

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

OBECNÁ ČÁST



I. Úvodní ustanovení

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

II. Vymezení a výklad základních pojmů

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

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

„**Balíček karet**“ = sada, obsahující 52 karet rozdělených do čtyř barev s hodnotami 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A (eso). Eso může v některých hrách nabývat také hodnoty 1;

„**Doplňková sázka**“ = Sázka, při jejímž vsazení bude Hráči vyplacena Výhra i v případě, že se Krupiér nekvalifikuje při hře Oasis Stud Poker;

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

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

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

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

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

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

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

„**Krupiér**“ = fyzická osoba, která obsluhuje hrací stůl Živé hry;

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

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

„**Hodnotové žetony**“ = žetony, na nichž je vyznačena jejich hodnota a oficiální zkratka měny, které se používají k Živé hře

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

„**Turnajové žetony**“ = hrací žetony určené výhradně pro pokerové turnaje. Žetony jsou bez peněžní (finanční) hodnoty. Každý žeton je označen pouze turnajovou hodnotou, barvou a logem. Hodnotové žetony nesmí být pro pokerové turnaje používány, ani sami Účastníci nesmí uzavírat vedlejší sázky těmito žetony.

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

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

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

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

„**ZoOOÚ**“ = znamená zákon č. 101/2000 Sb., o ochraně osobních údajů, ve znění pozdějších předpisů;

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

III. Podmínky účasti na Živé hře

1. Živé hry se může zúčastnit pouze fyzická osoba, která
 - a. je starší 18 let
 - b. nemá nijak omezenou svéprávnost.
2. Účast na Živé hře je zakázána zaměstnancům či společníkům Provozovatele, včetně osobám jim blízkým ve smyslu zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů.
3. Účastník je povinen se před Uzavřením sázky řádně seznámit s aktuálním zněním Herního plánu. Na neznalost či subjektivní výklad znění Herního plánu nebude ze strany Provozovatele brán zřetel a není to důvodem pro uznání reklamace jako důvodné, více k reklamaci dále v tomto Herním plánu.

IV. Registrace

1. Účastník se může účastnit Živé hry pouze po řádné Registraci v Kasinu. V rámci Registrace Provozovatel ověří totožnost a věk Účastníka a provede další úkony stanovené Zákonem o hazardních hrách, AML zákonem, ZoOOÚ a tímto Herním plánem. V rámci procesu Registrace bude identita Účastníka ověřena v souladu s pravidly stanovenými v AML zákoně a v Zákoně o hazardních hrách.
2. Účastník je povinen při Registraci uvést následující identifikační údaje: jméno, popřípadě jména, příjmení, popřípadě rodné příjmení, bydliště, státní občanství, rodné číslo nebo datum narození (nebylo-li rodné číslo osobě žádající o Registraci přiděleno) a místo narození. V souvislosti s řádným plněním povinností dle AML zákona je Účastník povinen poskytnout dále následující údaje: pohlaví, trvalý pobyt.
3. Účastník může dále při Registraci poskytnout Provozovateli následující kontaktní údaje: korespondenční adresu (pokud je odlišná od adresy bydliště), telefonní číslo, adresu pro doručování elektronické pošty (e-mail) a identifikátor datové schránky (pokud ji Účastník má a používá ji k soukromým účelům).
4. Účastník odpovídá za pravdivost a správnost všech údajů, které sdělí Provozovateli v rámci Registrace.
5. Za účelem řádného dokončení Registrace Provozovatel ověří údaje uvedené v odstavci 2 tohoto článku z průkazu totožnosti příslušného Účastníka (pokud jsou v něm tyto údaje

uvedeny) a dále zaznamená druh a číslo průkazu, stát popř. orgán, který jej vydal, dobu jeho platnosti. Provozovatel současně ověří shodu podoby Účastníka s vyobrazením v předloženém průkazu totožnosti.

6. V rámci procesu Registrace Účastník zároveň udělí Provozovateli souhlas se zpracováním svých osobních údajů dle ZoOOÚ, a to za účelem plnění povinností dle AML zákona a Zákona o hazardních hrách. Provozovatel odpovídá za ochranu osobních údajů dle ZoOOÚ.
7. Účastník zároveň v procesu Registrace udělí Provozovateli souhlas s pořízením své fotografie či jiného svého obrazového záznamu. Bez udělení tohoto souhlasu není možné proces Identifikace řádně dokončit.
8. V případě, že Účastník při Registraci splní všechny podmínky dle tohoto článku, a to včetně poskytnutí údajů dle odstavce 3 tohoto článku, vydá mu Provozovatel Kartu hráče, jejímž prostřednictvím Účastník prokazuje splnění podmínek Registrace při vstupu do Kasina.
9. V případě, že Účastník při Registraci splní všechny podmínky dle tohoto článku, a to včetně poskytnutí údajů dle odstavce 3 tohoto článku, je oprávněn se rovněž účastnit dalších Hazardních her provozovaných Provozovatelem dle Zákona o hazardních hrách, a to za předpokladu, že Účastník splnil rovněž všechny podmínky vyžadované pro účast na takové další Hazardní hře. Závazná pravidla Hazardních her jsou stanovena v příslušných herních plánech konkrétních Hazardních her schválených Ministerstvem financí České republiky.

V. Vstup do Kasina

1. Při vstupu do Kasina provádí Provozovatel identifikaci každého návštěvníka, a to v souladu s § 71 Zákona o hazardních hrách. Při identifikaci je Provozovatel povinen ověřit identitu a věk každého návštěvníka. Účastníkovi bude vstup do Kasina umožněn také po předložení jeho Karty hráče.
2. Zjistí-li obsluha, že návštěvník svým chováním, znečištěným oblečením, zápachem či vzhledem obtěžuje, nebo by mohl obtěžovat ostatní návštěvníky Kasina, je oprávněna nedovolit mu vstup do Kasina.

VI. Živá hra – Hodnotové a Hrací žetony

1. Účastníkovi je umožněno nakoupit či vyměnit Hodnotové žetony za peněžní prostředky pouze na pokladně Kasina, popřípadě přímo na hracích stolech Živé hry. Na hracích stolech Živé hry je možné Hodnotové žetony nakoupit pouze za hotovost, a to pouze v situacích, kdy tento nákup nijak nezabrání Krupiérovi dohlížet na řádný průběh Živé hry.
2. Pro nákup Hodnotových žetonů jsou v Kasinu přijímány všechny konvertibilní měny, které jsou pro účely hry přepočítávány platným kursem stanoveným Českou národní bankou k prvnímu dni příslušného kalendářního měsíce, který je snížen o 10 % a zaokrouhlen na celé koruny nahoru. Nákup Hodnotových žetonů je možno uskutečňovat i formou vybraných platebních karet, u kterých nejsou pochybnosti o jejich krytí. Vedení Kasina se vyhrazuje právo omezit nákup Hodnotových žetonů a platebními kartami. Výměna valut včetně krytí formou a vybraných platebních karet na Hodnotové žetony se uskutečňuje v pokladně Kasina.

3. Hrací žetony je možné směnit pouze u hracích stolů Živé hry za Hodnotové žetony, a to pouze v situacích, kdy tento nákup nijak nezabrání Krupiérovi dohlížet na řádný průběh Živé hry. Účastník si na základě svého rozhodnutí stanoví hodnotu Hracích žetonů, se kterými se bude účastnit Živé hry. Je zakázáno přenášet Hrací žetony mezi jednotlivými hracími stoly Živé hry. Účastník je povinen si po ukončení své účasti na Živé hře na příslušném hracím stole vyměnit u Krupiéra Hrací žetony za Hodnotové žetony.
4. Účastníkům je zakázáno vynášet Hodnotové a Hrací žetony mimo Kasino. Před odchodem z Kasina je každý Účastník povinen si na pokladně Kasina vyměnit Hodnotové žetony na peněžní prostředky.
5. Účastníkům je zakázáno používat Hodnotové nebo Hrací žetony na úhradu jakéhokoliv dluhu, který nevznikl z Hazardní hry.
6. Účastníkům je zakázáno v Kasinu používat Hodnotové nebo Hrací žetony jiných provozovatelů hazardních her.

VII. Uzavírání sázek na Živou hru

1. Na každém hracím stole Živé hry je uvedena minimální a maximální výše jedné Sázky, a to v souladu s podrobnými pravidly jednotlivých Živých her.
2. Sázky je možné uzavírat pouze prostřednictvím Hodnotových nebo Hracích žetonů, které jsou umístěny na příslušných polích hracích stolů Živé hry, a to v souladu s podrobnými pravidly jednotlivých Živých her.
3. Každý Účastník je odpovědný za to, že jeho Sázka je umístěna na správném místě na hracím stole Živé hry a ve správné výši.
4. Sázky je možné uzavírat do okamžiku, než Krupiér oznámí konec příjmu Sázek.
5. Každá Sázka je platná v podobě a výši, v jaké je umístěna na hracím stole Živé hry. Pokud výše Sázky překročila hodnotu maximální Sázky uvedené na hracím stole Živé hry, má se za to, že taková Sázka byla přijata ve výši odpovídající hodnotě maximální Sázky, s tím, že přebytek Krupiér vrátí Účastníkovi.
6. V případě pochybností rozhoduje o přijetí či nepřijetí Sázky Pitboss.

VIII. Výplata Výhry a nárok na Výhru

1. Účastník má nárok na Výhru v případě, že dosáhl výherní kombinaci, která je nutná dle níže uvedených jednotlivých pravidel příslušné Živé hry k dosažení Výhry a zároveň nebyl porušen žádným způsobem tento Herní plán.
2. Předmětem Výhry mohou být pouze peněžní prostředky.
3. Výhra je Účastníkovi vyplácena proti předložení Hodnotových žetonů na pokladně Kasina. Pokud výše vyplacené Výhry přesahuje 270 000,- Kč, je povinností Provozovatele vyplatit

Účastníkovi takovou Výhru bezhotovostním převodem. V takovém případě Provozovatel vystaví Účastníkovi potvrzení o Výhře.

4. Provozovatel vyplatí Účastníkovi Výhru ihned, nejpozději však ve lhůtě 60-ti dnů ode dne uplatnění nároku na Výhru ze strany Účastníka.
5. Provozovatel je oprávněn pozastavit výplatu Výhry v případě, že bude existovat důvodná pochybnost o regulérnosti Sázky. Provozovatel dále pozastaví výplatu Výhry v případě, že by Sázka byla vyhodnocena jako podezřelý obchod ve smyslu AML zákona, a to na dobu až 6-ti dní v souladu s ustanovením § 20 AML zákona.

IX. Reklamace

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

X. Závěrečná ustanovení

1. Účastník je povinen dodržovat vedle ustanovení tohoto Herního plánu rovněž veškeré obecně závazné předpisy, které se na jeho účast na Živé hře vztahují.
2. Účastník bere na vědomí, že v případech stanovených AML zákonem, je Provozovatel povinen zjišťovat a evidovat jeho osobní údaje.
3. V případě, že dojde mezi Provozovatelem a Účastníkem, jako spotřebitelem, ke vzniku spotřebitelského sporu z uzavřené Sázky, který se nepodaří vyřešit vzájemnou dohodou, může spotřebitel (Účastník) podat návrh na mimosoudní řešení takového sporu určenému subjektu

mimosoudního řešení spotřebitelských sporů, kterým je: Česká obchodní inspekce, Ústřední inspektorát - oddělení ADR, Štěpánská 15, 120 00 Praha 2, email: adr@coi.cz, web: adr.coi.cz. Spotřebitel (Účastník) může využít rovněž platformu pro řešení sporů online, která je zřízena Evropskou komisí na adrese <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>.

4. Právní vztah mezi Provozovatelem a Účastníkem se řídí právním řádem ČR, případné spory vzniklé z tohoto právního vztahu mezi Provozovatelem a Účastníkem bude řešit věcně a místně příslušný soud soudní soustavy České republiky dle příslušného právního předpisu České republiky.
5. Provozovatel a osoby, které jsou k němu v pracovněprávním nebo obdobném poměru, jsou povinni zachovávat mlčenlivost o Účastnících, jejich účasti na Hazardní hře, včetně jejich Výhry a prohry, a to plně v souladu s ustanovením § 11 Zákona o hazardních hrách. Této povinnosti se může Provozovatel zprostit pouze na základě písemného souhlasu Účastníka. Účastník nemůže Provozovatele zprostit mlčenlivosti dříve, než je známo, zda Účastník získal Výhru v souladu s tímto Herním plánem.
6. Provozovatel je oprávněn provádět na základě povolení Ministerstva financí České republiky změny tohoto Herního plánu. Veškeré takovéto změny, a to včetně jejich případného výkladu, je Provozovatel povinen uveřejnit.

ZVLÁŠTNÍ ČÁST

I. Ruleta

Min. Sázka 1,- Kč, max. Sázka 100 000,- Kč, nejvyšší možná Výhra 39 600 000,- Kč.

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

1. Sázky

Všechny Sázky musí být v souladu s minimy a maximy hracího stolu, u něhož se hraje (označeno příslušnou vývěskou u hracích stolů), přičemž min. Sázka je 1,- Kč, max. Sázka je 100.000,- Kč a nejvyšší možná Výhra je 39 600 000,- Kč.

2. Sezení u stolu

Všechna sedadla u stolu rulety jsou vyhrazena pouze Účastníkům.

3. Hra

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

Krupiér uvede kolo rulety do pohybu a roztočí kuličku v opačném směru, než v jakém je směr otáčení kola rulety. Směr kola a směr kuličky se při dalším roztočení bude střídát. Jestliže se kolo neotočilo v opačném směru než při předchozí rotaci nebo jestliže se kulička roztočila ve směru otáčení kola, je toto roztočení neplatné. Nazve se „chybným roztočením“ a taková hra je neplatná. Má-li roztočení platit, kulička musí obvod kola rulety oběhnout nejméně třikrát (3x), než spadne do jednoho z třiceti sedmi (37) políček. Nestane-li se tak, je roztočení označeno za neplatné; v takovém případě je Účastník oprávněn vzít svou Sázku zpět, popř. ji ponechat na stejném místě pro účely další hry.

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

Jestliže se uvedená pravidla dodržela a poté, co kulička spadla do jednoho z očíslovaných políček, Krupiér vyhlásí, že toto číslo vyhrálo. Prohrané Sázky vezme ze stolu a vítězné Sázky proplatí v barevných Hracích žetonech či Hodnotových žetonech. Má-li vedení Kasina podezření, že pravidla Kasina byla jakýmkoliv způsobem porušena nebo že Účastníci uzavřeli jakoukoliv tajnou úmluvu mezi sebou, anebo s personálem, má vedení právo prohlásit takové jedno roztočení či celou hru za neplatnou.

Personál nesmí za žádných okolností Účastníkům radit, jak mají sázet. Nesmí také Účastníkům napomáhat k nepoctivé Výhře. Má-li vedení podezření, že se tímto způsobem postupovalo, budou se Sázky pokládat za neplatné a výhra se nevyplatí.

4. Možnosti Výhry

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

JEDNODUCHÁ ŠANCE

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

TUCTY A SLOUPCE

První tucet (1–12), druhý tucet (13–24), třetí tucet (25–36), první sloupec (1–34), druhý sloupec (2–35), třetí sloupec (3–36). Jakékoliv Sázka na vyhrávající sloupec či tucet se proplatí v poměru 2:1 - Účastník vyhraje 2 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 3 násobek původní Sázky). Je-li vítězným číslem nula (0), veškeré Sázky vsazené na tucty a sloupce prohrávají a Krupiér je z plátna odstraní.

ŠEST ČÍSEL VE DVOU SOUSEDNÍCH ŘÁDCÍCH

Sázky vsazené na šest čísel ve dvou řádcích zahrnují šest (6) čísel. Například 16, 17, 18, 19, 20, 21. Jakákoliv vyhrávající Sázka na šest čísel ve dvou sousedních řádcích se proplatí v poměru 5:1 - Účastník vyhraje 5 násobek své původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 6 násobek původní Sázky).

ČTYŘI SOUSEDNÍ ČÍSLA VE ČTVEŘICI

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

TŘI ČÍSLA V JEDNÉ ŘADĚ

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

DVĚ SOUSEDNÍ ČÍSLA

Sázky vsazené na dvě sousední čísla zahrnují dvě (2) čísla. Například 2 a 3 nebo 2 a 5. Každá vyhrávající Sázka na dvě sousední čísla se proplatí v poměru 17:1 - Účastník vyhraje 17 násobek své

původní Sázky + obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky (dohromady tedy 18 násobek původní Sázky).

JEDNO ČÍSLO

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

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

5. Oznamené neboli hlášené Sázky

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

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

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

SOUSEDNÍ SÁZKY

Tyto Sázky zpravidla zahrnují pět (5) po sobě jdoucích čísel na kole rulety. Například 5 a sousedy 5, 10, 16, 23 a 24. Jestliže kterákoliv sousední Sázka vyhraje, Krupiér položí na číslo žeton ve stanovené hodnotě a Sázka se proplatí v příslušném poměru.

ZERO HRA (HRA NA NULU)

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

VELKÁ SÉRIE

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

MALÁ SÉRIE

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

ORPHELINS

Tato Sázka sestává z pěti (5) žetonů a zahrnuje osm čísel ve dvou různých úsecích kola. Jsou to jedno číslo 1, dvě sousední čísla 6/9, dvě sousední čísla 14/17, dvě sousední čísla 17/20 a dvě sousední čísla 31/34. Jestliže kterákoliv Sázka Orphelins vyhraje, Krupiér umístí žeton určené hodnoty na vyhrávající jedno či dvě sousední čísla (jednou či vícekrát) a Sázka se v příslušném poměru proplatí.

RULETOVÉ KOLO

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

Třicet sedm (37) políček není očíslováno jedno za druhým, nýbrž tímto mezinárodně uznávaným způsobem, platným pro francouzské číslované kolo rozdělené na políčka: 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 17, 34, 6, 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33, 1, 20, 14, 31, 9, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3 a 26.

6. Hotové peníze, Hodnotové žetony, Hrací žetony

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

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

Kvůli bezpečnosti Účastníků jsou Krupiéri oprávněni Hodnotové žetony, s nimiž se na políčkách hraje, vyměnit za barevné Hrací žetony označené stejnou hodnotou.

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

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

II. Blackjack

Min. Sázka 1,- Kč, max. Sázka 100 000,- Kč, nejvyšší možná Výhra 800 000,- Kč

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

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

1. Sázky

Všechny Sázky musí být v souladu s minimy a maximy hracího stolu, u kterého se hraje (označeno příslušnou vývěskou u hracích stolů).

Minimální Sázka je Sázka za jednoho Účastníka a maximální Sázka je Sázka za jeden hrací box bez ohledu na to, zda na jednom boxu hraje více než jeden Účastník. Min. Sázka je 1,- Kč, max. Sázka je 100 000,- Kč a nejvyšší možná Výhra je 800 000,- Kč.

2. Sezení u stolu

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

3. Karty

U každého hracího stolu na Blackjack se používá šest (6) balíčků hracích karet. Než se začne hrát, tyto karty se promíchají způsobem zvaným „Chemmy Shuffle“ tak, aby se zajistilo jejich velmi dobré rozmíchání. Poté se dle postupů promíchají tak, že se balíčky vsunou jeden do druhého („Riffle Shuffle“). Tento druh promíchání („Riffle shuffle“) se bude opakovat i v případě, že dojdou hrací karty na rozdávání v zařízení zvaném „bota“, tj. objeví-li se řezací karta.

Jestliže má vedení Kasina důvodné podezření, že byl míchací postup jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit „botu“ za neplatnou a zadržet či nevyplatit jakékoliv výhry Účastníkovi (Účastníkům). Míchací postup bude v takovém případě proveden znovu a Sázky budou vráceny Účastníkům.

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

Je-li říznutí z jakéhokoliv důvodu nepřijatelné, Krupiér řezací kartu odstraní a karty nabídne k opětovnému říznutí. Je-li říznutí přijatelné, Krupiér vezme řezací kartu a všechny karty před ní, a umístí je za zbývající karty. Potom „řízne“ (odebere) určitý počet karet, než je vloží do „boty“.

V případě používání automatického míchacího zařízení jsou karty po základním zamíchání rozdávajícím do tohoto zařízení vloženy a z něj rozdávány. Dojde-li k poruše automatického míchacího zařízení (např. výpadek napájení, zaseknutá karta), v jejímž důsledku nelze ve hře pokračovat, hra se prohlásí za neplatnou. Všechny Sázky poruchou dotčené hry jsou Účastníkům vráceny.

Počítat karty není v Kasinech dovoleno a vedení Kasina si vyhrazuje právo kteréhokoliv Účastníka důvodně podezřelého z počítání karet vyhostit z Kasina.

4. Hodnoty karet

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

5. Výherní sestava karet

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

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

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

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

Má-li Účastník stejný součet jako Krupiér, potom je to remíza a Účastník ani nevyhrává, ani neprohrává. Účastník poté může Sázku snížit či zvýšit pod podmínkou, že dodrží minimum a maximum u hracího stolu nebo též může Sázku ze stolu odstranit.

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

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

Má-li vedení Kasina podezření, že byla jakkoliv porušena pravidla hry nebo že došlo k jakékoliv dohodě mezi Účastníky nebo mezi Účastníky a Krupiéry, má právo prohlásit hru za neplatnou a nevyplatit Výhry.

6. Hra

Všechny Sázky se musí vložit do sázcích boxů. Tyto Sázky musí odpovídat minimu a maximu stanovenému u hracího stolu. Hraje-li se s žetony více než jedné hodnoty, musí být žeton s nejvyšší hodnotou umístěn vespod a žeton s nejnižší hodnotou nahoře.

Maximální počet oddělených Sázek bude omezen na tři na jeden box. Ani v tomto případě součet těchto Sázek nesmí převyšovat maximum stanovené u hracího stolu.

Když je Krupiér spokojen s umístěním všech Sázek, oznámí „Konec sázení, děkuji vám“ a rozdá první kartu do boxu obsahujícího Sázku. Od této chvíle nelze na hrací stůl žádné Sázky přidávat ani je z něho brát.

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

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

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

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

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

DALŠÍ SÁZKY (V PRŮBĚHU HRY):

ZDVOJNÁSOBENÍ ČÁSTKY

- Účastníci mohou svoji původní Sázku zdvojnásobit poté, co obdrželi první dvě karty

- Účastníkům je dovoleno zdvojnásobit jakoukoliv sestavu karet s výjimkou Blackjacku a to bez ohledu na to, zda součet karet je tvrdý či měkký
- Při zdvojnásobení se musí vsadit další Sázka rovnající se Sázce původní a Účastníkovi bude rozdána jen jedna karta navíc

DĚLENÍ

- Všechny dvojice (páry karet stejné bodové hodnoty) lze rozdělit (splitovat) na dvě separátní hry, a to celkem až třikrát, což má za následek čtyři rozdělené sestavy karet
- Účastník může karty rozdělit tím, že vsadí další Sázku rovnající se Sázce původní
- Zdvojnásobení na rozdělenou (splitovanou) sestavu karet je možné
- Při rozdělení dvojic se každá sestava karet hraje odděleně, pokaždé jedna, zleva doprava

POJIŠTĚNÍ

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

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

Personál za žádných okolností nesmí Účastníkovi radit, jak mají sázet. Nesmí také Účastníkům napomáhat k nepoctivé hře. Má-li vedení Kasina prokázané podezření, že se něco takového stalo, budou se Sázky pokládat za neplatné a výplaty Účastníkům se neuskuteční.

III. Oasis Stud Poker

Min. Sázka je 1,- Kč, max. Sázka je 10 000,- Kč, nejvyšší možná Výhra činí 100 000,- Kč

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

1. Sázky

Veškeré Sázky musí odpovídat minimům a maximům hry u příslušného hracího stolu, na kterém se hraje. Minimální a maximální Sázky platí pro vstupní, tj. úvodní Sázky (dále Ante bets). Jestliže si

Účastník po prohlédnutí svých karet přeje pokračovat ve hře, musí složit další přídatnou Sázku, rovnající se přesnému dvojnásobku původní Ante bet. Tato Sázka se nazývá Odd bet.

Min. Sázka je 1,- Kč, max. Sázka je 10 000,- Kč a nejvyšší možná Výhra činí 100 000,- Kč.

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

2. Sezení u stolu

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

3. Karty

U každého hracího stolu hry Oasis Stud Poker bude používán pouze jeden balíček karet. Tyto karty se budou měnit přibližně každou hodinu nebo podle rozhodnutí Provozovatele. Karty se budou rovněž měnit, pokud některý z Účastníků dosáhne „Royal Flush“. Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají způsobem „Chemmy Shuffle“, čímž se zajistí jejich důkladné promíchání. Následně promíchané karty utvoří hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe („Riffle Shuffle“). Tento způsob míchání se bude opakovat před začátkem každé hry. Má-li vedení Kasina podezření, že byly porušeny postupy při míchání karet, pak si vyhrazuje právo prohlásit hru za neplatnou a nevyplatit výplaty (Výhry) Účastníkům, Sázky budou Účastníkům vráceny. Po promíchání Krupiér sejme (řízne) karty a umístí je do rozdávacího pokerového zařízení dříve, než začne rozdávat karty.

4. Hodnoty karet

Všechny karty se počítají podle své lícové hodnoty.

5. Hra

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

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

Karty se před novým rozdělením promíchají. Odkryje-li se z jakéhokoliv důvodu nějaká karta, jiná než poslední karta Krupiéra, bude hra prohlášena za neplatnou. Karty se před novým rozdělením promíchají. Pokud si bude po prostudování svých karet některý z Účastníků přát ukončit svou hru (nehrát již dále v této hře), pak musí tuto skutečnost oznámit Krupiérovi, jenž odstraní jeho Sázku Ante bet ze stolu a sebere všech pět (5) karet Účastníka. Účastník, který chce pokračovat ve hře, musí

nyní umístit svou další přídavnou Sázku Odd bet, která musí být přesným dvojnásobkem Sázky Ante bet. Současně musí složit své karty lícem dolů na stůl vedle svého boxu na umístění Sázek. Krupiér pak ukáže svou jednu kartu po druhé tak, až ukáže všech svých pět (5) karet, aby to všichni Účastníci viděli. Je odpovědností Provozovatele, aby si zajistil, že Krupiér bude mít nejlepší možnou karetní kombinaci. V tomto stádiu hry musí být Krupiér schopen se kvalifikovat, aby mohl pokračovat ve hře. K tomu, aby se kvalifikoval, musí mít Krupiér eso a krále nebo lepší. Nekvalifikuje-li se Krupiér, jsou jedinými vyplácenými Sázkami Účastníkům Sázky Ante bets. **Nebudou se provádět výplaty Účastníkům na Sázky Odds bets.** Jestliže má Krupiér krále a eso nebo lepší karetní kombinaci, potom se Krupiér považuje za kvalifikovaného do další hry. Krupiér postupně ohodnotí sestavy karet všech Účastníků. Má-li Účastník nižší karetní kombinaci než Krupiér, odstraní Krupiér jak Ante bets, tak i Odds bets a všech pět (5) karet Účastníka ze stolu. Má-li Účastník stejnou karetní kombinaci jako Krupiér, potom následná vyšší karta rozhodne. Např. když Krupiér a Účastník mají dvě (2) šestky (6) a dvě (2) pětky (5), pak je výhercem ten, kdo má příští nejvyšší kartu. Pokud by i příští karta byla stejná jako u Krupiéra, potom Účastník ani nevyhrává ani neprohrává. Má-li Účastník nejvyšší karetní kombinaci, pak se Sázka Ante bet vyplácí stejnou hodnotou a Sázka Odds bet se vyplácí v souladu s uveřejněnými poměry – výherními možnostmi Sázek. **Ve všech případech se Odds bets vyplácí tak, aby se nepřekročila maximální stanovená výhra u hracího stolu.**

Jestliže je vyhrávající karetní kombinace Účastníka Straight (prostá sekvence) nebo lepší, potom všechny karty budou spočítány předtím, než bude Krupiér rozdávat příští hru, aby se přesvědčil, že je ve hře dosud plný balíček karet. Není-li tomu tak, prohlásí se hra za neplatnou. Jestliže je vyhrávající karetní kombinace Účastníka Royal Flush, potom bude do hry vložen nový balíček karet, a to ještě předtím než se bude rozdávat příští hra.

Personál Kasina nesmí za žádných okolností radit Účastníkovi jak sázet. Personál rovněž tak nesmí umožnit Účastníkovi vyhrávat nečestným způsobem. Má-li vedení Kasina podezření, že k tomu došlo, je oprávněno považovat Sázky za neplatné a výplaty Sázek zadržet nebo nevyplatit.

6. Variace na Oasis Stud Poker

MOŽNOST DODATEČNÉHO DOKOUPENÍ KARTY

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

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

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

7. Výherní možnosti

Níže je uveden seznam výherních možností a výplat:

Jeden pár karet	stejný obnos peněz – jedna ku jedné (1:1)
Dva páry karet	dva ku jedné (2:1)
Tři karty stejné hodnoty	tři ku jedné (3:1)

Straight (prostá sekvence postupu)	čtyři ku jedné (4:1)
Flush(pět bez ohledu na pořadí)	různých karet jedné barvy pět ku jedné (5:1)
Full House (jedna dvojice, jedna trojice)	sedm ku jedné (7:1)
Čtyři karty stejného druhu	dvacet ku jedné (20:1)
Straight Flush	padesát ku jedné (50:1)
Royal Flush	sto ku jedné (100:1)

Žádná výplata nesmí být vyšší než nejvyšší možná Výhra.

8. Příklady herních možností

JEDEN PÁR

Jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. dva králové.

DVA PÁRY

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

TŘI STEJNÉHO DRUHU

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

STRAIGHT

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

FLUSH

Jakýchkoliv pět karet stejné barvy, např. pět karet kárové barvy.

FULL HOUSE

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

ČTYŘI STEJNÉHO DRUHU

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

STRAIGHT FLUSH

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

ROYAL FLUSH

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

9. Výhra z Doplnkové sázky

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

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

IV. Easy Hold'em Poker

Min. Sázka je 1,- Kč, max. Sázka je 100 000,- Kč, nejvyšší možná Výhra 400 000,- Kč.

Easy Hold'em Poker je karetní Hazardní hra, při které hraje každý Účastník samostatně proti Krupierovi. Krupier každému Účastníkovi rozdává 2 karty lícovou stranou dolů. Sobě postupně rozdává lícovou stranou nahoru 5 karet – nejprve 3, potom vždy po jedné. Cílem hry je to, aby každý Účastník ze svých dvou karet a tří libovolných Krupierových karet sestavil nejsilnější pětikaretní kombinaci. Krupier nakonec porovná svých 5 karet s karetními kombinacemi každého z Účastníků. Účastník, jehož karetní kombinace je silnější než Krupierových 5 karet, vyhrává, slabší kombinace prohrává.

1. Sázky

Veškeré Sázky musí odpovídat minimům a maximům hry u příslušného hracího stolu, na kterém se hraje. Minimální a maximální Sázky platí pro vstupní, úvodní Sázky (dále Ante bets). Min. Sázka je 1,- Kč, max. Sázka je 100 000,- Kč a nejvyšší možná Výhra 400 000,- Kč.

Jestliže si Účastník po prohlédnutí svých karet přeje pokračovat ve hře, pak musí složit další, přídavnou, Sázku, rovnající se původní Ante bet. Tato Sázka se nazývá Flop bet. Účastník smí hrát pouze na jednom hracím boxu.

2. Sezení u stolu

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

3. Karty

U každého hracího stolu hry Easy Hold'em Poker bude používán pouze jeden balíček karet. Tyto karty se budou měnit přibližně každou hodinu nebo podle rozhodnutí vedení Kasina. Před začátkem hry se tyto hrací karty rozloží po hracím stole a důkladně se promíchají způsobem „Chemmy Shuffle“, čímž se zajistí jejich důkladné promíchání. Poté se dle postupů promíchají tak, že se balíčky vsunou jeden do druhého („Riffle Shuffle“). Tento způsob míchání se bude opakovat na konci každé hry.

V případě používání automatického míchacího zařízení se používají dva balíčky karet, každý v jiné barvě. Tyto balíčky se každou hru střídají. Dojde-li k poruše automatického míchacího zařízení (např. výpadek napájení, zaseknutá karta) v jejímž důsledku nelze ve hře pokračovat, hra se prohlásí za neplatnou. Všechny Sázky poruchou dotčené hry jsou Účastníkům vráceny.

Jestliže má vedení Kasina důvodné podezření, že byl míchací postup jakkoliv porušen, vyhrazuje si právo prohlásit hru za neplatnou a nevyplatit výplaty (Výhry) Účastníkům, Sázky budou Účastníkům vráceny.

4. Hodnoty karet

Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty (bez ohledu na barvu) v tomto pořadí od nejnižší po nejvyšší:

Karta s lícovou hodnotou 2
Karta s lícovou hodnotou 3
Karta s lícovou hodnotou 4
Karta s lícovou hodnotou 5
Karta s lícovou hodnotou 6
Karta s lícovou hodnotou 7
Karta s lícovou hodnotou 8
Karta s lícovou hodnotou 9
Karta s lícovou hodnotou 10
Karta s lícovou hodnotou J
Karta s lícovou hodnotou Q
Karta s lícovou hodnotou K
Karta s lícovou hodnotou A

5. Hra

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

Jakmile byly Sázky umístěny, Krupiér oznámí „Již žádné další Sázky, děkuji vám“. Od tohoto okamžiku již nelze přidávat nebo odstraňovat žádné Sázky z boxů pro Sázky Ante bets. Krupiér pak rozdává jednu kartu do každého boxu, který obsahuje Sázku Ante bet, plus jednu kartu pro sebe. Toto se bude opakovat, dokud všichni Účastníci a Krupiér nebudou mít dvě (2) karty.

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

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

Dostane-li Účastník nebo Krupiér nesprávný počet karet, pak se hra prohlásí za neplatnou. Karty se před novým rozdáním promíchají.

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

Pokud si bude po prostudování svých karet některý z Účastníků přát ukončit svou hru (nepokračovat již dále v této hře), pak musí tuto skutečnost oznámit Krupiérovi, jenž odstraní jeho Sázku Ante bet ze stolu a sebere obě dvě (2) karty Účastníka. Účastník, který chce pokračovat ve hře, musí nyní umístit svou další přídatnou Sázku Flop bet, která musí být přesně shodná se Sázkou Ante bet. Současně musí složit své karty lícem dolů na stůl vedle svého boxu na umístění Sázek. Krupiér pak vyloží do středu stolu jednu kartu po druhé tak, až ukáže tři karty (Flop), aby to všichni Účastníci viděli.

V tomto stádiu hry může Účastník opakovat svou Sázku Flop bet, anebo checkovat, tzn. pokračovat ve hře bez navýšení Sázky. Poté Krupiér rozdá čtvrtou (4.) kartu (Turn) do středu stolu k prvním třem kartám.

Následuje další kolo Sázek, po které Krupiér rozdá poslední pátou (5.) kartu (River). Po rozdání všech pěti společných karet se odkryjí karty Účastníků.

Krupiér postupně ohodnotí karetní kombinace všech Účastníků. Sestava se skládá ze dvou karet Účastníka a pěti společných karet na stole, ze kterých se utvoří kombinace nejlepších pěti (5) karet.

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

Má-li Účastník stejnou karetní kombinaci jako Krupiér, potom Účastník ani nevyhrává ani neprohrává.

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

Personál Kasina nesmí za žádných okolností radit Účastníkovi jak sázet. Personál rovněž tak nesmí umožnit Účastníkovi vyhrávat nečestným způsobem. Má-li vedení Kasina prokázané podezření, že k tomu došlo, je oprávněno považovat Sázky za neplatné a výplaty Sázek zadržet nebo nevyplatit.

6. Příklady karetních kombinací

JEDEN PÁR

Jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. dva králové.

DVA PÁRY

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

TŘI STEJNÉHO DRUHU

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

STRAIGHT

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

FLUSH

Jakýchkoliv pět karet stejné barvy bez ohledu na posloupnost hodnoty, např. pět karet kárové barvy.

FULL HOUSE

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

ČTYŘI STEJNÉHO DRUHU

Jakékoliv čtyři karty stejné hodnoty, např. čtyři osmičky.

STRAIGHT FLUSH

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

ROYAL FLUSH

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

V. CASH GAME

Cash game je Živá hra, při které Účastníci hrají proti sobě varianty pokerových her s Hodnotovými žetony (Texas Hold'em, Omaha Hold'em, Pineapple a Open face CHINESE POKER). Účastníci se mohou ke hře připojit po splnění podmínek pro min. vklad (Buy-in) a hru mohou ukončit dle jejich uvážení. Účastníci mohou Hodnotové žetony i dále dokupovat, ne však dříve, než je ukončena aktuální probíhající hra.

Poplatky

Rake – servisní poplatek – je Provozovatelem vybírán z každé hry, hrané mezi Účastníky, ve výši minimálně 5 % banku (potu) daného hracího stolu. Provozovatel může stanovit „cap“ (maximum) odběru z potu. Rake – servisní poplatek může být Provozovatelem vybírán i formou tzv. „Time Collection“, to znamená paušálním poplatkem za předem stanovený časový úsek, nejčastěji 20 minut. Forma „Time Collection“ nemá „cap“.

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

Cash Game Bonus – Provozovatel může zvýšit servisní poplatek o max. 500 Kč (viz rake - servisní poplatek), hodnota tohoto zvýšení je další Sázkou ve hře. Po splnění předem daných podmínek (kterými může být např. sestavení nejsilnější karetní kombinace) Účastník vyhrává doplňkovou Výhru z této další Sázky. Četnost této akce určuje a v prostorech Kasina viditelně zveřejňuje Provozovatel.

Rakeback/Rakerace – Provozovatel může servisní poplatek (*viz rake – servisní poplatek*) Účastníkům, po splnění předem daných podmínek (odehrání určitého počtu hodin za předem stanovený časový úsek, nákup (Buy-in) Hodnotových žetonů), vracet zpět ve formě finanční odměny, jako Rakeback/Rakerace. Výše finanční odměny může být 1–100 % ze servisního poplatku. Tato finanční odměna má povahu vrácení části vkladu.

Čl. V.I.

TEXAS HOLD'EM POKER

1. Průběh hry

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

Partie (hra) začíná povinnými Sázkami (blind), poté dostane každý Účastník do ruky dvě karty (hole cards), které vidí a používá pouze on sám. Dalších pět karet je postupně vykládáno na hrací stůl obrázky nahoru a jsou společné pro všechny Účastníky (Community card). První tři ze společných karet (flop) jsou vyloženy najednou, čtvrtá (turn) a pátá (river) jednotlivě. Účastník má možnost zůstat ve hře bez vsazení (check), dorovnat Sázkou (call), vsadit (bet), zvýšit Sázkou Účastníka před sebou (raise) nebo složit karty (fold). Partie pokeru končí ukázáním karet zbývajících Účastníků a porovnáním výherních kombinací (showdown). Účastník s nejvyšší kombinací vyhrává bank (pot).

Hra se dělí na čtyři kola Sázek, sázení probíhá okolo stolu zleva doprava po směru hodinových ručiček. Sázení začíná od pozice vedle rozdávacího, tato pozice se po každé hře posunuje o jednoho Účastníka doleva. Pozice rozdávacího je označena k tomu určeným žetonem (dealer button).

Sázky Blind (1. kolo sázek)

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

Pre-Flop (před flopem)

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

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

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

Jakmile se sázení vrátí k Účastníkovi, který provedl big blind (první plnou Sázkou), tento Účastník může provést "check", neboli zůstat ve hře, aniž by přidal cokoli do banku. Avšak jestliže některý z Účastníků provede zvýšení Sázkou (raise), Účastník s big blind má tři možnosti: musí složit, dorovnat nebo znovu zvýšit.

Flop (2. kolo sázek)

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

Turn (3. kolo sázek)

Při turnu je Krupiérem po „spálení“ jedné vrchní karty rozdána čtvrtá společná karta lícem vzhůru na stůl. I tuto kartu lze použít k vytvoření výherní kombinace. Následuje třetí kolo Sázek. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole tzn. že jako první začíná aktivní Účastník nalevo od Dealer Buttonu.

River (4. kolo sázek)

Krupiér přidá na stůl po „spálení“ jedné vrchní karty pátou kartu (river), poslední kartu, kterou lze použít k vytvoření výherní kombinace. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole tzn. že jako první začíná aktivní Účastník nalevo od Dealer Buttonu. Partie pokeru končí dvěma způsoby. Buď jeden Účastník donutí Sázkami ostatní Účastníky složit karty a vyhrává bank bez nutnosti ukázat karty, nebo v posledním kole zůstane více Účastníků. Ti pak ukáží karty a porovnájí své výherní kombinace (showdown). Účastník s nejvyšší kombinací (viz hodnoty kombinací karet) vyhrává bank (pot). Jestliže mají dva či více Účastníků stejnou kombinaci, pak je bank rovným dílem rozdělen mezi ně.

2. Hodnoty kombinací karet

Výherní kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

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

- **Pair** – dvě karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten kdo má vyšší dvojici. Pokud má více Účastníků stejný PAIR, o vítězi rozhoduje velikost dalších tří karet.
- **High Card** – v případě, že nikdo z Účastníků nemá žádnou z výše uvedených kombinací, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu.

3. Pravidla sázení

Limit Poker

Varianta pokeru, kdy je stanovena minimální i maximální Sázka, stejně jako počet navýšení Sázek (bet). Ve hře limit poker je povolená částka pro Sázku omezena na určitou výši. Tento limit je uveden v názvu pokerové hry (3/6, 20/40 apod.). Například, jestliže hrajete hru "1/2 limit", minimální výše Sázek bude:

Před flopem: 1

Při flopu (při rozdání prvních tří společných karet): 1

Při turnu (při rozdání čtyř společných karet): 2

Při river (při rozdání páté a poslední společné karty): 2

Nemůžete provést nižší Sázku, než je big blind. Dále pak každé zvyšování (raise) musí být provedeno stanovenou částkou Sázkou.

Například ve hře s limitem 1/2 bude zvyšování (raise) probíhat následovně (s omezením na čtyřnásobek první provedené Sázkou):

Před flopem: 1, 2, 3 až do 4

Při flopu: 1, 2, 3 až do 4

Při turnu: 2, 4, 6 až do 8

Při river: 2, 4, 6 až do 8

No-Limit Poker

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

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

Pot-Limit Poker

V pot-limit pokeru Účastníci smí vsadit jakoukoli částku do výše banku (potu) /obsahuje sumu všech Sázek a zvýšení provedená během aktuálního kola/ v daném okamžiku.

Příklad: Bank (pot) uprostřed stolu obsahuje 100. V následujícím kole jeden Účastník vsadí 20 a dva další Účastníci oba dorovnájí (call) tuto Sázku 20. Čtvrtý Účastník by mohl dorovnat (call) Sázku 20 a zvýšit (raise) o maximum 180. Toto zvýšení (raise) se rovná 100 v banku (pot), první

Sázce 20, dvěma dodatečným Sázkám 20 a vlastní Sázce 20 tohoto Účastníka, což dohromady tvoří zvýšení (raise) o 180.

4. Buy-in a Sázky na hracím stole

Definice buy-in

Buy-in je částka peněz, kterou Účastník potřebuje, aby mohl přisednout k určité hře pokeru. Hry mají stanovený minimální buy-in, aby se Účastník směl připojit k hracímu stolu. Maximální buy-in u No-Limit i Pot Limit není omezen.

Minimální a maximální buy-in

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

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

Pot a No-Limit poker – obě hry Pot-limit (PL) a No-limit (NL) mají stanovený minimální buy-in. Minimální buy-in u NL je 40x-500x big blind v závislosti na limitu hry. Minimální buy-in u PL je 40x-500x big blind v závislosti na limitu hry. Maximální buy-in u NL i PL není omezen.

Sázky na stole

Ve hře nesmí Účastník brát (odnášet) z hracího stolu žádné Hodnotové žetony během hry, dokud hru neopustí.

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

Missed Blind

Účastník, který opustil hru (opustil stůl, ale Hodnotové žetony ponechal na stole) je povinen po svém návratu zaplatit povinné Sázky (Small Blind, Big Blind), které za své nepřítomnosti nezaplatil. Platí ale vždy jen 1x Small Blind a 1x Big Blind nebo obojí v závislosti které povinné Sázky nezaplatil.

Provozovatel může z důvodu zrychlení hry od placení „Missed Blind“ na všech stolech upustit.

Čl. V.II.

OMAHA HOLD'EM

Varianta Texas Hold'em Pokeru, kdy každý Účastník obdrží čtyři karty a musí složit nejlepší pětikaretní kombinaci za použití dvou ze svých čtyř karet a tří karet z pěti společných pro všechny Účastníky.

1. Průběh hry

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

Partie (hra) začíná povinnými Sázkami (blind), poté dostane každý Účastník do ruky čtyři karty (hole cards), které vidí a používá pouze on sám. Dalších pět karet je postupně vykládáno na hrací stůl obrázky nahoru a jsou společné pro všechny Účastníky (Community card). První tři ze společných karet (flop) jsou vyloženy najednou, čtvrtá (turn) a pátá (river) jednotlivě. Účastník má možnost zůstat ve hře bez vsazení (check), dorovnat Sázkou (call), vsadit (bet), zvýšit Sázkou Účastníka před sebou

(raise) nebo složit karty (fold). Partie pokeru končí ukázáním karet zbývajících Účastníků a porovnáním výherních kombinací (showdown). Účastník s nejvyšší kombinací vyhrává bank (pot).

Hra se dělí na čtyři kola Sázek, sázení probíhá okolo stolu zleva doprava po směru hodinových ručiček. Sázení začíná od pozice vedle rozdávacího, tato pozice se po každé hře posunuje o jednoho Účastníka doleva. Pozice rozdávacího je označena k tomu určeným žetonem (dealer button).

Sázky Blind (1. kolo sázek)

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

Pre-Flop (před flopem)

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

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

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

Jakmile se sázení vrátí k Účastníkovi, který provedl big blind (první plnou Sázku), tento Účastník může provést "check", neboli zůstat ve hře, aniž by přidal cokoli do banku. Avšak jestliže některý z Účastníků provede zvýšení Sázky (raise), Účastník s big blind má tři možnosti: musí složit, dorovnat nebo znovu zvýšit.

Flop (2. kolo sázek)

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

Turn (3. kolo sázek)

Při turnu je Krupiérem po „spálení“ jedné vrchní karty rozdána čtvrtá společná karta lícem vzhůru na stůl. I tuto kartu lze použít k vytvoření výherní kombinace. Následuje třetí kolo Sázek. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole tzn. že jako první začíná aktivní Účastník nalevo od Dealer Buttonu.

River (4. kolo sázek)

Krupiér přidá na stůl po „spálení“ jedné vrchní karty pátou kartu (river), poslední kartu, kterou lze použít k vytvoření výherní kombinace. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole tzn. že jako první začíná aktivní Účastník nalevo od Dealer Buttonu. Partie pokeru končí dvěma způsoby. Buď jeden Účastník donutí Sázkami ostatní Účastníky složit karty a vyhrává bank bez nutnosti ukázat karty, nebo v posledním kole zůstane více Účastníků. Ti pak ukáží karty a porovnájí své výherní

kombinace (showdown). Účastník s nejvyšší kombinací (viz hodnoty kombinací karet) vyhrává bank (pot). Jestliže mají dva či více Účastníků stejnou kombinaci, pak je bank rovným dílem rozdělen mezi ně.

2. Hodnoty kombinací karet

Výherní kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

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

3. Pravidla sázení

Limit Poker

Varianta pokeru, kdy je stanovena minimální i maximální Sázka, stejně jako počet navýšení Sázek (bet). Ve hře limit poker je povolená částka pro Sázku omezena na určitou výši. Tento limit je uveden v názvu pokerové hry (3/6, 20/40 apod.). Například, jestliže hrajete hru "1/2 limit", minimální výše Sázek bude:

Před flopem: 1

Při flopu (při rozdání prvních tří společných karet): 1

Při turnu (při rozdání čtyř společných karet): 2

Při river (při rozdání páté a poslední společné karty): 2

Nemůžete provést nižší Sázku, než je big blind. Dále pak každé zvyšování (raise) musí být provedeno stanovenou částkou Sázky.

Například ve hře s limitem 1/2 bude zvyšování (raise) probíhat následovně (s omezením na čtyřnásobek první provedené Sázky):

Před flopem: 1, 2, 3 až do 4

Při flopu: 1, 2, 3 až do 4

Při turnu: 2, 4, 6 až do 8

Při river: 2, 4, 6 až do 8

No-Limit Poker

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

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

Pot-Limit Poker

V pot-limit pokeru Účastníci smí vsadit jakoukoli částku do výše banku (potu) /obsahuje sumu všech Sázek a zvýšení provedená během aktuálního kola/ v daném okamžiku.

Příklad: Bank (pot) uprostřed stolu obsahuje 100. V následujícím kole jeden Účastník vsadí 20 a dva další Účastníci oba dorovnejí (call) tuto Sázku 20. Čtvrtý Účastník by mohl dorovnat (call) Sázku 20 a zvýšit (raise) o maximum 180. Toto zvýšení (raise) se rovná 100 v banku (pot), první Sázce 20, dvěma dodatečným Sázkám 20 a vlastní Sázce 20 tohoto Účastníka, což dohromady tvoří zvýšení (raise) o 180.

4. Buy-in a Sázky na hracím stole

Definice buy-in

Buy-in je částka peněz, kterou Účastník potřebuje, aby mohl přisednout k určité hře pokeru. Hry mají stanovený minimální buy-in, aby se Účastník směl připojit k hracímu stolu. Maximální buy-in u No-Limit i Pot Limit není omezen.

Minimální a maximální buy-in

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

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

Pot a No-Limit poker – obě hry Pot-limit (PL) a No-limit (NL) mají stanovený minimální buy-in. Minimální buy-in u NL je 40x-500x big blind v závislosti na limitu hry. Minimální buy-in u PL je 40x-500x big blind v závislosti na limitu hry. Maximální buy-in u NL i PL není omezen.

Sázky na stole

Ve hře nesmí Účastník brát (odnášet) z hracího stolu žádné Hodnotové žetony během hry, dokud hru neopustí.

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

Missed Blind

Účastník, který opustil hru (opustil stůl, ale Hodnotové žetony ponechal na stole) je povinen po svém návratu zaplatit povinné Sázky (Small Blind, Big Blind), které za své nepřítomnosti nezaplatil. Platí ale vždy jen 1x Small Blind a 1x Big Blind nebo obojí v závislosti které povinné Sázky nezaplatil.

Provozovatel může z důvodu zrychlení hry od placení „Missed Blind“ na všech stolech upustit.

Čl. V.III.

PINEAPPLE

Varianta Texas Hold'em Pokeru, kdy každý Účastník obdrží tři karty. Před prvním kolem Sázek musí jednu kartu zahodit (vzdát se jí). Hra dále pokračuje jako Texas Hold'em.

1. Průběh hry

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

Partie (hra) začíná povinnými Sázkami (blind), poté dostane každý Účastník do ruky tři karty (hole cards), které vidí a používá pouze on sám. Dalších pět karet je postupně vykládáno na hrací stůl obrázky nahoru a jsou společné pro všechny Účastníky (Community card). První tři ze společných karet (flop) jsou vyloženy najednou, čtvrtá (turn) a pátá (river) jednotlivě. Účastník má možnost zůstat ve hře bez vsazení (check), dorovnat Sázku (call), vsadit (bet), zvýšit Sázku Účastníka před sebou (raise) nebo složit karty (fold). Partie pokeru končí ukázáním karet zbývajících Účastníků a porovnáním výherních kombinací (showdown). Účastník s nejvyšší kombinací vyhrává bank (pot).

Hra se dělí na čtyři kola Sázek, sázení probíhá okolo stolu zleva doprava po směru hodinových ručiček. Sázení začíná od pozice vedle rozdávajícího, tato pozice se po každé hře posunuje o jednoho Účastníka doleva. Pozice rozdávajícího je označena k tomu určeným žetonem (dealer button).

Sázky Blind (1. kolo sázek)

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

Pre-Flop (před flopem)

Nyní začíná rozdávání karet. Každý Účastník obdrží tři karty („hole cards“), které vidí pouze on sám. Před prvním kolem Sázek musí jednu kartu zahodit (vzdát se jí). Poté začíná první kolo Sázek, začíná první Účastník vlevo od big blind, tedy třetí Účastník za Dealer Buttonem. Tento Účastník může:

- d) **Call (dorovnat)** stejnou částku Sázky big blind,
- e) **Raise (zvýšit)** zvýšit částku Sázky, nebo

f) **Fold (složit)** své karty a vzdát se své Sázky.

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

Jakmile se sázení vrátí k Účastníkovi, který provedl big blind (první plnou Sázku), tento Účastník může provést "check", neboli zůstat ve hře, aniž by přidal cokoli do banku. Avšak jestliže některý z Účastníků provede zvýšení Sázky (raise), Účastník s big blind má tři možnosti: musí složit, dorovnat nebo znovu zvýšit.

Flop (2. kolo sázek)

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

Turn (3. kolo sázek)

Při turnu je Krupiérem po „spálení“ jedné vrchní karty rozdána čtvrtá společná karta lícem vzhůru na stůl. I tuto kartu lze použít k vytvoření výherní kombinace. Následuje třetí kolo Sázek. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole tzn. že jako první začíná aktivní Účastník nalevo od Dealer Buttonu.

River (4. kolo sázek)

Krupiér přidá na stůl po „spálení“ jedné vrchní karty pátou kartu (river), poslední kartu, kterou lze použít k vytvoření výherní kombinace. Sázení se řídí stejnými pravidly jako v předchozím kole tzn. že jako první začíná aktivní Účastník nalevo od Dealer Buttonu. Partie pokeru končí dvěma způsoby. Buď jeden Účastník donutí Sázkami ostatní Účastníky složit karty a vyhrává bank bez nutnosti ukázat karty, nebo v posledním kole zůstane více Účastníků. Ti pak ukáží karty a porovnají své výherní kombinace (showdown). Účastník s nejvyšší kombinací (viz hodnoty kombinací karet) vyhrává bank (pot). Jestliže mají dva či více Účastníků stejnou kombinaci, pak je bank rovným dílem rozdělen mezi ně.

2. Hodnoty kombinací karet

Výherní kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

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

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

3. Pravidla sázení

Limit Poker

Varianta pokeru, kdy je stanovena minimální i maximální Sázka, stejně jako počet navýšení Sázek (bet). Ve hře limit poker je povolená částka pro Sázku omezena na určitou výši. Tento limit je uveden v názvu pokerové hry (3/6, 20/40 apod.). Například, jestliže hrajete hru "1/2 limit", minimální výše Sázek bude:

Před flopem: 1

Při flopu (při rozdání prvních tří společných karet): 1

Při turnu (při rozdání čtyř společných karet): 2

Při river (při rozdání páté a poslední společné karty): 2

Nemůžete provést nižší Sázku, než je big blind. Dále pak každé zvyšování (raise) musí být provedeno stanovenou částkou Sázkou.

Například ve hře s limitem 1/2 bude zvyšování (raise) probíhat následovně (s omezením na čtyřnásobek první provedené Sázkou):

Před flopem: 1, 2, 3 až do 4

Při flopu: 1, 2, 3 až do 4

Při turnu: 2, 4, 6 až do 8

Při river: 2, 4, 6 až do 8

No-Limit Poker

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

Minimální zvyšování (raise) musí být dvojnásobkem předchozí Sázkou. Jedná se tak o pravidlo „dvojnásobného raise“. Například, jestliže první Účastník na tahu vsadí 10, pak druhý Účastník musí zvýšit (raise), o minimálně 10 (celková Sázka je tedy 20). Pro zvyšování (raise) není určeno maximum – může se zvyšovat (raise) bez omezení. Chce-li však Účastník dorovnat (call) Sázku, ale nemá žetony

na pokrytí, bude „all in“ – tedy vsadí všechny své žetony. V této chvíli může vyhrát pouze část banku (pot) pokrytou žetony jiného Účastníka.

Pot-Limit Poker

V pot-limit pokeru Účastníci smí vsadit jakoukoli částku do výše banku (potu) /obsahuje sumu všech Sázek a zvýšení provedená během aktuálního kola/ v daném okamžiku.

Příklad: Bank (pot) uprostřed stolu obsahuje 100. V následujícím kole jeden Účastník vsadí 20 a dva další Účastníci oba dorovnájí (call) tuto Sázku 20. Čtvrtý Účastník by mohl dorovnat (call) Sázku 20 a zvýšit (raise) o maximum 180. Toto zvýšení (raise) se rovná 100 v banku (pot), první Sázece 20, dvěma dodatečným Sázkám 20 a vlastní Sázece 20 tohoto Účastníka, což dohromady tvoří zvýšení (raise) o 180.

4. Buy-in a Sázky na hracím stole

Definice buy-in

Buy-in je částka peněz, kterou Účastník potřebuje, aby mohl přisednout k určité hře pokeru. Hry mají stanovený minimální buy-in, aby se Účastník směl připojit k hracímu stolu. Maximální buy-in u No-Limit i Pot Limit není omezen.

Minimální a maximální buy-in

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

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

Pot a No-Limit poker – obě hry Pot-limit (PL) a No-limit (NL) mají stanovený minimální buy-in. Minimální buy-in u NL je 40x-500x big blind v závislosti na limitu hry. Minimální buy-in u PL je 40x-500x big blind v závislosti na limitu hry. Maximální buy-in u NL i PL není omezen.

Sázky na stole

Ve hře nesmí Účastník brát (odnášet) z hracího stolu žádné Hodnotové žetony během hry, dokud hru neopustí.

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

Missed Blind

Účastník, který opustil hru (opustil stůl, ale Hodnotové žetony ponechal na stole) je povinen po svém návratu zaplatit povinné Sázky (Small Blind, Big Blind), které za své nepřítomnosti nezaplatil. Platí ale vždy jen 1x Small Blind a 1x Big Blind nebo obojí v závislosti které povinné Sázky nezaplatil.

Provozovatel může z důvodu zrychlení hry od placení „Missed Blind“ na všech stolech upustit.

Čl. V.IV.

Open face CHINESE POKER

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

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

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

Příklad:

♥7♦7♣2

♠2♥3♦4♥5♣6

♣K♣Q♣8♣5♣4

Herní kombinace

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

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

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

Příklad:

♥7♦7♣2

♥A♦A♣2

♣K♣Q♣8♣5♣4

♠K♥3♦4♥6♣6

♠2♥3♦4♥5♣6 anebo ♣K♣Q♣8♣5♣4

Dealování Open Face Chinese Poker

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

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

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

Příklad:

♦2

♥10♠7

♣K♣Q

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

Příklad:

???

?????

♠K♠J♠10♠6♠2

Nyní dostávají Účastníci 8 zbylých karet – vždy po jedné, facedown. Účastník se musí vždy rozhodnout kam (do které ze tří hand) umístí tu jednu kartu. Jakmile je karta položena nesmí se přesouvat do jiné handy! Účastník by měl mít jasno co od které handy očekává, tím spíš, že vidí stále více odkrytých karet na stole.

Bodování

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

Za Royalties v Back hand jsou následující body:

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

Body pro Middle Hand:

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

Body pro Front hand (3karetní hand):

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

Pair of Eights	3 body
Pair of Sevens	2 body
Pair of Sixes	1 bod
Trips 222	10 bodů
Trips 333	11 bodů
Trips 444	12 bodů
Trips 555	13 bodů
Trips 666	14 bodů
Trips 777	15 bodů
Trips 888	16 bodů
Trips 999	17 bodů
Trips of Tens	18 bodů
Trips of Jacks	19 bodů
Trips of Queens	20 bodů
Trips of Kings	21 bodů
Trips of Aces	22 bodů

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

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

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

Fantasy Land v Open Face Chinese

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

To samozřejmě poskytne obrovskou výhodu. Všech 13 karet můžete ihned použít k optimálnímu sestavení všech 3 hand.

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

VI. POKEROVÉ TURNAJE

Turnajová registrace

Každý Účastník musí být do turnaje řádně zaregistrován a zároveň zaplatit vstupní poplatek (dále jen „buyin“), pokud je to vyžadováno. Po zaregistrování do turnaje obdrží Účastník náhodně vylosované místo (seating card). V případě placeného vstupu musí celková suma peněz (dále již jen moneypool) obsahovat 1 buyin, příp. dle druhu turnaje i rebuy/re-entry/addon za každého Účastníka zaregistrovaného v turnaji.

Cenu vstupu do každého turnaje určuje Provozovatel a je zveřejněna v turnajovém rozpisu. Vstup se platí pouze v českých korunách nebo v eurech. Po odehrání první hry ztrácí Účastník právo na vrácení vstupního vkladu. Každý Účastník, který zaplatí vstup do turnaje, tímto přijímá turnajové podmínky a pravidla stanovená Provozovatelem a dále tímto stvrzuje, že bere na vědomí veškerá rozhodnutí Provozovatele. Účastníkům turnaje je zakázáno během hry používat elektronická zařízení, s jejichž pomocí by mohli získat jakoukoli výhodu nad ostatními Účastníky turnaje nebo by jejich používáním hru zdržovali. Na řádný průběh turnaje dohlíží ředitel turnaje (floorman). Řešení všech sporů je prováděno v zájmu spravedlivého průběhu hry. Pozdní registrace do turnaje je možná. Přesnou dobu registrační fáze turnaje oznámí floorman nejpozději před začátkem turnaje.

Hodnota Turnajových žetonů

Pro pokerové turnaje jsou určeny výhradně Turnajové žetony bez peněžní (finanční) hodnoty. Každý Turnajový žeton je označen pouze turnajovou hodnotou, barvou a logem kasina.

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

Žádné jiné žetony nejsou pro pokerové turnaje používány.

Hodnotové žetony nesmí být pro pokerové turnaje používány, ani sami Účastníci nesmí uzavírat vedlejší Sázky těmito žetony.

Hrací karty

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

♥srdce, ♦káry, ♣kříže, ♠piky

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

Barvy karet nemají žádnou postupnou hodnotu.

Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty.

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

Průběh hry

Na začátku turnaje jsou Účastníci usazováni k hracím stolům, kde dostanou Turnajové žetony. Účastníci zaregistrovaní do turnaje až po jeho zahájení dostanou jiné volné místo i Turnajové žetony náležející tomuto místu. Tyto Turnajové žetony jsou považovány za aktivní Účastníky.

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

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

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

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

Každý Účastník obdrží od Krupiéra karty obrázkem dolů. Počet obdržených karet závisí na turnaji pořádaném Provozovatelem. Obsah (hodnotu) karet nesmí ostatním Účastníkům prozradit před koncem hry.

Když všichni Účastníci obdrželi správný počet karet (pro danou hru), začíná první kolo Sázek. Prvním Účastníkem na řadě je ten, který je prvním Účastníkem nalevo od nejvyšší Sázky na stole (big blind). Pokerové hry postupují po směru hodinových ručiček. Každý Účastník má nyní jednu ze tří možností: call, fold nebo raise. Tuto akci může Účastník provést slovně nebo fyzicky tím, že naznačí svůj záměr. Tato akce je závazná pouze pro aktuální kolo Sázek, takže pokud hra dojde zpět ke stejnému Účastníkovi, může se rozhodnout jinak, pokud je to možné. Pokud se Účastník o své budoucí akci rozhoduje nepřiměřeně dlouho, může být od jiných Účastníků na tohoto Účastníka zahlášen tzv. „Time“. Tento Účastník dostane na své rozhodnutí 1 další minutu, s tím, že posledních 10 sekund floorman odpočítá. Pokud se i přesto Účastník během 1 minuty nerozhodne, jsou jeho karty prohlášeny za mrtvé.

- **Call** – vložení stejné Sázky, jako byla Sázka předchozí.
- **Fold** – odhození karet lícem dolů bez možnosti další účasti v aktuální hře. Zahozené karty sebere Krupiér a uloží je odděleně v balíku (muck) stranou od Účastníků i karet, které jsou stále ve hře.
- **Raise** – zvýšení Sázky pro ostatní Účastníky. Krupiér musí oznámit celkovou hodnotu zvýšení Sázky, pokud není žádný Účastník all-in. Hodnotu all-inu sdělí Krupiér pouze na vyžádání.

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

Když je první kolo Sázek ukončeno, Krupiér „spálí“ (odloží jednu vrchní kartu stranou od ostatních, tato karta nebude v aktuální hře použita) jednu vrchní kartu z balíčku a položí ji obrázkem dolů doprostřed stolu. Potom Krupiér otočí tři další karty obrázkem nahoru. Tyto tři karty se nazývají „flop“ a mohou být použity (společně se dvěma kartami, které již Účastníci dostali) všemi Účastníky pro získání nejlepší pětikaretní kombinace.

Průběh hry po flopu

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

- **Check** – zůstat ve hře bez vsazení.
- **Bet** – vsadit určitou sumu, po jejímž dorovnání mohou i ostatní Účastníci zůstat ve hře. Krupiér musí tuto sumu všem Účastníkům sdělit.
- **Raise** – zvýšit Sázku předešlého Účastníka, po jejímž dorovnání mohou i ostatní Účastníci zůstat ve hře.
- **Fold** – odhození karet bez možnosti další účasti v aktuální hře. Účastník může zahodit karty poté, co předchozí Účastník vsadil. Účastník může ale také karty zahodit kdykoliv v průběhu hry.

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

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

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

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

Karetní kombinace

Všechny pokerové kombinace se musí skládat z 5ti karet.

V případě, že dva nebo více Účastníků má stejnou kombinaci karet, vyhrává ten Účastník, který má nejvyšší kartu. Pokud je tato karta shodná s kartou protihráče, bude použita další nejvyšší karta a tak dál, až se rozhodne o vítězi. V případě, že hra má více vítězů se stejnou výherní kombinací jedná se o remízu. Pot se rozdělí mezi všechny aktivní Účastníky s kartami. Tato situace je označována za tzv. „Split Pot“.

- **Royal Flush** – postupka v jedné barvě s esem na konci. Nejvyšší možná pokerová kombinace.
- **Straight Flush** – postupka v jedné barvě. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten kdo má STRAIGHT FLUSH zakončen vyšší kartou.
- **Four of a Kind** – čtyři karty stejné hodnoty. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává čtveřice složená z karet vyšších hodnot. V případě, že mají stejnou čtveřici všichni Účastníci (po vyložení „river“) rozhoduje pátá nejvyšší karta. Alternativní název POKER.
- **Full House** – trojice a dvojice karet. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má vyšší trojici. Pokud má více Účastníků stejnou trojici, vyhrává ten, kdo má vyšší dvojici.
- **Flush** – pět karet stejné barvy, které nejdou za sebou. V případě, že má tuto kombinaci více Účastníků, vyhrává ten, kdo má v dané barvě nejvyšší kartu.

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

Vyřazení ÚČASTNÍKA

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

Vyvažování počtu ÚČASTNÍKŮ na stolech

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

Penalizace ÚČASTNÍKŮ

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

Účastník, který byl penalizován, nesmí sedět po dobu své penalizace u Hracího stolu. Na jeho místo ale budou rozdávány karty a bude taktéž jako součást penalizace platit oba Blindy a Ante.

Misdeal – neplatná hra

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

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

Druhy turnajů

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

Turnaje s garancí – Provozovatel v případě těchto turnajů poskytuje minimální výši Výhry, tedy tzv. garanci. Tento druh turnajů je Provozovatel oprávněn pořádat za předpokladu, že vstupní poplatky (buy-in) Účastníků turnaje dosáhly minimálně 50% předem zveřejněné minimální výši výhry (garance).

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

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

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

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

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

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

Re-Entry – každý Účastník, který se turnaje zúčastní, má možnost po dobu registrační fáze (která je vyhlášena nejpozději před zahájením turnaje) po svém vyřazení do turnaje znovu vstoupit, a to tolikrát, kolik Re-Entry je povoleno. Podmínkou je, že Účastník prohrál všechny své žetony, anebo – v případě posledního Re-Entry – vrátil zbývající počet svých žetonů zpět Provozovateli.

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

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

Choose your Stack - Provozovatel v turnajovém rozpisu zveřejňuje u tohoto typu turnaje minimálně dvě finanční částky vstupního poplatku (buy-in). Každé finanční částce je pevně přidělen počet

turnajových žetonů se kterými Účastník do turnaje vstoupí. Vždy platí, že Účastník, který zaplatí vyšší vstupní poplatek, získá větší počet Turnajových žetonů se kterými do turnaje vystoupí. Každý Účastník turnaje se může rozhodnout, jakou výši vstupního poplatku (buy-in) který Provozovatel zveřejnil, zaplatí.

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

Vícedenní turnaje – z důvodu kapacity může Provozovatel rozložit jeden turnaj do více startovních dní. Startovní dny jsou označovány jako „Den 1A, 1B, 1C“ atd. Každý startovní den je odehrán předem daný počet hracích kol (levelů) nebo předem daný časový úsek nebo je stanoveno procento postupujících Účastníků. Všichni Účastníci, kteří splní jednu z těchto podmínek a v turnaji během „Dne 1“ zůstanou, postupují do finálového dne, který je označen jako „Den 2“.

Hodnota buy-in je stejná pro všechny startovní dny. Provozovatel po odehrání všech startovních dní turnaj vyúčtuje jako jeden turnaj a to tak, že budou sečteny všechny buyiny, re-entry, rebuys a adony ze všech startovních dní.

Turnaje pořádané Kasinem

Texas Hold'em – každý Účastník obdrží dvě karty a musí složit nejlepší pětikaretní kombinaci ze sedmi možných karet. Turnajová pravidla Texas Hold'em se obecně řídí podle pravidel Texas Hold'em pro Cash Game.

Omaha Hold'em – každý Účastník obdrží čtyři karty a musí složit nejlepší pětikaretní kombinaci za použití dvou ze svých čtyř karet a tří karet z pěti společných pro všechny Účastníky. Turnajová pravidla Omaha Hold'em se obecně řídí podle pravidel Omaha Hold'em pro Cash Game.

Pineapple – každý Účastník obdrží tři karty. Před prvním kolem Sázek musí jednu kartu zahodit (vzdát se jí). Hra dále pokračuje jako Texas Hold'em. Turnajová pravidla Pineapple se obecně řídí podle pravidel Pineapple pro Cash Game.

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

Turnaje omezené limitem Sázek

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

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

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

23												1%
24												1%

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

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

Shuffle machines (automatická zařízení na míchání karet)

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

Open Face Chinese Poker

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

Hra je určena pro 4 Účastníky.

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

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

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

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

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

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

Slovní prohlášení nejsou závazná. Akce je považována za ukončenou až když Účastník položí kartu na zvolené místo a dá ruce pryč (jako při šachové partii).

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

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

Placení bodů a "royalties"

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

Výplaty jsou prováděny v tomto pořadí:

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

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

Pravidlo All In

Příklad:

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

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

Příklad:

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

Beat: 1

Scoop: 6

Foul: 6 každému Účastníkovi

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

Royal Flush: + 50

Royalties za top hand:

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

Structure

<u>Level</u>	<u>Point</u>	<u>Level</u>	<u>Point</u>	<u>Level</u>	<u>Point</u>
1	100	9	1,200	17	8,000
2	200	10	1,500	18	10,000
3	300	11	2,000	19	12,000
4	400	12	2,500	20	15,000
5	500	13	3,000	21	20,000
6	600	14	4,000	22	25,000
7	800	15	5,000	23	30,000
8	1,000	16	6,000		

VII. Kolo štěstí

Min. sázka 1,- Kč, max. sázka 500 000,- Kč, nejvyšší možná Výhra 7 500 000,- Kč

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

1. Sázky

Všechny Sázky musí být v souladu s minimy a maximy hracího stolu, u kterého se hraje (označeno příslušnou vývěskou u hracích stolů), přičemž min. Sázka je 1,- Kč, maximální Sázka je 500 000,-Kč a nejvyšší možná Výhra činí 7 500 000,- Kč.

2. Kolo štěstí

Kolo štěstí je rozděleno na 17 stejných výsečí, v každé z nich je umístěno jedno číslo v počtu dle tabulky:

Číslo	Počet výsečí
1	6
2	4
3	3
5	2
10	1
15	1

3. Výplatní poměry

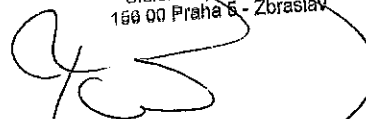
Sázka na číslo:	Výplata
1	1:1
2	2:1
3	3:1
5	5:1
10	10:1
15	15:1

4. Průběh hry

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

V Praze, dne 7.11.2017

Lucky Money a.s.
IČ: 272 05 746
Sídlo: Křištopně 4224
166 00 Praha 6 - Zbraslav



.....
Martina Turiaková

Lucky Money a.s.