobných případech. Urážky ostatních Hráčů, personálu, zaměstnanců Provozovatele a všech ostatních pracovníků nebude tolerováno.

9) Možné tresty – ústní varování, jedno, nebo více násobný trest při rozdávání, jedno nebo více násobný trest Orbit (tzn., že jeden Hráč za druhým na stole musí vynechat hru, tj. 6 Hráčů na stole = 6 vynechaných her), Dead hand (neplatná ruka), vyloučení ze hry, včetně propadnutí získané peněžní výhry (možné pouze v případě prokázání zvlášť závažného porušení pravidel či podvodného jednání, bez kterého by Hráč výhru nezískal). V případě vyloučení z účasti na hře nebudou hráči již vráceny jeho uskutečněné Sázky. Provozovatel takovému Hráči vrátí pouze finanční prostředky v hodnotě hodnotových žetonů Hráče, které doposud nebyly použity do hry.

10) Pokud je Hráč názoru, že s ním nebylo jednáno férově, musí o incidentu okamžitě informovat příslušné zaměstnance.

11) Management a také herní personál může postihnout každé jednání hráče, které je prokazatelně proti oficiálním pravidlům a také proti zájmu průběhu hry.

12) Je-li Hráči umožněno vrátit se po kárném opatření zpět do hry, nemá nárok na obdržení žádné náhrady. Pro hru, platí obvyklé pravidlo pro vynechané blindy.

13) Management si ponechává právo na zákaz nabídky či prodeje alkoholických nápojů.

14) Management není odpovědný za finanční omyly nebo rozdíly na základě chyby Hráče.

15) Personál není odpovědný za chování hostů a případně z toho vzešlých následků.

Všeobecná pravidla

1) Hráči mohou hru v jakýkoliv moment opustit.

2) Vzdá-li se Hráč od hracího stolu na déle než 30 minut (nebo tento hrací stůl v jeho nepřítomnosti byl zavřen) a existuje-li zároveň čekací listina, budou Hráčovi hodnotové žetony ze hry vzaty a uschovány u personálu Herního prostoru. Hodnotové žetony budou na hracím stole přepočítány, suma bude evidována a hodnotové žetony budou uschovány.

3) Proces rozhodování:
   a) Management si vyhrazuje právo rozhodnout vždy v nejlepším zájmu hry a v duchu férového jednání pro všechny Hráče, vždy však za současného dodržování daných pravidel.
   b) Veškerá rozhodnutí managementu jsou vedena principem fair play a jsou konečná.
   c) Stanou-li se ve hře nestandardní události, poradí si s tím personál kasína na základě svých zkušeností. Námitky k této situaci musí být vzneseny vždy dříve, než budou karty vždy zamíchány.

4) Hráči jsou sami zodpovědní za chránění svých karet, a to v každém okamžiku. K tomu mohou použít žeton nebo chránič karet, případně svoje ruce. Krupiér poté vychází z toho, že nechráněné, volně ležící, nebo odhozené karty nehrají. To platí také v momentě, jsou-li karty ve hře otočeny lícem nahoru a nezávisle na tom, zda Hráč ve hře musí provést akci. Hráči, kteří tato opatření řádně neplní, nemají žádný nárok na odškodnění v momentě, kdy Krupiér jejich karty vezme. Přijde-li do kontaktu nechráněná karta s kartou zahozenou, bude tato hra považována za neplatnou ve chvíli, kdy nastane pochybnost, která karta patří, ke kterému Hráči. Krupiér může být při tomto pravidlu hráčům nápomocen, avšak odpovědnost za ochranu karet leží výhradně na Hráči.

5) Provozovatel rozhoduje, kterým jazykem se bude na hracím stole mluvit. Použije-li aktivní Hráč jiný jazyk, než bylo rozhodnuto managementem sálu, může být vyzván k tomu, aby své karty odkryl a všem Hráčům ukázal. Mluví-li neaktivní Hráč jiným jazykem než anglickým, může být kasinovým personálem potrestán.

6) Hráči by se měly zdržet úkonů typu "Pot Splashem", tj. házet své hodnotové žetony do středu potu, nebo obecně dělat takové herní úkony, které mohou zastřít pravé herní úmysly.

7) Vyjednávání mezi Hráči o hře není povoleno a může mít represivní následky. Mezi takovéto následky může patřit mimo jiné „Chops", nebo vzetí vložených peněz do potu zpět, nebo vzetí vyhraných peněz, či jiných změn v průběhu hry.

8) Hráči si mohou vzít zpět své Blindy, jestliže to situace umožňuje.

9) Rabbit Hunting – V situacích, kdy budou dokončené hry před rozdáním poslední karty, nesmí další rozdávaná karta být nikdy odkryta. Obrácení této karty se nazývá „Rabbit Hunting" a je zakázáno. Management si vyhrazuje právo udělit výjimky.

10) Náhradník (Play Over) do hry je možné když:
    a) Hráč, jenž chce vstoupit do hry je na čekací listině na pozici 1.
    b) Hráč, za kterého vstoupí do hry jiný Hráč, má 30 minut na to se do hry zpět vrátit, jinak se jeho hodnotové žetony spočítají a jeho místo přepustí 1. Hráči z čekací listiny.

11) Je přísný zákaz hrát s hodnotovými žetony jiného Hráče.

12) Hráčům není povoleno bez předchozího povolení herního personálu předat své místo u hracího stolu jinému Hráči.

13) Provozovatel ctí následná pravidla pro vstup Hráčů k hracímu stolu:
    a) Aktuální Pot – smí se hrát pouze o hodnotové žetony položené na začátku rozdávání karet na hracím stole.
    b) Veškeré hodnotové žetony musí zůstat na stole, dokud Hráč hru neopustí. Výjimkou jsou platby Hráčů za služby v Herním prostoru. Hráči nesmí distribuovat své hodnotové žetony dále, s výjimkou vkladu Ante ve hrách Stud ve všech ostatních hrách (vždy pouze v nejmenší nominální hodnotě pro hru).
    c) Hodnotové žetony Hráče, který si je právě vyzvedává z pokladny Herního prostoru "Chip Runner" budou považovány jako hodnotové žetony ve hře s tou podmínkou, že Provozovatel s tímto úkonem souhlasí a ostatní Hráči jsou informováni. Předá-li jeden Hráč jinému Hráči (který právě na hodnotové žetony z pokladny čeká) své hodnotové žetony, bude tato suma označena jako „hráno Behind", tudíž hodnotové žetony neleží přímo na hracím stole. Kupuje-li Hráč hodnotové žetony, musí vždy říct za jakou hodnotu.

14) V situaci „Split potu" s nedělitelným hodnotovým žetonem (Odd Chip), rozdělí se velké hodnotové žetony na nejmenší možné k dané hře. Zůstane-li i přesto nedělitelný hodnotový žeton na hracím stole, postupuje se takto:
    a) Ve hrách Hold'em a Omaha, prvnímu Hráči zleva od Buttonu (ve směru hodinových ručiček).
    b) Ve hře typ Stud jde hodnotový žeton Hráči s nejvyšší kombinací, přičemž při shodné kombinaci o pořadí rozhoduje barva v pořadí piky, srdce, kára a kříže.
    c) Ve hrách typu High/Low vždy k Hráči s nejvyšší kombinací.

15) Losují-li Hráči o nejvyšší kartu (v situacích losování o button při zahájení hry, nebo o uvolněná herní místa při přestávce atd.) a hodnoty karet jsou shodné, postupuje se opět dle barvy v pořadí piky, srdce, kára a kříže.

16) Hráč, který je povolán do hry z listiny čekajících, se musí hernímu personálu ohlásit v limitu pěti minut. Neučiní-li tak, bude toto místo nabídnuto dalšímu Hráči v pořadí. Hráč, který na výzvu nereagoval, bude z čekací listiny vymazán.

Pravidla hry – nákup (buy-in)

1) Nový Hráč v příslušné hře musí zaplatit povinný Buy-in. Management určuje povinný Buy-in k hracím stolům cash game.

2) Zvýší-li se v průběhu hry limit Blindů, zvýší se odpovídajícím způsobem také limit pro Buy-in. Hráči, kteří ve hře již jsou, jsou z tohoto pravidla vyjmuti. Ti hrají dále s hodnotovými žetony, které mají v daný moment na hracím stole. Poté platí pravidlo pro vyšší Buy-in pro všechny.

3) Hráč, který je nucen se přemístit od jednoho hracího stolu k hracímu stolu jinému, a to se stejným limitem, smí pokračovat s hodnotou svých hodnotových žetonů, a to i v případě, že hodnota jeho hodnotových žetonů je nižší než minimální Buy-in stolu. Naopak Hráč, který buď hrací stůl vymění dobrovolně, nebo před přerušenou hrou, musí zaplatit výši minimálního Buy-in.

Pravidla hry – blindy

1) Nový Hráč musí vsadit big blind dříve, než mu budou poprvé rozdány karty. Tuto částku může Hráč uhradit na libovolné pozici, počkat na big blind, koupit Button, nebo zahrát Sázku typu Straddle. Propásne-li Hráč blindy, bude na jeho pozici položen Chip s nápisem Missed Blind Button a poté musí vyčkat na další big blind, nebo button tzv. koupit.

2) Hráči si mohou také tzv. koupit button. Nový Hráč, nebo Hráč s Chipem Missed Button může zahájit hru na pozici Small blind, jestliže vsadí současně sumy za oba Blindy. V této hře je poté Dealer Button těsně vedle tohoto Hráče a žádný další Hráč nevsází blindy. V následující hře obdrží Hráč, který button koupil Dealerský Button a Blindy budou pokračovat dle obvyklých pravidel.

3) Všechny Blindy jsou, tzv. LIVE, tj. všichni Hráči na pozicích Blindů mohou před Flopem zvyšovat Sázky (Raise), ledaže by byla výška Sázek v dané hře ohraničena.

4) Sedí-li Hráč na pozici vlevo od pozice Big blind, může hrát tzv. Straddle. Sázka Straddle je ve většině případů dvojnásobné hodnotě Sázky Big blind a je LIVE. Hodnota Straddlu určuje management. V každé hře je možný vždy Re-Straddle až do Buttonu.

5) Hráč, který zmeškal Sázky na oba Blindy, musí následně vložit sumu rovnající se součtu obou Blindů. Vsadí-li více, jedná se o tzv. Dead Money a není součástí Sázky. Jedinou výjimkou je situace, kdy se Hráč rozhodne zahájit hru Sázkou Straddle. V této situaci nemusí pozice Small blind sázet. Koupě Buttonu je však možná.

6) Promeškání Blindů v nové hře je naprosto shodná situace, jako promeškání Blindů ve hře již probíhající.

7) „Running it twice" je na všech hracích stolech povoleno, souhlasí-li s tím všichni aktivní Hráči. Chtějí-li hrát Running it twice hrát jen Hráči, kteří jsou aktivní na Side potu, mohou

tak učinit právě jen pro Side pot (hlavní pot vyhrává vždy Hráč s nejlepšími kartami). Sálový personál má konečné právo rozhodnout.

Herní pozice – udílení a výměny mezi stoly

1) Ve všech nových hrách bude vylosován Hráč na pozici Dealer Button.

2) Při zahájení nové hry, obdrží herní místa nejdříve Hráči z čekací listiny. Pozice budou uděleny v pořadí, jak se hráči budou dostavovat k hernímu stolu.

3) Výměny herních pozic při hře:
   a) Hráč, který (ve směru hodinových ručiček) je vzdálen od pozice Blindů, musí buď vyčkat se zapojením do hry, než na něj Blindy dojdou, nebo uhradit Vklad rovný Big blindu, aby mohl hrát okamžitě.
   b) Hráč, který hraje na pozici Dealer Button a ihned po dané hře mění pozici na hracím stole (Deal off), čeká na novém hracím stole, dokud jednou neprojdou přes něj Blindy a poté se zapojuje do hry bez povinnosti vsázet Blindy.
   c) Mění-li pozici Hráč s Chipem Missed Blind, musí buď vložit sumu za oba Blindy, nebo čekat, než na něj přijde Big blind.
   d) V situaci, kdy zároveň své pozice mění dva Hráči, platí pro oba Hráče výše uvedená pravidla písm. a), b) a c).
   e) Objeví-li se ve hře volné místo a je o něj zájem u více Hráčů, kteří se nedokážou mezi sebou domluvit, bude místo přiřknuto Hráči, který je ve hře nejdéle. Není-li možné to přesně určit, připadá místo Hráči, který si o něj řekl jako první. Není-li ani toto možné, bude mezi Hráči o dané místo losováno pomocí balíčku karet.
   f) Objeví-li se volné místo u hry, pro kterou je vypsána také čekací listina, osloví herní personál všechny Hráče ve hře s dotazem, zda toto místo chce někdo z nich zaujmout. Není-li tomu tak, je místo nabídnuté dalším novým Hráčům. Jestliže nový Hráč položí hodnotové žetony na hrací stůl a až pot se aktivní Hráč u hracího stolu ozve o změnu pozice, není nový Hráč povinen měnit svoji pozici na hracím stole.

4) Je-li Hráč nucen vyměnit hrací stůl, a to z jakéhokoliv důvodu, není žádoucí, aby Hráč musel sázet Blindy. Na místo toho má volbu nechat jednou Button projít.

5) Hráči, kteří opustí hrací stůl a v době do tří hodin se vrátí zpět ke stejnému hracímu stolu, je povinen se do hry vrátit se shodným stavem hodnotových žetonů, se kterým hru opouštěl, avšak ne s menší hodnotou, než je aktuálně minimální Buy-in.

6) V situaci, kdy Hráč, který je na tzv. hracím stole s typem hry Short Game (méně než 5 Hráčů), chce vyměnit své místo k jinému hracímu stolu, musí se zeptat herního personálu a ze slušnosti také ostatních Hráčů, zda všichni Hráči chtějí o uvolněné místo losovat.

7) Hráči u hracího stolu s méně, než pěti Hráči není umožněno losovat o místo u jiného stolu z důvodu, kdy skrze přestávku ve hře vypustí povinnost Sázky na Ante nebo Blind.

8) Third Man Walking – Jedná se o Hráče, který opustí hrací stůl cash game poté, co dva jiní Hráči tento hrací stůl opustí také. Tento Hráč bude vyzván se k hracímu stolu během následujícího kola Sázek vrátit, jinak o své místo u hracího stolu přijde, a to za předpokladu, že k této hře existuje čekací listina.

9) Je-li hra přerušena a není dostatek volných míst na jiném srovnatelném hracím stole pro přesazení Hráče, losují Hráči o volná místa mezi sebou.

10) Všechny změny v zasedacím pořádku Hráčů, musí být předem schváleny herním personálem.

11) Výměny pozic Hráčů, a to jak na hracím stole, tak mezi hracími stoly jsou platné okamžitě. To také znamená, že Hráči již nehrají zbývající hry do dalšího Big blindu. Nicméně, hráči na pozicích Big blind, Small blind a Dealer Button smí své hry dohrát.

Přestávky

1) Vzhledem k tomu, že Hráči jsou schopni opustit hru kdykoliv, je v zájmu všech Hráčů nastavení pravidel pro čerpání přestávek.

2) Hráči mohou přerušit hru až na 30 minut. Jestliže Hráč zastaví hru déle, budou jeho hodnotové žetony z hracího stolu odebrány, uloženy a Hráč dopsán na čekací listinu. Při nekompletně obsazeném hracím stole, lze situaci řešit tak, že hodnotové žetony nepřítomného Hráče budou spočítány a odebrány pro případ, že by na hracím stole chtěl hru zahájit nový Hráč.

3) Při opakovaném opuštění herního stolu jedním Hráčem, lze k odebrání hodnotových žetonů přistoupit dříve, tj. před stanoveným časovým limitem.

4) Hry Cash game jsou založeny na "Third Man Walking" pravidlu. Opustí-li hru již dva Hráči, má třetí Hráč, jenž hrací stůl opustil čas pouze jedno herní kolo se do hry opět vrátit. V opačném případě se vystavuje riziku, že bude nahrazen dalším Hráčem z čekací listiny. Krupiéři jsou instruováni k tomu, aby informovali Hráče a vyšší herní personál, že herní stůl opustil třetí Hráč.

King's casino a. s.
Rozvadov č. p. 7, 348 06 Rozvadov
IČ: 263 66 673

Část D.
Zvláštní části Herního plánu
Pravidla jednotlivých živých her podle § 3 odst. 2 písm. f) ve spojení s ust. § 73 odst. 1 ZHH

Pojmy	
All-in	Sázka všech Hodnotových nebo Hracích žetonů jednoho Hráče.
Ante	povinná sázka u pokeru, většinou hodnoty nižší než malý a velký blind, kterou do potu povinně vkládají všichni Hráči před jejím začátkem. Hráč hry musí vsadit ante před začátkem každé jednotlivé hry
Bad beat	Prohra proti všem předpokladům s vynikající kombinací. Situace, kdy se štěstím vyhrává Bank kombinace s nízkou procentní šancí na výhru.
Bank	Hodnotové nebo hrací žetony, které Hráči v dané hře vsadili / žetony, o které se hraje.
Blind	Blind je výraz pro vynucenou Sázku, kterou do hry umisťují Hráči nalevo od pozice Krupiéra. Každé další kolo se blinds posouvají o jedno místo, platí je tedy všichni Hráči rovnoměrně. Máme dva typy blindů – Big blind (velký blind) a Small blind (malý blind). Blindy jsou v pokeru obsaženy z důvodu vyvolání akce a otevření Banku čili aby se v každé hře o něco hrálo.
Big blind	Velká povinná Sázka, je to minimální Sázka, kterou musíte vložit, abyste se zúčastnili hry.
Small blind	Malá povinná Sázka, polovina Big blindu.
Bet	Sázka do Banku.
Dead hand	Neaktivní Hand po určitou dobu (Hráč nereaguje), s kterou již nemůže být dále hráno.
Dealer Button nebo **Button**	Značka, kterou má před sebou Hráč v pozici teoretického Krupiéra. Tato značka je na stole po každé hře posunovaná ve směru hodinových ručiček, aby každý Hráč mohl využít výhody hrát jako poslední. Ve všech hrách je na začátku první pozice Dealer Buttonu určena pomocí nejvyšší karty. V případě dvou či více karet stejné hodnoty rozhodne barva karty v pořadí: piky (spades), srdce (hearts), káry (diamonds), kříže (clubs).
Call	Dorovnání Sázky protiHráčů.
Community cards (Flop, Board)	Společné karty pro všechny Hráče, které mohou být použity k sestavování kombinací každým z Hráčů.
Fold	Složení karet a tím pádem skončení hry.
Hand	Ruka, dvě karty na ruce.
Heads-up	Hra proti jedinému protiHráči. Například vyvrcholení turnaje, kdy o vítězství hrají již jen dva Hráči proti sobě.
Hole cards	Karty, které jsou Hráči rozdány na ruku při počátku hry. Tyto karty se od Community cards liší tím, že je ostatní protiHráči při hře nevidí.
Check	Ponechání Sázky na stejné úrovni. Hráč nemůže oznámit Check, pokud vsadil někdo jiný. V takovém případě musí Sázku dorovnat – Call, zvýšit – Raise nebo musí složit karty – Fold.
Check raise	Nejdříve je proveden Check a potom v dalším herním pořadí dojde k navýšení Sázky.
Muck	S výrazem Muck se setkáte při závěrečném porovnávání výherních karetních kombinací. V případě, že Vaše kombinace na výhru nestačí, složíte karty bez toho, abyste je ukázali ostatním Hráčům.
Nut	Nejlepší možná kombinace nebo nejlepší možná kombinace svého druhu (např. Nut flush).
Odds	Procentní šance k dotažení karet, resp. sestav. Pravděpodobnost šance na výhru udaná v procentech.

Outs	Karty, které mohou změnit sestavu hHáče ve vítěznou kombinaci. Dosud nerozdané karty, které ještě mohou přijít do hry a které mohou vytvořit pokerovou kombinaci.
Pot	Všechny hodnotové nebo hrací žetony, které byly vsazeny do hry. Bank bez provize pro hernu.
Pot – limit	Varianta pokeru, ve které můžete sázet až do výše Banku (Potu) v tom kterém okamžiku.
Raise	Navýšení Sázky.
Re-raise	Reakce dalším zvýšením Sázky na předchozí navýšení protiHráče.
River (fifth street)	Pátá / poslední společná karta.
Shuffle	Míchání karet.
Showdown	Konečná fáze hry po provedení akce (např. Sázka, Check, aj.) všech Hráčů, ukazují se karty a probíhá vyhodnocení. Probíhá v pořadí, v jakém hráli Hráči v daném kole (tj. Hráč, který umístil Small Blind, pak Hráč, který umístil Big blind a následně postupně Hráči ve směru hodinových ručiček).
Split pot	Bank rozdělený mezi Hráče.
Stack	Množství žetonů před Hráčem na hracím stole.
Value bet	Sázka Hráče na Riveru mající za účel, aby byla dorovnána.
Buy-in	Částka, kterou Hráč musí předem vsadit, aby se mohl účastnit turnajové hry; skládá se ze dvou částí: (i) částky, která se po uhrazení buy-inu stane součástí prize poolu daného turnaje, a (ii) provize, kterou si ponechá Provozovatel
Dealer	Fiktivní hráč (tedy nikoli skutečná osoba – Hráč) představovaný softwarem uživatelského rozhraní, pomocí kterého je na hazardní hře zastoupen Provozovatel a/nebo proti kterému Hráči hrají
Prize pool	Celková částka výher, které jsou pro konkrétní turnaj určeny k rozdělení určitému počtu nejlépe umístěných Hráčů;
Provize nebo Rake	Část sázek učiněných Hráči hrajícími Poker, kterou si Provozovatel ponechává bez ohledu na výsledek hry; v případě cash game se jedná o tzv. rake, tedy podíl z každého potu, o který Provozovatel po ukončení dané jednotlivé hry snižuje množství žetonů, které náleží výherci (či výhercům) dané hry (rake se pohybuje v rozmezí 1 a 5 % z hodnoty potu, ale v každém případě činí maximálně 110,- Kč, resp. 5 USD); v případě turnaje se jedná o podíl na buy-inu, který si ponechá Provozovatel a který tedy není součástí prize poolu (tento podíl je v rozmezí 5 a 17 %, ve většině případů se však pohybuje mezi 5 a 10 %);

Minimální Sázky
Následující tabulka uvádí minimální výši Small blindů a Big blindů (Sázek) pro poker obecně. Uvádí-li Herní plán pro určitou hru zvláštní úpravu minimální výše Sázek, platí výše Sázek uvedená u dané hry.

Blinds (Sázky)			
Small blind		Big blind	
Dolar	Kč	Dolar	Kč
USD 1	30 Kč	USD 2	60 Kč
USD 2	60 Kč	USD 2	60 Kč
USD 2	60 Kč	USD 5	150 Kč
USD 5	150 Kč	USD 5	150 Kč
USD 5	150 Kč	USD 10	300 Kč
USD 10	300 Kč	USD 10	300 Kč
USD 10	300 Kč	USD 25	750 Kč
USD 25	750 Kč	USD 25	750 Kč
USD 25	750 Kč	USD 50	1,500 Kč
USD 50	1,500 Kč	USD 50	1,500 Kč
USD 50	1,500 Kč	USD 100	3,000 Kč
USD 100	3,000 Kč	USD 100	3,000 Kč
USD 100	3,000 Kč	USD 200	6,000 Kč

Maximální Sázky
Uvádí-li Herní plán pro určitou hru zvláštní úpravu maximální výše Sázek, platí výše Sázek uvedená u dané hry. Provozovatel musí vždy zajistit, aby nedošlo k Sázce v rozporu s nastavenými sebeomezujícími opatřeními.

1) Poker

Názvem poker se označuje celá řada karetních her, v nichž Hráči sází na základě síly svých karet. V pokeru se hraje o společný pot, který sestává ze Sázek učiněných Hráči a který získává buď Hráč, který má při vyložení všech karet nejvyšší hand, nebo Hráč, který učiní Sázku ve výši, kterou jeho protivníci nejsou ochotni vsadit, a tedy složí. Hráči hrají proti sobě navzájem. Minimální počet Hráčů je 2 a není stanoven předem.

Každá hra pokeru je zahájena povinnými Sázkami, kterými si Hráči konkurují. Povinnými sázkami jsou small blind, big blind a někdy také ante. V každé základní hře pokeru mají Hráči několik možností, jak vsázet. Tyto možnosti jsou následující:

1. (i) CHECK (VYČKAT) – Pokud nepadla v aktuálním kole žádná Sázka, Hráč může zvolit tzv. check (tj. nesázet). Zvolením této možnosti se dostává na řadu další Hráč hrající ve směru hodinových ručiček. Hráč tím neztrácí nárok na výhru potu, pouze přichází o možnost učinit Sázku v daném kole. Pokud všichni aktivní Hráči v právě hraném kole zvolí check, kolo je považováno za dohrané a ukončené.
2. (ii) BET (SÁZKA) - Pokud v aktuálním kole dosud nepadla žádná Sázka, Hráč může Sázku učinit. Pokud Hráč vsadí, pak následující Hráč sedící po směru hodinových ručiček (a všichni další účastníci hazardní hry) mohou složit karty (fold), navýšit předchozí Sázku (raise) anebo Sázku dorovnat (call).
3. (iii) FOLD (SLOŽIT) – Složením karet Hráč ztrácí nárok na získání potu. Hráč, který takto složil karty, nemůže učinit jakoukoliv další Sázku v rámci právě hrané hry a ani tuto hru vyhrát.
4. (iv) CALL (DOROVNAT) – Pokud soupeř během právě hraného kola učinil Sázku, pak ji Hráč může dorovnat (call). Hráč tak musí dorovnat Sázku učiněnou jeho soupeřem (soupeři) na stejnou úroveň.
5. (v) RAISE (NAVÝŠIT) - Pokud soupeř během právě hraného kola učinil Sázku, pak ji Hráč může navýšit (raise). Hráč tak musí dorovnat Sázku a poté ji ještě navýšit. Všichni další Hráči pak tuto sázku musí buď dorovnávat anebo navýšit předchozí navýšení Sázky (tzv. „re-raise"), aby si udrželi možnost vyhrát pot.

Každé kolo sázení probíhá do doby, než všichni Hráči dorovnají Sázku nebo složí karty (pokud nepadnou žádné Sázky, kolo je dokončeno, jakmile všichni zahrají check). Jakmile se dokončí kolo Sázek, začne další kolo Sázek/rozdávání anebo je hra ukončena.

Když je dorovnána poslední Sázka nebo její navýšení, Hráči vyloží svoje karty na stůl, což se nazývá „showdown". Tento okamžik hry rozhoduje, kdo vyhrává pot, protože Hráči jeden po druhém ukazují svoje karetní kombinace. Může se stát, že showdown nenastane, a to v případě, že jeden z Hráčů učiní Sázku nebo její navýšení a nikdo další Sázku nedorovná (jinými slovy, všichni Hráči se rozhodli složit). V takovém případě sázející Hráč vyhrává celý pot.

Všichni Hráči, kterým byly rozdány karty v daném handu, mají právo vyžádat si a vidět skryté karty, které se dostaly až na showdown. Tyto karty Hráči naleznou v Herní historii a v Záznamu handů každé hry. Herní historie a Záznam handů představují nástroje, ke kterým mají Hráči snadný přístup kliknutím na dané pole v uživatelském rozhraní či po dohrání dané hry v části Nástroje dostupné prostřednictvím lobby. Přístup ke skrytým kartám mají pouze Hráči, kteří se účastnili daného handu.

Běžná hra pokeru: Table stakes (Hráč nemůže vsadit více než má) a all-in (vsazeno všechno).

Ve všech pokerových hrách u Provozovatele platí zásada „table stakes", což znamená, že Hráč může vsázet a navyšovat pouze hodnotové nebo hrací žetony, které má k

dispozici při zahájení hry. V průběhu hry lze využít pravidlo „All-In", které říká, že Hráč nemůže být donucen vzdát hru z důvodu nedostatku hodnotových nebo hracích žetonů na dorovnání Sázky. Takovýto Hráč je ve stavu „all-in". Tento Hráč má poté nárok na podíl na potu odpovídající výši z té fáze hry, kdy učinil svoji poslední Sázku. Zbylí Hráči pak hrají na tzv. vedlejší pot („side pot"), který nemohou vyhrát Hráči v all-inu. Pokud vyhlásí all-in více Hráčů během hry, sestaví se více side potů.

2) Pravidla her

Texas Hold'em

V Texas Hold'emu jsou každému Hráči rozdány jeho dvě karty lícem dolů (tzv. „vlastní karty"), které patří pouze jemu. Dalších pět společných karet se rozdá na stůl lícem nahoru, aby sestavily tzv. „board". Všichni aktivní Hráči poté hrají s těmito společnými kartami a s vlastními dvěma kartami, a každý z nich se snaží vytvořit co nejlepší kombinaci pěti karet. V Texas Hold'emu může Hráč použít těchto sedm karet, aby sestavil svou nejlepší možnou pokerovou kombinaci pěti karet s použitím žádné, jedné nebo dvou vlastních karet.

V Texas Hold'emu označuje značka nazvaná „button" nebo „označení dealera" toho Hráče, který je formálním dealerem aktuální hry. Před začátkem hry vloží Hráč sedící bezprostředně po směru hodinových ručiček od této značky povinnou sázku, tzv. malý blind - „small blind". Hráč sedící bezprostředně po směru hodinových ručiček od Sázky small blind vloží další povinnou Sázku, známou jako velký blind - „big blind" (ta představuje dvojnásobek small blindu). V závislosti na přesné struktuře hry může být každý Hráč požádán také o vložení „ante"; to je vždy zobrazeno před vstupem do hry. Poté každý z Hráčů obdrží své dvě vlastní karty.

Možnosti sázení účastníka hazardní hry

V Texas Hold'emu, stejně jako v jiných variantách pokeru, existují následující možnosti - „položit" (fold), „vyčkat" (check), „vsadit" (bet), „dorovnat" (call) nebo „navýšit" (raise). Jejich dostupnost vždy záleží na dané situaci a akcích ostatních Hráčů. Každý Hráč má vždy možnost složit karty a vzdát se podílu na potu. Pokud ještě nikdo nevsadil, může Hráč buď zahrát check (vyčkat), anebo vsadit sám. Pokud Hráč vsadil, následující Hráči mohou položit, dorovnat či navýšit Sázku. K dorovnání stačí vložit stejnou částku, kterou vsadil předchozí Hráč. Navýšení znamená nejen dorovnat předchozí Sázku, ale také tuto sázku navýšit, a to nejméně o částku ve výši big blind.

Struktura a pravidla toho, jakou maximální výši Sázek mohou Hráči v daném okamžiku učinit, se odvíjí od toho, zda jde o režim hry Limit Hold'em, No Limit Hold'em nebo Pot Limit Hold'em (což je vždy u dané hry předem uvedeno), jejichž popis následuje:

• Limit

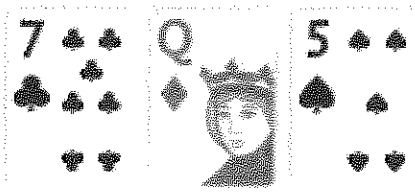
Hráč může vsadit či zvýšit pouze o předem stanovenou částku, která odpovídá (i) v prvních dvou kolech sázení (tedy před flopem a po flopu) výši velkého blindu a (ii) v druhých dvou kolech sázení (tedy po turnu a po riveru) dvojnásobku výše velkého blindu. Počet Sázek během jedné hry je omezen na čtyři: Sázku (bet) a následně tři navýšení (raise).

• Pot Limit

Maximální výše Sázky je omezena pouze aktuálním počtem hodnotových žetonů v potu (případně, pokud v daném kole sázek již byla učiněna Sázka některým z ostatních Hráčů, navýšeným o výši této Sázky, kterou musí Hráč nejprve dorovnat), účastník hazardní hry tedy může učinit Sázku až do aktuální výše potu.

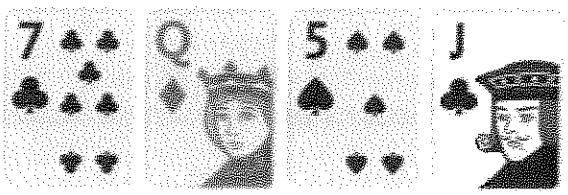
• Před flopem
Poté, co si každý Hráč prohlédne své dvě vlastní karty, má možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením big blindu. Jako první hraje Hráč sedící bezprostředně po směru hodinových ručiček od big blindu. Daný Hráč má možnost složit (fold), dorovnat (call) nebo navýšit (raise). Dorovnání (call) musí být ve stejné výši jako big blind, zatímco navýšení (raise) musí být alespoň dvakrát vyšší než big blind. Pokud je big blind např. 1 USD, bude dorovnání stát 1 USD a navýšení nejméně 2 USD. Poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

• Flop
V této fázi jsou rozdány doprostřed stolu tři karty lícem nahoru. To se nazývá „flop". V Texas Hold'emu jsou tyto tři karty na flopu společné karty a jsou k dispozici všem aktivním Hráčům. Sázení na flopu začíná u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od značky dealera (tzv. „button"). Možnosti sázení se neliší od možností před flopem, takže pokud nikdo nevsadí, Hráči mohou zvolit variantu check a převést tak akci na dalšího aktivního Hráče po směru hodinových ručiček.



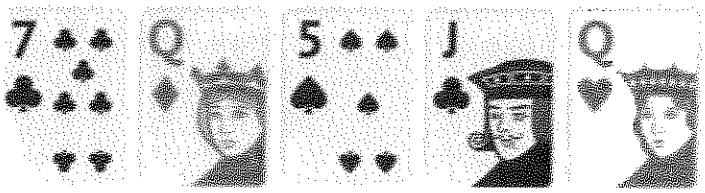
Flop

• Turn
Poté, co Hráči ukončí sázení na flopu, se rozdá lícem nahoru další karta - „turn". Turn je čtvrtou společnou kartou v Texas Hold'emu. Následuje další kolo Sázek a začíná ho první aktivní Hráč sedící po směru hodinových ručiček od buttonu.



Turn

• River
Po ukončení sázení v rámci předchozího kola se rozdá lícem nahoru další karta - „river". River je pátou a poslední společnou kartou v rámci hry Texas Hold'em. Sázky začínají od prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od buttonu a platí zde stejná pravidla pro sázení jako na flopu a turnu vysvětlená výše.



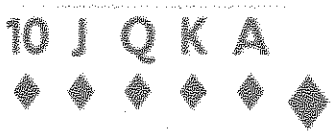
River

• Showdown
Pokud po skončení posledního kola Sázek zbývá ve hře více než jeden Hráč, ukazuje karty ten, který jako poslední sázel (provedl Bet) nebo navyšoval (provedl Raise). Pokud v posledním kole neproběhla žádná Sázka, pak jako první ukazuje karty Hráč sedící bezprostředně po směru hodinových ručiček od buttonu. Hráč s nejlepší pokerovou kombinací pěti karet vyhrává pot. V případě rovnosti kombinací karet si pot rovným dílem rozdělí mezi sebe Hráči s nejlepší kombinací. Při hře Texas Hold'em jsou si všechny barvy rovny. Poté, co je pot vyplacen výherci, je možno rozehrát novou hru Texas Hold'em. Button se posunuje po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči, znovu se vloží blindy a ante a Hráčům jsou rozdány nové karty.

Výherní kombinace

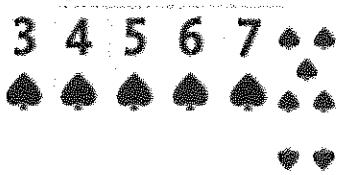
Texas Hold'em používá tzv. tradiční hodnoty karetních kombinací v pokeru (vysoké karty), jejichž popis následuje:

Royal flush



Royal flush je postupka s pěti kartami téže barvy, která sahá až k esu. Například, A-K-Q-J-10, všechno káry. V případě rovnosti kombinací, se pot dělí rovnoměrně mezi všechny Hráče (tzv. split).

Straight flush

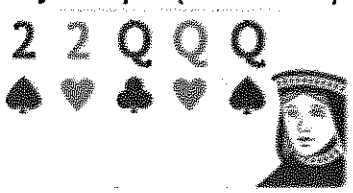


Straight flush je postupka s pěti kartami téže barvy. Například, 7-6-5-4-3, všechno píky. V případě rovnosti kombinací: Postupka zakončená vyšší hodnotou karty vyhrává.

Čtveřice (Four of a kind)

Poker neboli Čtveřice zahrnuje čtyři karty stejné hodnoty, například čtyři kluci (jacky). V případě rovnosti kombinací: Vyšší hodnota čtveřice karet vyhrává. Ve hrách s otevřenými kartami v případě rovnosti hodnot čtveřic rozhoduje o výherci vyšší pátá, doplňková karta.

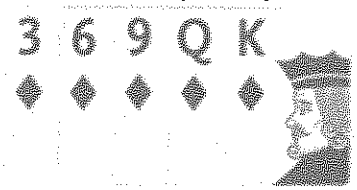
Trojice a pár (Full house)



Full house obsahuje tři karty stejné hodnoty a pár karet se stejnou hodnotou, ale jinou než trojice. Například, Q-Q-Q-2-2. V případě rovnosti kombinací: Vyhrává účastník

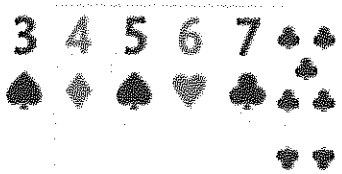
hazardní hry s nejvyšší hodnotou trojice karet. Ve hrách s otevřenými kartami v případě shodné trojice karet vyhrává účastník hazardní hry s vyšší hodnotou dvojice karet.

Jedna barva (Flush)



Flush se skládá z pěti karet téže barvy s libovolnou hodnotou bez postupné hodnoty. Například, K-Q-9-6-3, všechno káry. Vyhrává Hráč, který má nejvyšší hodnotu karty. Je-li potřeba, rozhoduje vyšší hodnota druhé, třetí, čtvrté, případně páté nejvyšší karty. Pokud má všech pět karet stejnou hodnotu, pot se dělí rovnoměrně mezi všechny Hráče (tzv. split). U flushe není barva rozhodující.

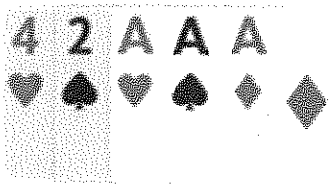
Postupka (Straight)



Straight neboli postupka se skládá z pěti karet libovolné barvy s hodnotami jdoucími hned za sebou, tj. bez mezer, avšak ne ve stejné barvě. Každá možná postupka obsahuje buď 5, nebo 10. Například, 7-6-5-4-3 jiných barev. V případě rovnosti kombinací: Vyhrává postupka zakončená vyšší kartou.

Poznámka: Eso lze jako jedinou ze všech karet použít na začátku nebo na konci postupky. A, K, Q, J, T je nevyšší možná postupka (eso nejvyšší), zatímco kombinace 5, 4, 3, 2, A je nejnižší možná varianta (pětka nejvyšší).

Trojice (Three of a kind)

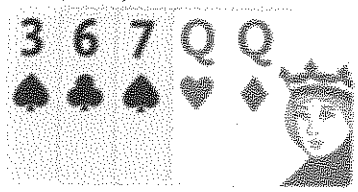


Tři karty stejné hodnoty. Například tři esa. V případě rovnosti kombinací: Vyhrává vyšší trojice. Ve hrách s otevřenými kartami v případě shodné trojice karet vyhrává nejvyšší, případně druhá nejvyšší doplňková karta.

Dva páry (Two pairs)

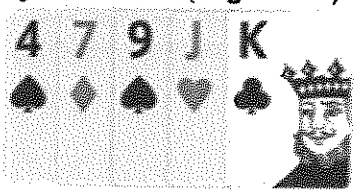
Skládá se ze dvou karet jedné hodnoty, ze dvou dalších karet jiné hodnoty a z páté karty třetí hodnoty. Například, dva kluci (jacky) a dvě osmičky. V případě rovnosti kombinací: Vyhrává vyšší pár z obou dvojic. Mají-li účastníci hazardní hry shodnou kombinaci páru, vyhrává druhý nejvyšší pár. V případě rovnosti obou dvou párů vyhrává vyšší doplňková karta.

Pár (Pair)



Jeden pár označuje dvě karty o stejné hodnotě. Například, dvě královny. V případě rovnosti kombinací: Nejvyšší pár vyhrává. Mají-li účastníci hazardní hry stejný pár, vyhrává nejvyšší první, případně druhá nebo třetí doplňková karta.

Vysoká karta (High card)



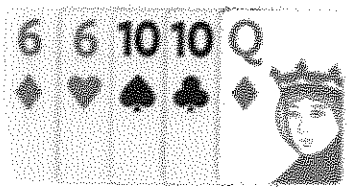
Vyhrává karetní kombinace s nejvyšší kartou. Pokud dva nebo více Hráčů drží nejvyšší kartu, potom rozhodne tzv. kicker (viz. níže).

Remízy a kickery

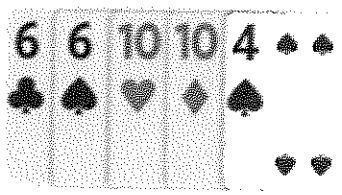
Pokud dojde k nerozhodnému stavu, kdy mají dva nebo více Hráčů čtveřici, trojici, dva páry, jeden pár nebo vysokou kartu, rozhoduje o výherci banku vedlejší karta, tzv. 'kicker'.

Například:

Nejlepších pět karet Hráče A:



Nejlepších pět karet Hráče B:



Hráč A vyhrává hru díky kickeru Q.

U remízy trojic, páru nebo vysokých karet rozhoduje o výherci banku druhý, třetí, nebo dokonce čtvrtý kicker. Pokud kicker neurčí jediného celkového vítěze, bude Pot (Výhra) rovnoměrně rozdělena mezi Hráče, kterých se to týká.

3) Pot-limit Omaha

Pokerová hra Omaha se hraje stejně jako Texas Hold'em, se small blindem a big blindem, „boardem" o pěti společných kartách a čtyřmi koly sázení. Stejně jako

v případě Texas Hold'emu je v Pot-limit Omaze maximální výše Sázek omezena pouze aktuálním počtem hodnotových či hracích žetonů v potu (případně, pokud v daném kole sázek již byla učiněna Sázka některým z ostatních Hráčů, navýšeným o výši této Sázky, kterou musí Hráč nejprve dorovnat), účastník hazardní hry tedy může učinit Sázku až do aktuální výše potu.

V případě Pot-limit Omahy jsou však každému Hráči rozdány čtyři karty lícem dolů (tzv. „vlastní karty"), které patří pouze jemu. Všichni Hráči použijí přesně tři z pěti společných karet v kombinaci s přesně dvěma vlastními kartami, aby vytvořili, co nejlepší kombinaci pěti karet.

Hráč s nejlepší kombinací pěti karet vyhrává pot. V Pot-limit Omaze musí Hráči použít pouze dvě ze svých čtyř vlastních karet do kombinace s přesně třemi kartami na stole. V případě shody kombinací karet bude Pot (Výhra) rovnoměrně rozdělena mezi Hráče s nejlepší kombinací.
Pot-limit Omaha používá tzv. tradiční hodnoty karetních kombinací v pokeru (vysoké karty), jejichž popis je uveden pod popisem pravidel Texas Hold'emu výše.

4) Pot-limit Omaha Hi-Lo

Pokerová hra Pot-limit Omaha Hi/Lo se hraje stejně jako Texas Hold'em, se small blindem a big blindem, „boardem" o pěti společných kartách a čtyřmi koly sázení. Stejně jako v případě Texas Hold'emu je v Pot-limit Omaze Hi/Lo maximální výše Sázek omezena pouze aktuálním počtem hodnotových či hracích žetonů v potu (případně, pokud v daném kole sázek již byla učiněna Sázka některým z ostatních Hráčů, navýšeným o výši této Sázky, kterou musí Hráč nejprve dorovnat), účastník hazardní hry tedy může učinit Sázku až do aktuální výše potu.

V případě Pot-limit Omahy Hi/Lo jsou však každému Hráči rozdány čtyři karty. Všichni Hráči použijí přesně dvě ze svých čtyř vlastních karet do kombinace s přesně třemi kartami na stole, aby vytvořili, co nejlepší kombinaci pěti karet. Pot se dělí mezi nejlepší vysoký („high") hand a nejlepší nízký („low") hand. Hráči mohou použít k sestavení svého vysokého a nízkého handu různé kombinace dvou karet ze svého handu, ale v každé z nich musí použít přesně dvě ze svého handu a tři z boardu.

Pot-limit Omaha Hi/Lo se hraje s omezením „8-or-better", což znamená, že nízký hand musí tvořit nejméně pět různých karet v hodnotě osm a nižší.

Hráč s nejlepší kombinací pěti vysokých karet získává půl potu, Hráč s nejlepší kombinací pěti nízkých karet druhou polovinu. V případě shody kombinací se podíl na potu za vysoký hand a podíl na potu za nízký hand rovnoměrně rozdělí mezi Hráče s nejlepšími kombinacemi. Pokud má více hráčů handy stejné hodnoty, nastává remíza, při které si rozdělí mezi sebe pot rovným dílem. Například, pokud nastane situace, kdy má nárok na pot jeden Hráč s vysokým handem a dva Hráči se shodným nízkým handem, vyhrává vítězný Hráč s vysokým handem polovinu potu, zatímco Hráč s nízkým handem získají každý jednu čtvrtinu potu. Pokud žádná kombinace nesplňuje podmínky pro nízký hand, vyhrává celý pot nejlepší vysoká kombinace (high hand).

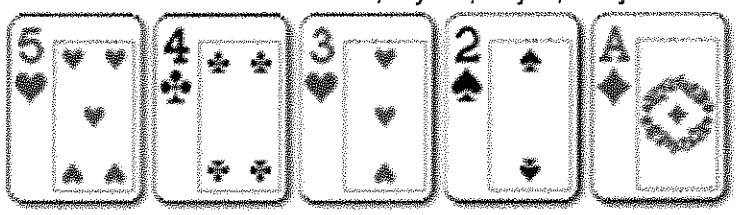
Pot-limit Omaha Hi/Lo používá pro sestavení nejlepší kombinace vysokých karet tzv. tradiční hodnoty karetních kombinací v pokeru (vysoké karty), jejichž popis je uveden pod popisem pravidel Texas Hold'emu výše, a pro sestavení nejlepší kombinace nízkých karet používá hodnoty karetních kombinací zvané „Ace to Five (nízké karty)", jejichž popis následuje:

Hodnoty kombinací Ace to Five (nízké karty)

V případě Ace to Five (nízké karty) není barva rozhodující. Jiné kombinace než níže uvedené (např. flush, postupka, dvojice, trojice atd., které jsou užívány např. v „tradičních hodnotách karetních kombinací v pokeru (vysoké karty)") zde nemají žádnou hodnotu. Esa jsou v low kombinacích vždy počítána jako nejnižší karty. Hodnota karet v low kombinaci o pěti kartách začíná vždy nejvyšší kartou a dále se postupuje směrem dolů.

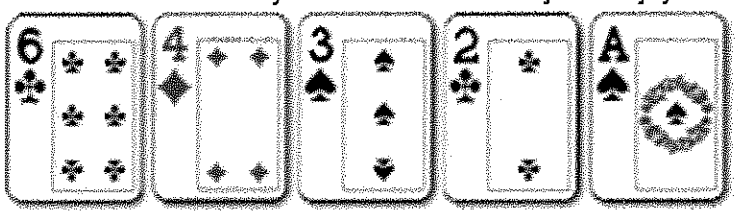
Poznámka: za nízké („low") karty se považují eso, dvojka, trojka, čtyřka, pětka, šestka, sedmička a osmička; za vysoké („high") se potom považují osmička, devítka, desítka, kluk (karta J), královna (karta Q), král (karta K) a eso. Osmička a eso tedy mohou mít jak povahu nízké karty, tak povahu vysoké karty.

Five Low nebo Wheel: Pětka, čtyřka, trojka, dvojka a eso.



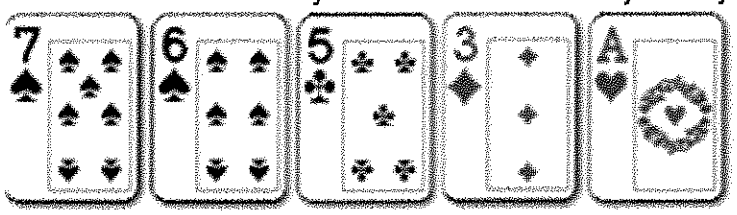
V případě rovnosti kombinací: Všichni, co drží Five-high kombinaci, si dělí pot.

Six Low: Pět libovolných karet se šestkou jako nejvyšší kartou.



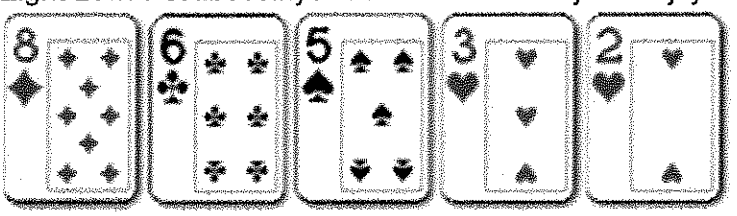
V případě rovnosti kombinací: Druhá nejnižší karta vyhrává pot. Proto 6, 4, 3, 2, A poráží 6, 5, 4, 2, A. Je-li to nutné, rozhodují další nejnižší karty v kombinaci – třetí nejvyšší, čtvrtá nejvyšší a pátá nejvyšší.

Seven Low: Pět libovolných karet se sedmičkou jako nejvyšší kartou.



V případě rovnosti kombinací: Druhá nejnižší karta vyhrává pot. Je-li to nutné, rozhodují další nejnižší karty v kombinaci – třetí nejvyšší, čtvrtá nejvyšší a pátá nejvyšší.

Eight Low: Pět libovolných karet s osmičkou jako nejvyšší kartou.



V případě rovnosti kombinací: Druhá nejnižší karta vyhrává pot. Je-li to nutné, rozhodují další nejnižší karty v kombinaci – třetí nejvyšší, čtvrtá nejvyšší a pátá nejvyšší.

Poznámka: Eight Low je nejslabší kombinací kvalifikující se pro variantu low her typu Omaha Hi/Lo a Seven Card Stud Hi/Lo.

5) 7 Card Stud

V průběhu hry Seven Card Stud je Hráčům jednotlivě rozdáno sedm karet, ale o vítězi rozhoduje nejlepší kombinace tvořená pouze pěti kartami.

Před zahájením hry Seven Card Stud všichni Hráči povinně vsadí ante v určité nominální hodnotě (jedná se většinou o 1/10 velké sázky; přesné výše Sázek závisí na dané hře a jsou zobrazeny v titulní liště stolu). Každý Hráč dostane tři karty, dvě karty lícem dolů („vlastní karty") a jednu lícem nahoru. Hráč, jehož odkrytá karta má nejnižší hodnotu (eso se pro tyto účely považuje za nejvyšší kartu), musí učinit první sázku, tzv. „bring-in" (jedná se většinou o 1/5 velké sázky). Po zaplacení bring-inu je na řadě Hráč sedící bezprostředně po směru hodinových ručiček od Hráče, který zaplatil bring-in. Tento Hráč může buď složit (a tedy ukončit svou účast na této hře Seven Card Stud), dorovnat bring-in (tedy vsadit částku odpovídající výši bring-inu), či zvýšit (tedy vsadit částku ve výši malé sázky; malá sázka je obvykle rovna polovině velké sázky). V případě, že již byla některým z dříve hrajících Hráčů vsazena malá sázka, dorovnání následně bude taktéž ve výši této malé sázky, navýšen. pak bude ve výši dvou malých sázek. Sázení probíhá okolo hracího stolu po směru hodinových ručiček, a to dokud každý Hráč u hracího stolu buď vsadil stejnou částku jako ostatní, nebo složil.

Poznámka: Za účelem určení Hráče, který má povinnost učinit bring-in v Seven Card Stud rozhoduje o hodnotě karet barva, a to v pořadí kříže (nejnižší), káry, srdce a piky (nejvyšší). Rozhoduje nejnižší barva, takže pokud jsou na počátku handu viditelné srdcová a kárová dvojka, potom kárová dvojka vkládá bring-in.

Poté je každému zbývajícímu Hráči další karta lícem nahoru, tzv. „Fourth Street". Hru začíná ten Hráč, jehož dvě odkryté karty mají nejvyšší hodnotu (tedy opačně než v případě určení Hráče, který má povinnost učinit bring-in). Tento Hráč si může vsadit (bet) nebo zahrát check. Pokud žádný Hráč nemá mezi svými kartami lícem nahoru párové karty, bude se jednat o malou sázku. Pokud některý Hráč má párové karty, mají Hráči možnost dle vlastní volby vsadit malou nebo velkou sázku. Pokud některý z nich vsadí velkou sázku, výše následných dorovnání a navýšení v tomto kole sázení je určena výší velké sázky. Sázení dále probíhá obdobně jako v případně prvního kola sázení.

Po ukončení druhého kola sázení je každému zbývajícímu Hráči rozdána další karta lícem nahoru, tzv. „Fifth Street" a následuje třetí kolo sázení. Na řadě je opět ten Hráč, jehož odkryté karty (tentokrát již tři) mají nejvyšší hodnotu.

Poznámka: Počínaje kartou Fifth Street se po zbytek hry Sázky a navýšení činí ve výši odpovídající velké sázce.

Po ukončení třetího kola sázení je každému zbývajícímu Hráči rozdána další karta lícem nahoru, tzv. „Sixth Street" a následuje čtvrté kolo sázení. Na řadě je opět ten Hráč, jehož odkryté karty (tentokrát již čtyři) mají nejvyšší pokerovou hodnotu.

Po ukončení čtvrtého kola sázení je každému zbývajícímu Hráči rozdána sedmá a poslední karta, a to lícem dolů, takže ji uvidí pouze Hráč, kterému je rozdána.

Následuje páté, poslední kolo sázení. Akci opět začíná ten Hráč, jehož odkryté karty (tedy stále čtyři karty, neboť poslední karta byla rozdána lícem dolů) mají nejvyšší pokerovou hodnotu.

Zůstává-li ve hře více než jeden Hráč po ukončení závěrečného kola Sázek, pak poslední sázející / navyšující Hráč vyloží svoje karty na stůl jako první. V případě, že v posledním kole nepadla žádná sázka, pak jako první vykládá svoje karty Hráč na první pozici (sedadlo 1, poté sedadlo 2 a tak dále). Hráč s nejlepší kombinací pěti karet vyhrává pot. V případě shodných kombinací se pot rozdělí rovnoměrně mezi Hráče s nejlepšími pětikaretními kombinacemi. Po rozdělení potu lze zahájit novou hru Seven Card Stud Poker.

Seven Card Stud používá tzv. tradiční hodnoty karetních kombinací v pokeru (vysoké karty), jejichž popis je uveden pod popisem pravidel Texas Hold'emu výše.

6) 7 Card Stud Hi/Lo

Ve hře Seven Card Stud Hi/Lo je každému Hráči v průběhu hry rozdáno sedm karet, ale o vítězi rozhoduje pouze karetní kombinace pěti karet každého Hráče. Aby měl Hráč nárok na zisk části potu za low (nízké karty), musí low hand splňovat podmínku „8 or better", tedy být složen z karet s hodnotou osm a nižší. Hráči mohou k sestavení svých nejlepších možných kombinací vysokých a nízkých karet použít různé karty ze svých sedmi karet.

Způsob hry pokerových her Seven Card Stud Hi/Lo je stejný jako u hry Seven Card Stud, kdy Hráč s nejnižší kartou je povinen učinit bring-in a sází se v pěti kolech. Hráč s nejlepší kombinací vysokých pěti karet („Hi") získává polovinu potu a Hráč s nejlepší kombinací nízkých pěti karet („Lo") získává druhou polovinu potu. Jestliže žádný Hráč nesestaví nepárovou kombinaci pěti karet s hodnotami 8 a menšími (low hand), bere celý pot nejlepší kombinace vysokých karet (high hand). Seven Card Stud Hi/Lo používá pro sestavení nejlepší kombinace vysokých karet tzv. tradiční hodnoty karetních kombinací v pokeru (vysoké karty), jejichž popis je uveden pod popisem pravidel Texas Hold'emu výše, a pro sestavení nejlepší kombinace nízkých karet používá hodnoty karetních kombinací zvané „Ace to Five (nízké karty)", jejichž popis je uveden pod popisem pravidel Pot-limit Omaha Hi-Lo výše.

7) Provozovatel nabízí Hráčům tyto možnosti hraní pokeru:

a) Cash Game

Při cash game jsou Hráči usazeni u virtuálního hracího stolu dle jejich volby a utkávají se s jinými Hráči. Cash game představuje hru se hodnotovými žetony, které přímo reprezentují peněžní prostředky, o které se hraje. Pokud tedy Hráč vstoupí do cash game, potom hodnotové žetony, se kterými se hraje, představují peněžní prostředky, které může prohrát či vyhrát. Při ukončení účasti na hře a opuštění hracího stolu mu následně bude na jeho Konto připsáno takové množství peněžních prostředků, které odpovídá aktuálnímu množství hodnotových žetonů, jimiž Hráč při ukončení účasti disponuje. Zahájit účast na hře u daného hracího stolu může, pokud je u něj volné místo; ukončit účast na hře může kdykoliv. Hráč má navíc možnost si kdykoliv během hry dokoupit hodnotové žetony až do maximální výše hodnotových žetonů, která je u každého hracího stolu předem stanovena a zobrazena. Dokoupení hodnotových žetonů je Hráči taktéž umožněno v případě, že prohraje všechny své hodnotové žetony. Každý hrací stůl má též předem stanovené výše blindů, ante a bring-inů, které se během hry nemění.

b) Turnaje

Turnaje mají stanovený začátek a konec: turnaj začíná, jakmile jsou usazeni všichni Hráči, nebo v určenou dobu (viz pravidla jednotlivých turnajů níže); turnaj probíhá až do okamžiku, kdy má vítěze. Na rozdíl od cash game je Hráč při turnajové hře usazen u stolu a hraje, dokud nepřijde o všechny své hrací žetony (a je tedy vyřazen z turnaje), nebo dokud nevyhraje (tedy dokud nejsou vyřazeni ostatní Hráči). Během turnaje může docházet k přesazování Hráčů mezi jednotlivými hracími stoly daného turnaje, a to v závislosti na typech turnaje, které jsou popsány níže. V případě turnajů hraných na více stolech může být součástí i fáze tzv. „hand for hand", která začíná ve chvíli, kdy zbývá v turnaji určitý počet hráčů a to předtím, než se dosáhne tzv. bubble, tj. nejvyšší místo v turnaji, které není finančně ohodnoceno. Hraje se tím stylem, že pokud se na jednom hracím stole dohraje handa, čeká se i na ostatní hrací stoly, aby dohrály svou handu. Takto se to dělá do té doby, než se dosáhne tzv. bubble a následně se začne hrát opět běžným způsobem. Důvodem k této fázi je záruka, že na každém hracím stole bude odehrán stejný počet hand. Podobně jako u cash game i v turnajové hře může být Hráčům umožněno dokupovat si hrací žetony, přičemž, pokud je to umožněno, pravidla pro dokupování (tzv. rebuy) jsou pro každý takový turnaj předem uvedena. Hráči platí pouze buy-in a případně rebuy. Zda Hráč má nárok na výhru (a její eventuální výše) závisí na umístění daného Hráče v turnaji. Umístění v turnaji se stanovuje podle toho, v jakém pořadí byl Hráč z turnaje vyřazen (případně podle toho, že zbyl jako jediný, poslední Hráč turnaje). Z tohoto důvodu u většiny turnajů výše blindů během turnaje narůstá. Na rozdíl od cash game nelze hrací žetony, které Hráč vyhrál v turnaji, vyměnit za peněžní prostředky, které by mu byly vyplaceny na jeho Konto ani jinak; hrací žetony tedy slouží pouze ke stanovení umístění Hráče.

i. Multi-Table turnaje

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

ii. Shootouts

Shootout je speciálním typem turnaje na více stolech. Normálně, pokud hrají Hráči v multi-table turnaji, jsou přesunováni od stolu ke stolu, aby se počet Hráčů u stolů vyrovnal. Nakonec všichni nevyřazení Hráči skončí u „finálového stolu". V turnaji shootout se toto vyvažování nedělá. Dokud u stolu nesedí poslední Hráč, zůstává Hráč u svého původního stolu. V případě, že na tomto stole vyhraje, pokračuje k dalšímu stolu a celý proces se znovu opakuje s ostatními Hráči, kteří vyhráli na svých původních stolech.

Ve DVOJITÉM SHOOTOUTU musí Hráč vyhrát u dvou stolů, aby se stal celkovým vítězem (ačkoliv většinou nějakou výhru obdrží všichni Hráči, kteří se dostanou k finálovému stolu – tato informace je vždy zobrazena před vstupem do turnaje). Každý zahajující stůl se hraje až do svého uzavření (tedy dokud u něj nezbývá pouze jeden Hráč), finálový stůl je utvořen z vítězů prvních kol zápasů. Například Stud Double

Shootout může začít s 8 plnými stoly, dohromady tedy s 64 Hráči v prvním kole. Každý z těchto stolů se bude hrát až do určení jednoho vítěze a 8 vítězů se přesune k finálovému stolu, kde se bude hrát až do určení jednoho konečného vítěze.
V TROJITÉM SHOOTOUTU musí hráč zvítězit u třech stolů, aby vyhrál celý turnaj. Například u standardního (9 účastníků hazardní hry u stolu) trojitého shootoutu – v prvním kole bude usazeno 729 Hráč, 9 u každého stolu, to znamená celkově 81 stolů. U stolů se bude hrát do té doby, než u každého z nich zbude jeden Hráč se všemi žetony. 81 zbývajících Hráčů bude přesunuto k devíti stolům druhého kola. Stejně jako v prvním kole se u stolů bude hrát, dokud u každého z nich nezůstane jeden Hráč se všemi žetony ze svého stolu. Nakonec 9 zbývajících Hráčů postoupí k finálovému stolu, kde bude určen konečný vítěz.

Celý proces může být rozšířen na čtyř i vícenásobný shootout. Také není nezbytné, aby se začalo v devíti u každého stolu. Pokud nebude shootout plně obsazen, některé stoly v prvním kole mohou mít více Hráčů než jiné. Pozdní registrace na turnaje typu shootout nejsou možné.

iii. Satelity

Satelit je typ turnaje, ve kterém výhru představuje částka ve výši buy-inu do předem stanoveného většího turnaje. Hráč může výhru použít dle jeho uvážení, není vázána pouze na vstup do dalšího turnaje. Provozovatel pořádá satelity Sit & Go na jednom i více stolech. Satelity na více stolech (multi-table satelity) jsou plánovány jako pravidelné turnaje a přihlašování do nich i jejich průběh jsou identické s ostatními turnaji na více stolech. Mají pouze jedinou odlišnost – hraje se do té doby, než u stolu zůstane tolik Hráčů, kolik je určených výherních míst pro peněžní částky odpovídající buy-inům do většího turnaje.

iv. Rebuy turnaje

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

Informace o rebuy turnajích:

- Na začátku turnaje je tzv. „období pro rebuy". Typickým obdobím pro rebuy je první hodina turnaje (do začátku první přestávky). Jakmile toto období vyprší, není již možné dokupovat hrací žetony.
- Během období pro rebuy může být k dispozici pevný nebo neomezený počet možností dokoupit hrací žetony.
- Pokud Hráči hrací žetony dojdou úplně, bude mu rebuy nabídnut automaticky (pokud je k dispozici). Hráč může provést rebuy kdykoli, kdy má na rebuy nárok. Hráč nemá nárok na rebuy, pokud již vyčerpal maximální počet rebuys. Rebuy může mít jakoukoli cenu, ale většinou stojí stejně tolik, kolik původní buy-in, a získá za něj stejný počet hracích žetonů jako za původní buy-in. Během handu nelze provést rebuy – pokud je proveden rebuy během handu, žetony nebudou „ve hře" (tedy Hráč je nebude mít k dispozici pro sázení), dokud nezačne další hand.
- Na konci období pro rebuy může být k dispozici „add-on". Obvykle to je během první přestávky. Add-on představuje jeden rebuy navíc. Add-ony jsou dobrovolné a účastník se může ve chvíli, kdy mu je nabídnut, rozhodnout, zda tuto možnost využije či nikoliv. Add-on může představovat jakoukoliv částku, ale obvykle stojí stejně jako původní buy-in, přičemž Hráč obdrží stejný nebo vyšší počet hracích žetonů jako na začátku.

- Období pro rebuy, množství hracích žetonů, které si Hráč může pomocí rebuy dokoupit, počet rebuys, který je v daném turnaji umožněn, a množství a cena žetonů, které lze dokoupit v rámci add-onů, se může lišit pro každý turnaj, nicméně tyto informace jsou Hráčům vždy oznámeny před tím, než vstoupí do turnaje a uhradí buy-in za účast na něm.

v. Deep Stacks

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

vi. Turbo

Turbo je turnaj, ve kterém úrovně blindů stoupají mnohem rychleji než ve standardní hře. Doba trvání každého kola (než dojde k navýšen. blindů/ante) v turbo turnajích je obvykle 5 minut (oproti standardním 10 nebo 15 minutám), i když existují i turbo turnaje s 6minutovými koly. Turnaje typu turbo rebuy mají obvykle přestávku po 30 minutách oproti standardním 60 minutám.

vii. 2X-Turbo (& 3X-Turbo)

Turnaj 2x-turbo je speciální druh rebuy turnaje (obvykle typu Satelit), ve kterém dochází k navyšování úrovní vyšší rychlostí, ale období pro rebuy je dvakrát delší než v normálním turnaji turbo rebuy. Stejně tak 3x-turbo má období pro rebuy třikrát delší.

viii. Garantované turnaje

U těchto turnajů je fond výher garantován určitou pevnou minimální částkou při zachování požadavků uvedených v § 59 ZHH, tj. že před zahájením turnaje dojde k uhrazení vkladů Hráčů odpovídajících nejméně 50 % předem stanovené minimální výše výhry, a v případě, že souhrn vkladů bude vyšší než předem stanovená výše výhry, Provozovatel nevyplatí na výhrách více než 95 % z úhrnné výše všech vkladů.

ix. Sit & Go

Sit & Go je turnaj, který nemá předem stanovený čas zahájení – jednoduše začne, jakmile jsou zaplněna všechna místa. Počet Hráčů tohoto turnaje naopak je předem stanovený a pohybuje se v rozmezí od 2 až po 360 Hráčů.

x. Double Or Nothing

„Double or Nothing" je druh turnaje typu Sit & Go. V turnaji typu Double or Nothing Sit & Go vyhrává polovina Hráčů dvojnásobek buy-inu. Turnaj končí v okamžiku, kdy je vyřazena polovina jeho Hráčů; druhá polovina má potom nárok na výhru.

King's casino a.s.
Rozvadov č.p.7
348 07 ROZVADOV
IČ: 263 66 673
DIČ: CZ26366673

(4)

casino a.s.
č.p. 7
348 07 ROZVADOV
IČ: [illegible] 66 673
DIČ: [illegible]366673

(4)