

69GAMES a.s.

HERNÍ PLÁN

pro provozování hazardní hry

ŽIVÁ HRA

**69GAMES a.s., Ostravská 975/1, 779 00 Olomouc,
IČ: 07597983, zapsaná v obchodním rejstříku vedeném Krajským soudem
v Ostravě, oddíl B, vložka 11296**

Herní plán se skládá ze dvou částí Obecná část a Zvláštní část. Obecná část obsahuje společná pravidla pro všechny Živé hry v Kasinu a Zvláštní část obsahuje pravidla jednotlivých her. Nebude-li ve Zvláštní části uvedeno jinak, použijí se ustanovení Obecné části.

OBEČNÁ ČÁST

1. Úvodní ustanovení

Tento Herní plán je určený na provozování živých her dle ustanovení § 3 odst. 2 písm. f) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „ZHH“).

2. Provozovatel

69GAMES a.s., Ostravská 975/1, 779 00 Olomouc, IČ: 07597983, zapsaná v obchodním rejstříku vedeném Krajským soudem v Ostravě, oddíl B, vložka 11296.

3. Druh hazardní hry

Živá hra

4. Způsob provozování

Land-based

5. Zákonné předpisy

- Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „ZHH“);
- Vyhláška č. 466/2023 Sb., o podmínkách provozování hazardních her;
- Zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestně činnosti a financování terorismu, ve znění pozdějších předpisů;
- a další související právní předpisy.

6. Prohlášení

Herní plán je přílohou základního povolení vydávaného dle ZHH a jeho znění bylo schváleno Ministerstvem financí ČR.

Ustanovení právních předpisů mají přednost před ustanovením herního plánu. Ustanovení tohoto herního plánu mají přednost před obchodními podmínkami provozovatele a jinými obdobnými dokumenty (např. smlouva uzavřená mezi sázejícím a provozovatelem).

7. Obecná pravidla účasti na hazardní hře

Obecná pravidla provozování hazardních her jsou upravena v ZHH. ZHH upravuje zejména identifikaci hráčů v kasinu, informační povinnost provozovatele, základní pravidla pro vyplácení výhry sázejícímu a další.

Pro účely omezení míry rizikového hraní provozovatel účastníkům hazardní hry poskytuje nástroje pro zodpovědné hraní, jejichž popis je upraven v ZHH – jedná se zejména o Rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách (dále také „RVO“), možnost nastavení sebeomezujících opatření a možnost využití prostředku pro zamezení účasti na hazardní hře.

Konkrétní pravidla jednotlivých hazardních her jsou uvedena ve zvláštní části tohoto herního plánu.

8. Způsob provedení slosování/zjištění okolnosti, jež určuje výhru

Způsob zjištění okolnosti, jež určuje výhru, je upraven ve zvláštní části herního plánu ve vztahu ke každé jednotlivé živé hře. Hra je provozována na hracích stolech živé hry a je přímo obsluhována krupiérem. V živé hře, kde sázející hrají proti krupiérovi, je výhra určena konkrétním pevně daným výplatním poměrem pro každý typ sázky, kterým bude v případě dosažení výherní kombinace násobena výše sázky sázejícího. V případě živé hry, kde sázející hrají jeden proti druhému, je výhra určena porovnáním karetních kombinací jednotlivých hráčů, nebo souborem těchto kombinací.

9. Výše výhry nebo způsob jejího určení

Výše výhry je upravena ve zvláštní části herního plánu ve vztahu ke každé jednotlivé živé hře.

10. Způsob a lhůty pro výplatu výhry

V případě živé hry land-based s výjimkou karetního turnaje je provozovatel povinen vyplatit výhru u hracího stolu živé hry v hodnotových nebo hracích žetonech bezodkladně po vyhodnocení hry hazardní hry.

Hrací žetony je krupiér povinen vyměnit za hodnotové žetony u hracího stolu živé hry, kdykoliv o to účastník hazardní hry požádá.

Provozovatel je povinen vyměnit hodnotové žetony předložené v pokladně kasina za peněžní prostředky. Pokud s tím účastník hazardní hry souhlasí, může provozovatel vyplatit tyto peněžní prostředky bezhotovostním převodem. V případě bezhotovostního převodu vydá provozovatel potvrzení o uplatnění nároku na výplatu peněžních prostředků proti hodnotovým žetonům podle ZHH.

V případě karetního turnaje je provozovatel povinen vyplatit výhru ihned po vyhodnocení karetního turnaje na základě uplatnění nároku na výhru sázejícím. Provozovatel vyplatí výhru bez zbytečného odkladu po uplatnění nároku, a to na místě, kde je nárok uplatněn, nebo bezhotovostním převodem, pokud s tím účastník hazardní hry souhlasí nebo je-li tak provozovatel povinen učinit podle zákona upravujícího omezení plateb v hotovosti. Pokud nelze z omluvitelného důvodu vyplatit výhru bezodkladně, je provozovatel povinen vyplatit výhru nejpozději do 60 dnů ode dne uplatnění nároku. V takovém případě je provozovatel povinen vydat účastníkovi hazardní hry potvrzení o uplatnění nároku na výhru podle ZHH.

V Olomouci dne 23. 4. 2025

69GAMES a.s.

Ostravská 975/1

779 00 Olomouc

IČ: 07597983, DIČ: CZ07597983

.....
69GAMES a.s.

ZVLÁŠTNÍ ČÁST

Herní měnou všech provozovaných hazardních her je česká koruna (Kč).

Vysvětlení výplatních poměrů:

Hráč vyhrává daný násobek své původní Sázky + hodnotu ve výši své původní Sázky (např. při Sázce 100 Kč a výplatním poměru 35:1, hráč obdrží 35 násobek své původní Sázky (3500 Kč) a hodnotu ve výši své původní Sázky (100 Kč), dohromady tedy 3600 Kč.

Ruleta

Cíl hry:

Hráči tipují, pomocí pokládání žetonů na hrací plátno na hracím stole (např. na číslo, barvu, sudá/lichá), v jaké ze 37 drážek s číslem na ruletovém kole se zastaví kulička, kterou hodil Krupiér.

Pravidla hry

1. SÁZKY

Minimální Sázka je 10Kč a maximální Sázka je 25.000Kč. Všechny sázky musí být v souladu s minimy a maximy stolu, u něhož se hraje (označeno příslušnou vývěskou u hracího stolu).

2. SEZENÍ U STOLU

Všechna sedadla u Hracího stolu rulety jsou vyhrazena pouze Hráčům.

3. HRA

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

Krupiér může umístit Hráči jím hlášené sázky.

Je povinnost Hráče ujistit se, že hlášené sázky byly umístěny Krupiérem tak, jak si Hráč sám přál.

Po Krupiérovu oznámení „Konec sázení, děkuji Vám“ se žádné hlášené sázky, již nepřijmou.

Pokud se jakékoliv takové sázky vsadí, budou považovány za neplatné.

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

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

Má-li roztočení platit, kulička musí obvod kola rulety oběhnout nejméně pětkrát (5x) než spadne do jedné z třiceti sedmi mezer. Nestane-li se tak, dle uvážení Inspektora lze roztočení označit za chybné roztočení. Pokud se roztočení označí za chybné, Krupiér zahlásí Hráčům „No-spin“, Hráči obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky a Krupiér zahájí novou hru. Ruletové kolo následně otočí ve stejném směru a do protisměru vhodí kuličku.

Než kulička spadne do jedné z třiceti sedmi mezer, Krupiér oznámí „konec sázení, děkuji Vám“, na což upozorní s dostatečným předstihem. Po tomto oznámení Hráč už nesmí umístit žádné další sázky, a ani Krupiér nesmí umístit hlášené sázky. Nesmějí ani jakékoliv sázky zrušit či přesunout. Při porušení tohoto pravidla by Sázka nebyla přijata. Jestliže se uvedené pravidlo dodrželo a poté, co kulička spadla do jedné z očíslovaných mezer, Krupiér vyhlásí, že toto číslo vyhrálo. Prohrané sázky stáhne z hracího plátna a vyhrané sázky vyplatí v barevných hracích žetonech, či hodnotových žetonech.

4. RULETOVÉ KOLO

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

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

5. MOŽNOSTI VÝHRY

Podle stanovených minim a maxim stolu lze sázky umístit takto:

JEDNODUCHÉ sázky (Even chances)

Červená čísla, černá čísla, lichá čísla, sudá čísla, nízká čísla (1-18) a vysoká čísla (19-36). Jakákoliv jejich vítězná kombinace se vyplácí v poměru jedna ku jedné (1:1)

Toto pravidlo má jedinou výjimku: je-li vítězným číslem nula (0), veškeré sázky vsazené na jednoduché sázky prohrávají a Krupier je z plátna odstraní.

TUČTY A SLOUPCE (dozens/columns)

První tučet (1-12), druhý tučet (13-24), třetí tučet (25-36), první sloupec (1-34), druhý sloupec (2-35) a třetí sloupec (3-36). Jakákoliv Sázka na vyhrávající sloupec či tučet se vyplácí v poměru dva ku jedné (2:1). Je-li vítězným číslem nula (0), veškeré sázky vsazené na tučty a sloupce prohrávají a Krupier je z plátna odstraní.

ŠEST ČÍSEL VE DVOU SOUSEDNÍCH ŘÁDCÍCH (six line)

Sázky vsazené na šest čísel ve dvou řádcích (six line) zahrnují šest (6) čísel. Například 16, 17, 18, 19, 20 a 21. Jakákoliv vyhrávající Sázka na šest čísel ve dvou sousedních řádcích se vyplácí v poměru pět ku jedné (5:1).

TŘI ČÍSLA V JEDNÉ ŘADĚ (street)

Sázky vsazené na tři čísla v jedné řadě (street) zahrnují tři (3) čísla. Například 0, 2, 3 nebo 25, 26 a 27. Každá vyhrávající Sázka na tři čísla v jedné řadě se vyplácí v poměru jedenáct ku jedné (11:1).

ČTYŘI SOUSEDNÍ ČÍSLA VE ČTVERICI (corner)

Sázky vsazené na čtyři sousední čísla (corner) zahrnují čtyři (4) čísla. Například 0, 1, 2 a 3 nebo 7, 8, 10 a 11. Každá vyhrávající Sázka na čtyři sousední čísla ve čtverici se vyplácí v poměru osm ku jedné (8:1).

DVĚ SOUSEDNÍ ČÍSLA (split)

Sázky vsazené na dvě sousední čísla (split) zahrnují dvě (2) čísla. Například 2 a 3 nebo 2 a 5. Každá vyhrávající Sázka na dvě sousední čísla se vyplácí v poměru sedmnáct ku jedné (17:1).

JEDNO ČÍSLO (straight up)

Sázky vsazené na jedno číslo (straight up) se týkají kteréhokoliv jednotlivého čísla. Například 0 či 32. Každá vyhrávající částka na jedno číslo se vyplácí v poměru třicet pět ku jedné (35:1).

Ve všech případech uvedených výše Krupier původní sázku ponechá v jejím vyhrávajícím postavení. Hráč má na vybranou: ponechat tuto sázku na místě pro nové roztočení nebo ji z plátna vzít.

Maximální možná Výhra se určuje podle maxima stolu a výherní pozice. Např. výherní jedno číslo (straight up), výplatní poměr je 35:1 a maximální možná Sázka je 25.000Kč; maximální možná Výhra = 875.000Kč + Sázka 25.000Kč. Pokud tedy Hráč vsadí maximální možnou Sázku 25.000Kč na straight up a toto číslo je výherní, maximální možná Výhra Hráče je 900.000Kč.

6. OZNÁMENÉ NEBOLI HLÁŠENÉ SÁZKY (Call bets)

Hráči mohou požádat i různé řady čísel, například sousední či francouzské sázky. Krupiér tyto vyvolané sázky umístí na určené místo na hracím plátně. Tyto sázky zahrnují přilehlou řadu čísel ve válci.

Takové sázky umísťuje Krupiér.

Není-li času dost Krupiér či Inspektor tyto sázky odmítnou.

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

SOUSEDNÍ SÁZKY (neighbors)

Tyto sázky zpravidla zahrnují pět (5) po sobě jdoucích čísel na kole. 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 vyplatí v poměru 35:1.

ZERO HRA (zero spiel)

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 (big serie)

Tato Sázka je Sázka 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 (small serie)

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 vyplatí v poměru 17:1.

ORPHELINS

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

7. HOTOVÉ PENÍZE A HODNOTOVÉ ŽETONY

Za Hodnotové žetony, předtím zakoupené v pokladně nebo na hracím stole, si může Hráč u Krupiéra vyměnit Barevné Hrací žetony, platí také pravidlo, že s jednou barvou smí hrát pouze jeden Hráč.

Žádnému Hráči nebude dovoleno hrát současně s více než jednou barvou.

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

Tyto Barevné Hrací žetony určují, které žetony náleží, kterému Hráči, a platí jen u stolu, u kterého byly koupeny.

Kvůli bezpečnosti Hráčů jsou krupiéři oprávněni Hodnotové žetony, s nimiž se na políčkách hraje, vyměnit za Barevné Hrací žetony označené stejnou hodnotou.

Když hraní skončí nebo když si Hráč přeje ukončit hru, 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 Hracího stolu, u něhož byly vydány. Jestliže se 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.

BLACK JACK

Cíl hry:

Cílem hry je získat takový součet karet, který je bližší k číslu 21 než součet karet Krupiéra, nebo přímo součet karet 21. Součet karet však nesmí být nikdy vyšší než 21.

Pravidla hry

1. SÁZKY

Minimální Sázka je 50Kč a maximální Sázka je 25.000Kč.

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

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

2. SEZENÍ U STOLU

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

3. KARTY

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

Než se začne hrát, tyto karty se promíchají způsobem zvaným "chemmy Shuffle" tak, aby se zajistilo jejich velmi dobré rozmíchání.

Potom 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(y)", tj. objeví-li se řezací karta.

Po skončení míchání Krupiér nabídne karty k říznutí (sejmutí) prvnímu Hráči u stolu zleva jestliže hra právě začala, nebo Hráči, na jehož boxu se objevila řezací karta z "boty" při hře.

Hráč potom karty řízne tak, aby každý konec dělil od místa říznutí nejméně jeden balíček (52) karet.

Je-li říznutí z jakéhokoli důvodu nepřijatelné, Krupiér řezací kartu odstraní a karty nabídne k opětovnému říznutí. Je-li říznutí tentokrát 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".

Počítat karty není v Kasinech dovoleno a Vedení Kasina si vyhrazuje právo, kteréhokoliv Hráče při důvodném podezření, resp. prokázání počítání karet, vyhostit z Kasina a nevyplatit případnou Výhru z dotčených her. Hráč pak obdrží žetony ve výši jeho původní sázky.

V případě, že je k dispozici Shuffle Machine (automatické zařízení na míchání karet), probíhá míchání za pomoci tohoto zařízení.

4. HODNOTY KARET

Eso má hodnotu jedna (1) nebo jedenáct (11). Platí vždy jedna (1), jestliže by jedenáct způsobilo, že by celkový součet karet převyšoval jedenadvacet (21).

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

Všechny ostatní karty mají hodnotu tolik, kolik je na nich uvedeno.

5. VÝHERNÍ SESTAVA KARET

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

Hráč nemůže žádat kartu má-li Black jack (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 sedmáct (17).

Jestliže karty Krupiérovi převyšují součet dvacet jedna (21), všichni ostatní Hráči se součtem karet nepřevyšujícím 21 zůstávají ve hře a vyhrávají.

Všichni Hráči, kteří mají součet menší než Krupiér, prohrávají.

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

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

Pokud Hráč (Hráči) měl prvními dvěma kartami dosažený Black jack (21), Krupiér mu vyplácí sázku v poměru 3:2.

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

6. HRA

Všechny sázky se musí vložit do sázečních boxů.

Tyto sázky musí odpovídat minimu a maximu stanovenému na stolu.

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

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

Jakmile jsou všechny sázky umístěny, Krupiér oznámí „Konec sázení, děkuji vám.“ a rozdává první kartu do boxu obsahujícího sázku.

Od této chvíle nelze na stůl žádné sázky přidávat ani je z něho brát.

Krupiér potom rozdává po jedné kartě do všech boxů obsahujících sázku a jednu kartu rozdává sobě. Poté rozdává ještě jednu kartu do každého boxu, který je ve hře, ale v této fázi hry už žádnou kartu nerozdává sobě.

Všechny karty na stole musí být položeny lícem vzhůru. Žádný Hráč nesmí dostat kartu lícem dolů.

Veškeré karty, u nichž se během hry zjistí poškození, budou Vedením Kasina vyměněny.

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

Pokud by byla karta rozdána do boxu bez sázky, všechny karty se za Inspektorova dohledu přesunou ve správném pořadí k boxům, na kterých je vsazeno tak, aby nebyla porušena posloupnost jdoucích karet. Po každém promíchání karet, Krupiér "spálí" (odloží) tři karty lícem dolů tak, aby je Hráči (Hráčům) 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 Hráči (Hráčům) neodkryl.

Zdvojnásobení částky

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

Hráčům je dovoleno zdvojnásobit jakoukoliv karetní kombinaci s výjimkou Black jacku, 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 Hráči 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 kombinace karet.

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

Zdvojnásobení na rozdělenou (splitovanou) karetní kombinaci je možné.

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

Esa lze dělit pouze jedenkrát, na každé eso obdrží Hráč pouze jednu kartu.

Při dělení není možné dosáhnout karetní kombinace black jack.

Pojištění

Je-li první kartou Krupiéra eso, Krupiér nabídne Hráči (Hráčům) Pojištění. Tuto nabídku učiní poté, co Hráči obdrželi dvě (2) karty.

Hráč, který si přeje nabídku přijmout, musí maximálně polovinu své původní sázky vsadit do pojišťovacího boxu na plátně.

Dosáhne-li Krupiér karetní kombinaci Black jack, vyplatí pojišťovací částku v poměru dvě ku jedné (2:1).

Nevyjde-li Krupiérovi Black jack, pojišťovací Sázka prohrává.

Každému Hráči, který si přál Black jack pojistit proti esu Krupiéra, se Sázka vyplatí v poměru dva ku jedné (2:1).

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

Maximální možná Výhra se určuje podle maxima stolu a výherní pozice. Např. Hráč vsadí maximální možnou sázku 25.000Kč a dostane Black jack, výplatní poměr je 3:2 a Sázka je 25.000Kč; maximální možná Výhra = 37.500Kč + Sázka 25.000Kč. Maximální možná Výhra je tedy 62.500Kč.

Vedlejší sázka - Perfect pairs

Minimální a maximální Sázky pro tuto vedlejší nepovinnou Sázku:

minimum 25Kč/maximum 25.000Kč

Perfect Pairs je vedlejší nepovinná Sázka při hře Black Jack. Sázka na Perfect Pairs vyhrává, pokud Hráč obdrží jako první dvě karty pár a prohrává, pokud se o pár nejedná (na každý jednotlivý vsazený hrací box). Hru Perfect Pairs, je možné hrát pouze současně s hrou Black Jack, tzn. Hráč má vsazeno na obě herní políčka (sázku na Black Jack + Perfect Pairs). Ve hře Perfect Pairs je možné dosáhnout tři rozdílné výherní kombinace:

- První variantou je tzv. Mixed Pair, jedná se o první dvě karty stejné hodnoty (pár), ale s rozdílnou barvou. Například: první kartou je čtyřka srdcová a druhá karta je čtyřka piková. Při dosažení této výherní kombinace, Krupiér vyplatí sázku na herním boxu Perfect Pairs 5:1.

- Druhou variantou je tzv. Coloured Pair, jedná se o první dvě karty stejné hodnoty (pár), se shodnou barvou (červenou nebo černou). Například: první karta je křížová čtyřka a druhá karta je piková čtyřka. Při dosažení této výherní kombinace, Krupiér vyplatí sázku na herním boxu Perfect Pairs 10:1.

- Třetí variantou je tzv. Perfect Pair, jedná se o první dvě karty stejné hodnoty (pár), ve stejné barvě (srdce, kříže, káry, piky). Například: první karta je srdcová čtyřka a druhá karta je srdcová čtyřka. Při dosažení této výherní kombinace, Krupiér vyplatí sázku na herním boxu Perfect Pairs 25:1.

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

Maximální možná Výhra se určuje podle maxima stolu a výherní pozice. Např. Hráč vsadí maximální možnou sázku 25.000Kč a dostane Perfect pairs, výplatní poměr je 25:1; maximální možná Výhra = 625.000Kč + Sázka 25.000Kč. Maximální možná Výhra je tedy 650.000Kč.

ULTIMATE TEXAS HOLD'EM

Cíl hry:

Cílem hry je mít vyšší výherní kombinaci karet než Krupiér, a to po vyložení všech karet na stůl a získat tak výhru odpovídající vsazeným žetonům na jednotlivá pole boxu.

Pravidla hry

1.Sázky:

Minimální Sázka je 10Kč a maximální Sázka je 25.000Kč.

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

Podstatou této karetní hry je hra Hráče/-ů proti Krupiérovi (Kasínu). 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.

Tato hra nabízí také možnost hrát nepovinnou sázku (Trips) a dává Hráči další možnosti sázek.

2.Začátek hry a možnosti přísazování

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

Hráč vsadí stejnou hodnotu na políčka Ante a Blind.

Hráč může také vsadit, před rozdáním karet, na políčko Trips, jež se musí rovněž rovnat, nebo být nižší, než Ante a Blind.

Poté Krupiér rozdá, ve směru hodinových ručiček, Hráči/-ům a sobě dvě karty.

Hráč/-i si prohlédnou jejich první dvě rozdané karty (hole cards). Tyto karty nikomu neukazují ani o nich nehovoří s dalšími Hráči na stole. Poté se může Hráč rozhodnout, zda zůstane ve hře bez přísazení (check) či vsadí (navýší-raise) 3 až 4násobek jeho Ante sázky na políčko Play. Pokud se Hráč rozhodne pro možnost navýšení – Raise nemůže již dále během hry přísazovat.

Poté Krupiér vyloží, lícem nahoru, na stůl první tři společné karty (community cards). Před tím však „spálí“ (s touto kartou se nehraje) první vrchní kartu z balíčku karet.

Pokud Hráč ještě nemá vsazeno na políčko Play má na výběr z těchto možností: zůstane ve hře bez přísazení (check) anebo vsadí (navýší – Raise) 2násobek jeho Ante sázky na políčko Play. Pokud se Hráč rozhodne pro možnost navýšení – Raise nemůže již dále během hry přísazovat.

Poté Krupiér vyloží, lícem nahoru, na stůl poslední dvě společné karty (community cards). Před tím však opět „spálí“ první vrchní kartu z balíčku karet.

Pokud Hráč ještě nemá vsazeno na políčko Play má na výběr z těchto možností: složí karty (Fold) anebo vsadí 1násobek jeho Ante sázky na políčko Play. Tímto je možnost přísazování ukončena a Krupiér odloží balíček karet a otevře své dvě doposud zavřené karty (hole cards).

3.Kontrola kombinací karet, Výhra nebo prohra a postup vyplácení

Krupiér kontroluje kombinace karet a vyplácí sázky Hráčů od posledního hracího boxu zprava do leva.(viz. Příklady porovnávání výherních kombinací)

Krupiér otevře Hráčovi dvě karty (hole cards) a hlásí jeho nejvyšší dosaženou pětikaretní kombinaci ze sedmi možných karet (dvě hráčovi karty a pět společných karet) Pokud je kombinace Hráčových karet vyšší než Krupiéra, Krupiér vyplatí sázku Ante a Play 1:1.

Pokud je kombinace karet Krupiéra vyšší než Hráče, sázky Ante, Play a Blind prohrávají.

Pokud jsou kombinace karet u Krupiéra i Hráče stejné, sázky Ante, Blind a Play zůstávají.

Sázka Blind se vyplácí, pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je Straight a vyšší (podle stanovených pravidel výplat dle herního plánu)

Pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je menší než Straight, Sázka Blind zůstává a vyplatí se pouze Sázka Ante a Play 1:1. Sázka Trips vyhrává vždy, pokud je dosažena výherní kombinace Trips (3 of a Kind), nebo vyšší. Pokud je dosažena nižší kombinace, tak Sázka Trips vždy prohrává.

4.Kvalifikace do hry

Krupiér musí mít minimálně jeden pár nebo výše, aby otevřel hru.

Pokud se Krupiér nekvalifikuje (neotevře hru), obdrží Hráč žetony ve výši jeho Sázky Ante.

Sázky Play, Blind a Trips (pokud je vsazen) zůstávají ve hře a vyplácí se dle pravidel a stanovených výplat pro tuto hru.

Pokud se Krupiér nekvalifikuje, má tudíž výherní kombinaci „nejvyšší karta“. Tzn. že při vyhodnocení Sázek vyhrávají nad Krupiérem všechny karetní kombinace, které obsahují vyšší „nejvyšší kartu“ nebo jakoukoliv vyšší karetní kombinaci.

Poměry výplat

Trips		Blind		Možnost navýšení (Raise)	
Royal Flush	50:1	Royal Flush	500:1	Před otevřením karet	3x až 4x
Straight Flush	40:1	Straight Flush	50:1	Po otevření karet	2x
Quads	30:1	Quads	10:1	Po otevření všech pěti karet	1x
Full House	8:1	Full House	3:1		
Flush	7:1	Flush	3:2		
Straight	4:1	Straight	1:1		
Trips (3 of a Kind)	3:1				

Maximální možná Výhra se určuje podle maxima stolu a výherní pozice. Např. Hráč vsadí maximální možnou sázku 25.000Kč na Ante, maximální možnou sázku 25.000Kč na Blind, maximální možnou částku 25.000Kč na Trips a 100.000Kč na Play a dosáhne výherní kombinace Royal Flush. Výplatní poměr je 1:1 (Ante + Play) to je 125.000Kč + Sázka 125.000Kč; výplatní poměr na Blind je 500:1, to je 12.500.000Kč + Sázka 25.000Kč; výplatní poměr na Trips je 50:1, to je 1.250.000Kč + Sázka 25.000Kč; Maximální možná Výhra je tedy 14.050.000Kč.

Sestavování výherních kombinací

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

Hráč tedy může sestavit výherní kombinaci z:

1. obou karet v ruce a tří karet na stole
2. jedné karty v ruce a čtyř karet na stole
3. žádné karty v ruce a pěti karet na stole

Kicker

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

ŠŤASTNÉ KOLO

Pojmy a definice pojmů hry Šťastné kolo:

Herní box je pole vyznačené na hracím plátně, kam hráč vkládá své sázky (1x, 2x, 5x, 10x, 25x),

Hrací plátno je plátno s vyznačenými herními boxy,

Mechanické hrací kolo je hrací kolo, které je rozděleno na 36 herních polí různě barevně označených představujících 5 různých číselných násobků,

Šipka je ukazatel výhry na mechanickém hracím kole.

Cíl hry:

Cílem hry je uhodnout barvu pole, na kterém se zastaví ukazatel (šipka) po zastavení mechanického hracího kola a získat výhru odpovídající násobku vsazené částky. Násobek je uveden na hracím plátně v příslušném barevném herním boxu.

Popis hry:

Hra Šťastné kolo se hraje na hracím stole sestávajícím z hracího plátna a z mechanického hracího kola, na kterém jsou označeny příslušné možnosti uzavření Sázky.

Hrací plátno je rozděleno na 6 herních boxů různě barevně označených představujících číselné násobky „1x“, „2x“, „5x“, „10x“ a „25x“. Tyto číselné násobky znamenají to, že Hráč vyhraje hodnotu násobku své původní Sázky + hodnotu ve výši své původní Sázky. Mechanické hrací kolo je rozděleno na 36 herních polí různě barevně označených představujících 5 různých číselných násobků, a to konkrétně:

17 polí „1x“,

10 polí „2x“,

5 polí „5x“,

2 pole „10x“,

1 pole „25x“, černé

1 pole „25x“, růžové

Hra Šťastné kolo se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra, který řídí průběh této hry u Hracího stolu, dohlíží nad řádným průběhem hry a obsluhuje mechanické hrací kolo. Pokyny Krupiéra v průběhu hry jsou pro hráče závazné.

Ke hře se používají Hodnotové žetony.

Sázky, výhry a výplatní poměry:

Sázky do jedné hry: min. Sázka 10 Kč, max. Sázka 10.000 Kč.

O Výhře (a o její výši) či prohře rozhoduje náhodný proces, který je vytvářen pomocí mechanického hracího kola a jehož výsledek je vyjádřen ukazatelem (šipkou) tohoto mechanického hracího kola.

Výše Výhry je určena v závislosti na výši Sázky na příslušný herní box a příslušném číselném násobku na herním poli mechanického hracího kola, a to za splnění všech podmínek stanovených v Herním plánu.

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

Částka nejvyšší čisté Výhry: 250.000,- Kč.

Výplatní poměry:

Herní box	Výplatní poměr	Výše vyplácené výhry
1x	1:1	Původní Sázka + 1x původní Sázka
2x	2:1	Původní Sázka + 2x původní Sázka
5x	5:1	Původní Sázka + 5x původní Sázka
10x	10:1	Původní Sázka + 10x původní Sázka
25x	25:1	Původní Sázka + 25x původní Sázka

Průběh hry:

Sázky do hry Šťastné kolo provádí Hráč samostatně. Po výzvě Krupiéra ke hře mohou hráči umísťovat Hodnotové žetony do příslušných jednotlivých herních boxů na hracím plátně. Hráči mají možnost umísťovat své Sázky do okamžiku, kdy Krupiér vyhlásí ukončení příjmu Sázek. Krupiér oznámí ukončení příjmu Sázek vždy před uvedením mechanického hracího kola do pohybu.

Po ukončení příjmu Sázek krupiér zatočí mechanickým hracím kolem ve směru hodinových ručiček. Minimální počet otočení mechanického hracího kola je 3 x o 360 °. V případě, že nedojde k požadovanému počtu otočení mechanického hracího kola, Krupiér prohlásí hru za neplatnou. V takovém případě Hráči obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky, se kterou mohou volně disponovat a Krupiér zahájí novou hru.

Hráči vzniká nárok na Výhru v případě, že po zastavení mechanického hracího kola ukazatel (šipka) ukazuje na herní pole mechanického hracího kola, jehož hodnota a barva odpovídá hernímu boxu, na který Hráč na hracím plátnu umístil svou Sázku. Zastaví-li se mechanické hrací kolo tak, že ukazatel (šipka) ukazuje na herní pole jiného číselného násobku nebo barvy herního boxu, než na který Hráč na hracím plátnu umístil svou Sázku, Hráči nárok na výhru nevzniká a svoji Sázku prohrává. V případě, že se mechanické hrací kolo zastaví tak, že ukazatel (šipka) ukazuje mezi dvě herní pole, kdy nelze jednoznačně určit hodnotu ani barvu herního pole, Krupiér prohlásí hru za neplatnou. V takovém případě Hráči obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky, se kterou mohou volně disponovat a Krupiér zahájí novou hru.

V případě vzniku nároku na Výhru vyplatí Krupiér hráči Hodnotové žetony v odpovídající hodnotě bezprostředně po ukončení příslušné hry, v jejímž rámci hráči takový nárok vznikl.

ŠŤASTNÉ KOLO II

Pojmy a definice pojmů hry Šťastné kolo II:

Herní box je pole vyznačené na hracím plátně, kam hráč vkládá své sázky (1x, 2x, 3x, 5x, 10x, 15x),

Hrací plátno je plátno s vyznačenými herními boxy,

Mechanické hrací kolo je hrací kolo, které je rozděleno na 17 polí představujících 6 různých číselných násobků,

Šipka je ukazatel výhry na mechanickém hracím kole.

Cíl hry:

Cílem hry je uhodnout pole, na kterém se zastaví ukazatel (šipka) po zastavení mechanického hracího kola a získat výhru odpovídající násobku vsazené částky. Násobek je uveden na hracím plátně v příslušném herním boxu.

Popis hry:

Hra Šťastné kolo II se hraje na hracím stole sestávajícím z hracího plátna a z mechanického hracího kola, na kterém jsou označeny příslušné možnosti uzavření Sázky.

Hrací plátno je rozděleno na 6 herních boxů představujících číselné násobky „1x“, „2x“, „3x“, „5x“, „10x“ a „15x“. Tyto číselné násobky znamenají to, že Hráč vyhraje hodnotu násobku své původní Sázky + hodnotu ve výši své původní Sázky. Mechanické hrací kolo je rozděleno na 17 polí představujících 6 různých číselných násobků, a to konkrétně:

6 polí „1x“,

4 polí „2x“,

3 polí „3x“,

2 pole „5x“,

1 pole „10x“,

1 pole „15x“.

Hra Šťastné kolo II se uskutečňuje prostřednictvím Krupiéra, který řídí průběh této hry u Hracího stolu, dohlíží nad řádným průběhem hry a obsluhuje mechanické hrací kolo. Pokyny Krupiéra v průběhu hry jsou pro hráče závazné.

Ke hře se používají Hodnotové žetony.

Sázky, výhry a výplatní poměry:

Sázky do jedné hry: min. Sázka 10 Kč, max. Sázka 500.000 Kč.

O Výhře (a o její výši) či prohře rozhoduje náhodný proces, který je vytvářen pomocí mechanického hracího kola a jehož výsledek je vyjádřen ukazatelem (šipkou) tohoto mechanického hracího kola.

Výše Výhry je určena v závislosti na výši Sázky na příslušný herní box a příslušném číselném násobku na herním poli mechanického hracího kola, a to za splnění všech podmínek stanovených v Herním plánu.

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

Částka nejvyšší čisté Výhry: 7.500.000,- Kč.

Výplatní poměry:

Herní box	Výplatní poměr	Výše vyplácené výhry
1x	1:1	Původní Sázka + 1x původní Sázka
2x	2:1	Původní Sázka + 2x původní Sázka
3x	3:1	Původní Sázka + 3x původní Sázka
5x	5:1	Původní Sázka + 5x původní Sázka
10x	10:1	Původní Sázka + 10x původní Sázka
15x	15:1	Původní Sázka + 15x původní Sázka

Průběh hry:

Sázky do hry Šťastné kolo II provádí Hráč samostatně. Po výzvě Krupiéra ke hře mohou hráči umísťovat Hodnotové žetony do příslušných jednotlivých herních boxů na hracím plátně. Hráči mají možnost umísťovat své Sázky do okamžiku, kdy Krupiér vyhlásí ukončení příjmu Sázek. Krupiér oznámí ukončení příjmu Sázek vždy před uvedením mechanického hracího kola do pohybu.

Po ukončení příjmu Sázek krupiér zatočí mechanickým hracím kolem ve směru hodinových ručiček. Minimální počet otočení mechanického hracího kola je 3 x o 360 °. V případě, že nedojde k požadovanému počtu otočení mechanického hracího kola, Krupiér prohlásí hru za neplatnou. V takovém případě Hráči obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky, se kterou mohou volně disponovat a Krupiér zahájí novou hru.

Hráči vzniká nárok na Výhru v případě, že po zastavení mechanického hracího kola ukazatel (šipka) ukazuje na herní pole mechanického hracího kola, jehož hodnota odpovídá hernímu boxu, na který Hráč na hracím plátnu umístil svou Sázku. Zastaví-li se mechanické hrací kolo tak, že ukazatel (šipka) ukazuje na herní pole jiného číselného násobku herního boxu, než na který Hráč na hracím plátnu umístil svou Sázku, Hráči nárok na výhru nevzniká a svoji Sázku prohrává. V případě, že se mechanické hrací kolo zastaví tak, že ukazatel (šipka) ukazuje mezi dvě herní pole, kdy nelze jednoznačně určit hodnotu herního pole, Krupiér prohlásí hru za neplatnou. V takovém případě Hráči obdrží hodnotu ve výši své původní Sázky, se kterou mohou volně disponovat a Krupiér zahájí novou hru. V případě vzniku nároku na Výhru vyplátí Krupiér hráči Hodnotové žetony v odpovídající hodnotě bezprostředně po ukončení příslušné hry, v jejímž rámci hráči takový nárok vznikl.

Obecná pravidla pokerových turnajů a Cash game

Výklad pojmů

Ante – povinná Sázka ve stejné hodnotě pro všechny Hráče, resp. pro Hráče u stolu na pozici Dealer Button

All in – vsadit všechny žetony

Bet – vsadit první sázku po vyložení flopu, turnu a riveru

Small Blind a Big Blind – malá a velká povinná Sázka

Kicker – doplňková karta, která rozhoduje při shodné kombinaci dvou a více Hráčů

Call – dorovnat předchozí sázku

Check – Hráč se zdržuje sázky

Deal – domluva mezi Hráči na rozdělení zbývajících částí peněz určených na výhry, podle hodnoty žetonů jednotlivých Hráčů, resp. podle požadavků Hráčů. O rozdělení rozhodují vždy pouze Hráči, kteří jsou v daný moment stále ve hře a všichni se jednohlasně na Dealu dohodli a souhlasí s ním. Provozovatel si může stanovit podmínky, které musí být při konečném rozhodnutí o Dealu dodrženy – např. libovolné rozdělení peněz dle požadavku Hráčů s povinnou dohrávkou o 5 % z celkové sumy rozdělených peněz. Tyto podmínky jsou zveřejněny před zahájením turnaje.

Turnajové žetony – jsou žetony používané při pokerových turnajích

Dealer - obsluha pokerového hracího stolu

Dealer Button – určuje Hráče, který je v daném kole hry imaginárním Dealerem. Tento předmět je ve tvaru plastového kotouče

Face Up – lícem nahoru

Fold – zahození karet bez možnosti další účasti v aktuální hře. Hráč může zahodit karty poté, co předchozí Hráč provedl svou akci. Za jistých okolností může Floorman přehodnotit Hráčovo právo na zahození karet, aby byl zajištěn plynulý a spravedlivý průběh hry, tj. přinutí ho k dorovnání nejvyšší sázky. Jde o situace, kdy Hráč v nepozornosti reaguje na jinou předchozí sázku

Buy-in – Vklad Hráče do pokerového turnaje

Moneypool – celková suma vybraných peněz za vstupní Vklady

Prizepool – peněžní prostředky, které jsou rozděleny mezi vítěze turnaje, dle oznámené výplatní struktury

Poplatek, Rake – Rake je částka, kterou si Kasino strhne z celkové sumy z potu (banku) v dané dílčí handě (jedné samostatné hry) Cash game, je to 5 % do maximální částky 500 Kč zaokrouhlováno dolů **Bonus Rake** – poplatek, který je vybírán do Bonus Cash game

Raise – navýšit předchozí sázku

Showdown – moment, kdy se určuje vítěz v případě, že ve hře zůstanou dva nebo více Hráčů

Spálit Kartu – odložit horní kartu z balíčku před rozdáním

Starting Stack – určené množství žetonů, které Hráč obdrží při zaplacení vstupního Vkladu do turnaje

Shuffle – míchání karet

Shuffle machine – automatické zařízení na míchání karet

Cash game – hra o Hodnotové žetony

Main Event – hlavní turnaj

Heads up – hra pouze dvou Hráčů

Závazná pravidla

Rozhodnutí Floormanů – Rozhodnutí Floormanů jsou konečná. Některá Floormanova rozhodnutí mohou být v rozporu s obecnými pravidly v zájmu zachování plynulosti hry. Rozhodnutí Floormanů musí však být vždy v souladu s Herním plánem. Např. Hráč provede chybnou akci (String bet) a Floorman vyhodnotí, že jeho nestandardním rozhodnutím nebude nikdo z Hráčů poškozen, může v tomto případě Hráče pouze upozornit a sázku v plné výši uznat.

Oficiální jazyk (Řeč)

Oficiálním jazykem hry je pouze čeština, slovenština nebo angličtina. Hráčům není dovoleno u pokerového hracího stolu komunikovat jiným jazykem, pokud je rozehrána hra.

Obecné povinnosti Hráčů

Od Hráčů se očekává, že si ověří registraci a přidělená místa, budou si chránit své Handy, dávat jasně najevo své úmysly, sledovat dění, jednat, když budou na řadě, hájit si své právo jednat, mít karty na viditelném místě a žetony viditelně uspořádané, zůstat u stolu, účastní-li se Handy, upozorní na případnou chybu, pokud si jí všimnou, rychle se přesouvat mezi stoly, vždy o svých Handách rozhodovat samostatně, znát pravidla a řídit se jimi, chovat se v souladu s etiketou, a všeobecně přispívat k tomu, aby turnaj probíhal v souladu s tímto Herním plánem.

Herní etiketa

Během všech událostí a ve všech prostorách Kasina se účastníci musí chovat zdvořile a slušně. Kdokoliv je svědkem nevhodného chování jiného člověka, měl by okamžitě kontaktovat personál turnaje. Toto se mimo jiné vztahuje i na Hráče, kvůli jejichž osobní hygieně či zdravotnímu stavu, se ostatní Hráči u stolu cítí nepříjemně. Rozhodnutí o tom, zda je osobní hygiena nebo zdraví některého z Hráčů rušivým pro ostatní Hráče, bude posouzeno Floormanem, který může dle vlastního uvážení potrestat každého Hráče, který odmítne vyřešit situaci způsobem, který by byl uspokojivý.

Hráč může být potrestán slovním upozorněním, povinným odsednutím od Hracího stolu na daný počet her nebo diskvalifikací ze hry a vyloučením z Kasina. Toto dle závažnosti jednání.

Elektronická zařízení u stolu

Aby nebylo pochyb, termínem elektronická zařízení se mimo jiné rozumí následující, jak známá, tak neznámá zařízení. Pokládat elektronická zařízení na hrací plátno, která zahrnuje všechny části

pokerového stolu, je za všech okolností zakázáno. Hráči mohou pokládat předměty na okraj stolu.

Telefon – U Hracího stolu Hráči nesmí telefonovat, ať už se účastní hry, nebo ne. Chtějí-li přijmout hovor, musí odstoupit od Hracího stolu.

Telefony, tablety a notebooky – Tato zařízení Hráči mohou u stolu používat (kromě telefonování), avšak ne ve chvíli, kdy se účastní hry. Notebooky u stolu nesmí být připojeny do externího zdroje elektřiny.

Nositelná nahrávací zařízení – Tato zařízení a používání jakýchkoliv nahrávacích zařízení je v celém prostoru pokerového úseku Kasina zakázáno.

U žádného hlavního stolu přenášeného televizí ani u finálových stolů Main Eventů nejsou povolena žádná elektronická zařízení. Rušivé elementy u stolu – Kasino si vyhrazuje právo požádat Hráče, aby přestali používat jakákoliv elektronická zařízení či jiné předměty, pokud mají zaměstnanci Kasina za to, že jimi zpomalují hru nebo jinak ovlivňují ostatní Hráče u stolu. Hráči mohou požádat dealera, aby přivolal Floormana, pokud si myslí, že některý Hráč zpomaluje hru kvůli externím vlivům, jako jsou mimo jiné knihy, časopisy a elektronická zařízení.

Pravidla Cash game – Texas Hold'em

Dle tohoto Herní plánu je Kasino oprávněno odebírat ze hry Cash game Rake ve výši 5% z celkového uzavřeného potu, příp. stanovit jiný druh vybírání poplatků.

Rake je 5 % z uzavřeného potu, do maximální výšky 300,- Kč. Maximální hodnota Rake poplatku je závislá na počtu Hráčů u stolu:

2-4 hráči – maximální Rake je 200Kč.

5 – 9 hráčů – maximální Rake je 300Kč.

Rake může být také vybírán formou Time-collection 100Kč – 10.000Kč. Za každých 30min hry. Výši Time-collection určuje vždy Floorman a je Hráčům předem oznámena. Time-collection se vybere vždy před započítáním prvního rozdání od začátku Time-collection. Rake / Time- collection je vždy vhozeno do stolu (Drop box).

Měna: Kč

HRACÍ KARTY

Pro pokerové hry jsou určeny hrací karty, kde se jeden balíček karet 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 počítáno jako "1" pro kombinace obsahující postupku.

Barvy karet nemají žádnou postupnou hodnotu. Barvy karet hrají roli pouze při losování pozice Dealer Button, a to od nejvyšší po nejnižší: ♠ piky, ♥ srdce, ♦ káry, ♣ kříže

Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty.

Před začátkem hry se hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají způsobem "Chemmy Shuffle", čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak promíchané karty utvoří dvě rovnoměrné hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe ("Riffle Shuffle").

Tento způsob míchání se bude opakovat na konci každé hry.

V případě že je k dispozici Shuffle Machine (automatické zařízení na míchání karet), probíhá míchání za pomoci tohoto zařízení.

ŽETONY

Hra se hraje o Hodnotové žetony. Hráč v kterémkoliv okamžiku může vzít své žetony a odejít od stolu (v případě, že je rozdána hra, čeká Hráč na okamžik, kdy na něj přijde řada). V případě, že všechny své Hodnotové žetony prohraje, může je dokoupit.

PRŮBĚH HRY

Hra se zahájí v případě, že o ní projeví zájem alespoň dva Hráči. Hráči hrají proti sobě, Kasino zde vystupuje jen jako zprostředkovatel.

Před začátkem první hry je vylosován Hráč, který obdrží Dealer Button. Pozice Dealer Button je losována, a to tím způsobem, že všichni sedící Hráči u stolu dostanou jednu kartu Face-up a pozice Dealer Buttonu náleží pozici s kartou nejvyšší hodnoty. Při shodě hodnoty karty rozhoduje barva karet, vzestupně – kříže (Clubs), káry (Diamonds), srdce (Hearts), piky (Spades).

Dealer Button se posouvá pravidelně každou hru o jednu pozici ve směru hodinových ručiček. Všechny hry začínají u prvního Hráče nalevo od Dealer Button tím, že vloží Small Blind a druhý Hráč Big Blind. Toto jsou povinné sázky, které musí postupně vložit všichni Hráči u stolu.

V jistých situacích může hra začít bez zaplacení Small Blind, což je v situaci, kdy předešlou hru došlo k vyrazení Hráče sedícího na pozici Big Blind, nebo Hráč na této pozici opustil stůl z jiných důvodů, tím pádem bude následující hru zaplacen pouze Big Blind. Nicméně hra nesmí začít bez toho, aniž by byl zaplacený Big Blind.

Po vložení povinných sázek obdrží každý Hráč od Dealera dvě karty obrázkem dolů. Žádný z Hráčů nesmí obsah (hodnotu) svých karet prozradit ostatním Hráčům před koncem hry.

Ve variantě Texas Hold'em může Hráč použít libovolné karty pro tvorbu nejlepší možné výherní kombinace. Tzn. Může použít své dvě karty, které mu byly rozdány, může použít jen jednu karty nebo může použít 5 karet vyložených na stole. O nejsilnější karetní kombinaci se rozhoduje při Showdownu.

Dead Button – Všechny události se budou hrát s pravidlem Dead button. Dead button se definuje jako Button, který nelze posunout dopředu kvůli vyřazení Hráče nebo usazení nového Hráče na pozici mezi Small Blindem a Buttonem.

Heads Up Button – Při hře jeden na jednoho je Small Blind na Buttonu a hraje první. Na počátku hry jeden na jednoho může být potřeba Button posunout, aby nikdo nebyl na pozici velkého Blindu dvakrát za sebou.

Když všichni Hráči obdrželi správný počet karet, začíná první kolo sázek. První na řadě je ten Hráč, který sedí nalevo od pozice Big Blind. Pokerová hra dále postupuje po směru hodinových ručiček. Každý Hráč má nyní jednu ze tří možností: Call, Fold nebo Raise. Tuto akci může Hráč provést slovně nebo fyzicky tím, že přímo provede svůj záměr. Tato akce je závazná pouze pro aktuální kolo sázek, takže pokud hra dojde zpět ke stejnému Hráči, může se rozhodnout jinak, pokud je to možné.

Když je první kolo sázek ukončeno, Dealer Spálí kartu = jednu vrchní kartu z balíčku a položí ji obrázkem dolů doprostřed stolu. Potom Dealer otočí tři další karty obrázkem nahoru. Tyto tři karty se nazývají **Flop** a mohou být použity (společně se dvěma rozdanými kartami, které již Hráč dostal) všemi Hráči pro získání nejlepší pěti karetní kombinace.

Následuje druhé kolo sázek u Hráče, který je první nalevo od Dealer Button a stále má své dvě karty. Každý Hráč má možnost se rozhodnout pro jednu z následujících akcí:

Bet – vsadit první sázku po vyložení flopu, turnu a riveru.

Check – Hráč se zdržuje sázky.

Fold – zahození karet bez možnosti další účasti v aktuální hře. Hráč může zahodit karty poté, co předchozí Hráč provedl svou akci.

Za jistých okolností může Floorman přehodnotit Hráčovo právo na zahození karet, aby byl zajištěn plynulý a spravedlivý průběh hry, tj. přinutí ho k dorovnání nejvyšší sázky. Jde o situace, kdy Hráč v nepozornosti reaguje na jinou předchozí sázku.

Raise – navýšit předchozí sázku. První navýšení musí mít vždy minimálně dvojnásobnou hodnotu předchozí Sázky. Další minimální navýšení musí pak splňovat podmínku tzv. *rozdílového Raisu*. Rozdílový Raise se vypočítá jako rozdíl předešlých dvou Sázek (poslední Sázka mínus předposlední Sázka) plus poslední Sázka.

Př. Hráč 1 sází 100, Hráč 2 Raise na 400. Rozdílový Raise je tedy $400 - 100 = 300$; $300 + 400 = 700$. Minimální (rozdílový Raise) je tedy 700.

All in – vsadit všechny žetony.

Call – dorovnat předchozí sázku.

Když je druhé kolo sázek ukončeno, Dealer Spálí kartu a otočí jednu další kartu na stůl obrázkem nahoru. Tím vznikne tzv. **Turn**.

Následuje třetí kolo sázek, ve kterém se postupuje stejně, jako v kole druhém. Když je toto kolo sázek uzavřeno, Dealer opět Spálí Kartu a otočí na stůl poslední, pátou kartu. Tato pátá karta se nazývá **River**. Následuje čtvrté závěrečné kolo sázek, ve kterém se postupuje stejně, jako v kole třetím.

Po ukončení posledního kola sázek dochází na **Showdown**. Showdown provádí jako první hráč, který provedl jako poslední agresivní akci ve hře (Bet, či Raise). Dále pak probíhá Showdown po směru hodinových ručiček. Pokud nebyla ve hře provedena žádná agresivní akce, probíhá Showdown od pozice vlevo od Hráče na pozici Dealer button.

Showdown představuje pro Hráče okamžik, kdy se otočením karet, které Hráči v průběhu hry skrývali, zjistí, kdo hru vyhrál a získává pot, tzn. všechny vsazené žetony. Dealer určí vítěze hry a posune před vítěze pot ze kterého odebere Poplatek – Rake pro Kasino. Aby Hráč měl v Showdownu nárok na pot anebo jeho část, musí otočit obě své karty. Dealer, Hráč i ostatní Hráči u stolu mají povinnost upozornit na nejlepší kombinaci. Při shodné nejlepší kombinaci se pot dělí mezi všechny Hráče, kteří tuto kombinaci dosáhli.

Výplatou potu hra končí a Dealer posune Dealer Button o jednu pozici dál ve směru hodinových ručiček. Všichni aktivní Hráči musí být postupně na těchto pozicích: Big Blind, Small Blind, Dealer Button.

KARETNÍ KOMBINACE

Všechny pokerové kombinace se musí skládat z 5 karet.

V případě, že dva nebo více Hráčů mají stejnou kombinaci karet, vyhrává ten Hráč, který má nejvyšší kartu Kicker. Pokud je tato karta shodná s kartou protihráče, bude použita další nejvyšší karta (Kicker) a tak dál, až se rozhodne o vítězi.

Pokud mají Hráči shodný také Kicker, dělí si pot rovným dílem.

Nejvyšší karta – karta, která je nejvyšší v karetní kombinaci 5ti karet a není možné vytvořit žádnou vyšší karetní kombinaci.

Jeden pár – dvě karty stejné hodnoty, např. dva králové

Dva páry – dvakrát jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. dvě šestky a dvě esa

Trojice – jakékoliv tři karty stejné hodnoty, např. tři karty s hodnotou 5

Straight – jakýchkoliv pět karet s postupnou hodnotou, ne ve stejné barvě, např. čtyřka, pětka, šestka, sedmička, osmička

Flush – jakýchkoliv pět karet stejné barvy bez posloupnosti hodnoty, např. pět karet kárové barvy

Full House – jakákoliv trojice v kombinaci s dalším párem, 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 ve stejné barvě, např. srdcová šestka, sedmička, osmička, devítka, desítka

Royal Flush – nejvyšších pět karet od stejné barvy, např. piková desítka, J, Q, K, A.

MISDEAL (špatně rozdané karty)

Následující situace jsou Misdealem pouze v případě, že se na chybu přijde dříve (někdo oznámí misdeal nebo sám dealer si všimne chyby) než dva Hráči rozehrají hru (provedou jakoukoliv akci – Bet/Fold/Call...):

První nebo druhá karta je rozdaná lícem nahoru nebo jinak odhalena chybou dealera.

Více než jedna karta je otočena lícem nahoru chybou dealera.

Více než jedna karta je rozdána mimo stůl.

Více než jedna karta je otočena lícem nahoru v balíčku.

Více než jedna karta rozdaná navíc.

Jakákoliv karta rozdaná mimo pořadí (kromě odhalené karty, která může být vzata jako spálená).

Button je na špatném místě.

První karta je rozdána na nesprávnou pozici.

Karty byly rozdány také na volné místo, popř. Hráči, který na ně nemá nárok.

Nebyly rozdány karty Hráči, který chce hrát a má na ně nárok.

V okamžiku, kdy jednali dva a více Hráčů, již nemůže nastat Misdeal. Hra se musí dohrát s kartami tak, jak byly rozdány.

V případě, že některý z Hráčů nemá správný počet karet, jeho Handa je považována za mrtvou (je automaticky Fold). Hráč je zodpovědný za svoje karty a za jejich správnost. Je také povinen si je hlídat a dbát na to, aby mu do nich protihráči neviděli.

Pravidla Cash game – Omaha Hold'em

Dle tohoto Herní plánu je Kasino oprávněno odebírat ze hry Cash game Rake ve výši 5% z celkového uzavřeného potu, příp. stanovit jiný druh vybírání poplatků.

Rake je 5 % z uzavřeného potu, do maximální výšky 300,- Kč. Maximální hodnota Rake poplatku je závislá na počtu Hráčů u stolu:

2-4 hráči – maximální Rake je 200Kč.

5-9 hráčů – maximální Rake je 300Kč.

Rake může být také vybírán formou Time-collection 100Kč – 10.000Kč. Za každých 30min hry. Výši Time-collection určuje vždy Floorman a je Hráčům předem oznámena. Time-collection se vybere vždy před započítáním prvního rozdání od začátku Time-collection. Rake / Time-collection je vždy vhozeno do stolu (Drop box).

Měna: Kč

HRACÍ KARTY

Pro pokerové hry jsou určeny hrací karty, kde se jeden balíček karet 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 počítáno jako "1" pro kombinace obsahující postupku.

Barvy karet nemají žádnou postupnou hodnotu. Barvy karet hrají roli pouze při losování pozice Dealer Button, a to od nejvyšší po nejnižší: ♠ piky, ♥ srdce, ♦ káry, ♣ kříže

Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty.

Před začátkem hry se hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají způsobem "Chemmy Shuffle", čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak promíchané karty utvoří dvě hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe ("Riffle Shuffle"). Tento způsob míchání se bude opakovat na konci každé hry. V případě že je k dispozici Shuffle Machine (automatické zařízení na míchání karet), probíhá míchání za pomoci tohoto zařízení.

ŽETONY

Hra se hraje o Hodnotové žetony. Hráč v kterémkoliv okamžiku může vzít své žetony a odejít od stolu (v případě, že je rozdána hra, čeká Hráč na okamžik, kdy na něj přijde řada). V případě, že všechny své Hodnotové žetony prohraje, může je dokoupit.

PRŮBĚH HRY

Hra se zahájí v případě, že o ní projeví zájem alespoň dva Hráči. Hráči hrají proti sobě, Kasino zde vystupuje jen jako zprostředkovatel.

Před začátkem první hry je vylosován Hráč, který obdrží Dealer Button. Pozice Dealer Button je losována, a to tím způsobem, že všichni sedící Hráči u stolu dostanou jednu kartu Face-up a pozice Dealer Buttonu náleží pozici s kartou nejvyšší hodnoty. Při shodě hodnoty karty rozhoduje barva karet, vzestupně – kříže (Clubs), káry (Diamonds), srdce (Hearts), piky (Spades).

Dealer Button se posouvá pravidelně každou hru o jednu pozici ve směru hodinových ručiček. Všechny hry začínají u prvního Hráče nalevo od Dealer Button tím, že vloží Small Blind a druhý Hráč Big Blind. Toto jsou povinné sázky, které musí postupně vložit všichni Hráči u stolu. V jistých situacích může hra začít bez zaplacení Small Blind, což je v situaci, kdy předešlou hru došlo k vyřazení Hráče sedícího na pozici Big Blind, nebo Hráč na této pozici opustil stůl z jiných důvodů, tím pádem bude následující hru zaplacen pouze Big Blind.

Nicméně hra nesmí začít bez toho, aniž by byl zaplacený Big Blind.

Po vložení povinných sázek obdrží každý Hráč od Dealera čtyři karty obrázkem dolů. Žádný z Hráčů nesmí obsah (hodnotu) svých karet prozradit ostatním Hráčům před koncem hry.

Ve variantě Omaha Hold'em musí Hráč použít vždy právě dvě karty ze svých čtyř karet pro tvorbu nejlepší možné výherní kombinace. O nejsilnější karetní kombinaci se rozhoduje při Showdownu.

Dead Button – Všechny události se budou hrát s pravidlem Dead button. Dead button se definuje jako Button, který nelze posunout dopředu kvůli vyřazení Hráče nebo usazení nového Hráče na pozici mezi Small Blindem a Buttonem.

Heads Up Button – Při hře jeden na jednoho je malý blind na Buttonu a hraje první. Na počátku hry jeden na jednoho může být potřeba Button posunout, aby nikdo nebyl na pozici velkého Blindu dvakrát za sebou. Když všichni Hráči obdrželi správný počet karet, začíná první kolo sázek. První na řadě je ten Hráč, který sedí nalevo od pozice Big Blind. Pokerová hra dále postupuje po směru hodinových ručiček. Každý Hráč má nyní jednu ze tří možností: Call, Fold nebo Raise. Tuto akci může Hráč provést slovně nebo fyzicky tím, že přímo provede svůj záměr. Tato akce je závazná pouze pro aktuální kolo sázek, takže pokud hra dojde zpět ke stejnému Hráči, může se rozhodnout jinak, pokud je to možné.

Když je první kolo sázek ukončeno, Dealer Spálí kartu = jednu vrchní kartu z balíčku a položí ji obrázkem dolů doprostřed stolu. Potom Dealer otočí tři další karty obrázkem nahoru. Tyto tři karty se nazývají **Flop** a mohou být použity (společně se dvěma ze čtyř karet, které již Hráči dostali) všemi Hráči pro získání nejlepší pěti karetní kombinace.

Následuje druhé kolo sázek u Hráče, který je první nalevo od Dealer Button a stále má své čtyři karty. Každý Hráč má možnost se rozhodnout pro jednu z následujících akcí:

Bet – vsadit první sázku po vyložení flopu, turnu a riveru.

Check – Hráč se zdržuje sázky.

Fold – zahození karet bez možnosti další účasti v aktuální hře. Hráč může zahodit karty poté, co předchozí Hráč provedl svou akci. Za jistých okolností může Floorman přehodnotit Hráčovo právo na zahození karet, aby byl zajištěn plynulý a spravedlivý průběh hry, tj. přinutí ho k dorovnání nejvyšší sázky. Jde o situace, kdy Hráč v nepozornosti reaguje na jinou předchozí sázku.

Raise – navýšit předchozí sázku. První navýšení musí mít vždy minimálně dvojnásobnou hodnotu předchozí Sázky. Další minimální navýšení musí pak splňovat podmínku tzv. *rozdílového Raisu*. Rozdílový Raise se vypočítá jako rozdíl předešlých dvou Sázek (poslední Sázka mínus předposlední Sázka) plus poslední Sázka.

Př. Hráč 1 sází 100, Hráč 2 Raise na 400. Rozdílový Raise je tedy $400 - 100 = 300$; $300 + 400 = 700$.

Minimální (rozdílový Raise) je tedy 700.

All in – vsadit všechny žetony.

Call – dorovnat předchozí sázku.

Když je druhé kolo sázek ukončeno, Dealer Spálí kartu a otočí jednu další kartu na stůl obrázkem nahoru. Tím vznikne tzv. **Turn**.

Následuje třetí kolo sázek, ve kterém se postupuje stejně, jako v kole druhém. Když je toto kolo sázek uzavřeno, Dealer opět Spálí Kartu a otočí na stůl poslední, pátou kartu. Tato pátá karta se nazývá **River**. Následuje čtvrté závěrečné kolo sázek, ve kterém se postupuje stejně, jako v kole třetím.

Po ukončení posledního kola sázek dochází na **Showdown**. Showdown provádí jako první hráč, který provedl jako poslední agresivní akci ve hře (Bet, či Raise). Dále pak probíhá Showdown po směru hodinových ručiček. Pokud nebyla ve hře provedena žádná agresivní akce, probíhá Showdown od pozice vlevo od Hráče na pozici Dealer button.

Showdown představuje pro Hráče okamžik, kdy se otočením karet, které Hráči v průběhu hry skrývali, zjistí, kdo hru vyhrál a získává pot, tzn. všechny vsazené žetony. Dealer určí vítěze hry a posune před vítěze pot ze kterého odebere Poplatek – Rake pro Kasino. Aby Hráč měl v Showdownu nárok na pot anebo jeho část, musí otočit všechny čtyři své karty. Dealer, Hráč i ostatní Hráči u stolu mají povinnost upozornit na nejlepší kombinaci. Při shodné nejlepší kombinaci se pot dělí mezi všechny Hráče, kteří tuto kombinaci dosáhli.

Výplatou potu hra končí a Dealer posune Dealer Button o jednu pozici dál ve směru hodinových ručiček. Všichni aktivní Hráči musí být postupně na těchto pozicích: Big Blind, Small Blind, Dealer Button.

KARETNÍ KOMBINACE

Všechny pokerové kombinace se musí skládat z 5 karet.

V případě, že dva nebo více Hráčů mají stejnou kombinaci karet, vyhrává ten Hráč, který má nejvyšší kartu Kicker. Pokud je tato karta shodná s kartou protihráče, bude použita další nejvyšší karta (Kicker) a tak dál, až se rozhodne o vítězi.

Pokud mají Hráči shodný také Kicker, dělí si pot rovným dílem.

Nejvyšší karta – karta, která je nejvyšší v karetní kombinaci 5ti karet a není možné vytvořit žádnou vyšší karetní kombinaci.

Jeden pár – dvě karty stejné hodnoty, např. dva králové

Dva páry – dvakrát jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. dvě šestky a dvě esa

Trojice – jakékoliv tři karty stejné hodnoty, např. tři karty s hodnotou 5

Straight – jakýchkoliv pět karet s postupnou hodnotou ne ve stejné barvě, např. čtyřka, pětka, šestka, sedmička, osmička

Flush – jakýchkoliv pět karet stejné barvy bez posloupnosti hodnoty, např. pět karet kárové barvy

Full House – jakákoliv trojice v kombinaci s dalším párem, 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 ve stejné barvě, např. srdcová šestka, sedmička, osmička, devítka, desítka

Royal Flush – nejvyšších pět karet od stejné barvy, např. piková desítka, J, Q, K, A.

MISDEAL (špatně rozdané karty)

Následující situace jsou Misdealem pouze v případě, že se na chybu přijde dříve (někdo oznámí misdeal nebo sám dealer si všimne chyby) než dva Hráči rozehrají hru (provedou jakoukoliv akci – Bet/Fold/Call...):

První nebo druhá karta je rozdaná lícem nahoru nebo jinak odhalena chybou dealera.

Více než jedna karta je otočena lícem nahoru chybou dealera.

Více než jedna karta je rozdána mimo stůl.

Více než jedna karta je otočena lícem nahoru v balíčku.

Více než jedna karta rozdaná navíc.

Jakákoliv karta rozdaná mimo pořadí (kromě odhalené karty, která může být vzata jako spálená).

Button je na špatném místě.

První karta je rozdána na nesprávnou pozici.

Karty byly rozděny také na volné místo, popř. Hráči, který na ně nemá nárok.

Nebyly rozděny karty Hráči, který chce hrát a má na ně nárok.

V okamžiku, kdy jednali dva a více Hráčů, již nemůže nastat Misdeal. Hra se musí dohrát s kartami tak, jak byly rozděny.

V případě, že některý z Hráčů nemá správný počet karet, jeho Handa je považována za mrtvou (je automaticky Fold). Hráč je zodpovědný za svoje karty a za jejich správnost. Je také povinen si je hlídat a dbát na to, aby mu do nich protihráči neviděli.

Turnajová Pravidla – Texas Hold'em

HRACÍ KARTY

Pro pokerové hry jsou určeny hrací karty, kde se jeden balíček karet 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 počítáno jako "1" pro kombinace obsahující postupku.

Barvy karet nemají žádnou postupnou hodnotu. Barvy karet hrají roli pouze při losování pozice Dealer Button, a to od nejvyšší po nejnižší: ♠ piky, ♥ srdce, ♦ káry, ♣ kříže

Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty.

Před začátkem hry se hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají způsobem "Chemmy Shuffle", čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak promíchané karty utvoří dvě hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe ("Riffle Shuffle"). Tento způsob míchání se bude opakovat na konci každé hry. V případě že je k dispozici Shuffle Machine (automatické zařízení na míchání karet), probíhá míchání za pomoci tohoto zařízení.

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 Kasína.

Žádné jiné žetony nejsou pro pokerové turnaje používány.

Hodnotové žetony nesmí být pro pokerový turnaj používány, ani sami Hráči nesmí uzavírat vedlejší sázky s těmito žetony.

REGISTRACE

Každý Hráč musí být zaregistrován do turnaje u Floormana a zároveň zaplatit vstupní Vklad (dále již jen Buy-in), pokud je to vyžadováno. Po zaregistrování do turnaje obdrží Hráč náhodně vylosované místo. Celková suma peněz z Vkladů (dále již jen Moneypool) musí obsahovat 1 Buy-in a také případné Re-entry, Re-buy, Add-on za každého Hráče registrovaného v turnaji. Výši Buy-inu do každého turnaje určuje Vedení Kasina a je zveřejněna v měsíčním turnajovém rozpisu. Vklad se platí pouze v českých korunách. Po odehrání první hry ztrácí Hráč právo na vrácení vstupního Vkladu. Každý Hráč, který zaplatí Vklad do turnaje tímto přijímá turnajové podmínky a pravidla stanovené Vedením Kasina a dále tímto stvrzuje, že bere na vědomí veškerá rozhodnutí zaměstnanců Kasina, která jsou v souladu s tímto Herním plánem. Řešení všech sporů je prováděno v zájmu spravedlivého průběhu hry. Pozdní registrace do turnaje je možná po dobu určenou Kasinem od času zahájení turnaje.

PRŮBĚH HRY

Na začátku turnaje jsou Hráči usazováni ke stolům s připravenými žetony. Hráči zaregistrovaní do turnaje až po jeho zahájení, dostanou aktuálně volné místo a přidělené žetony.

Turnaj probíhá podle předem dané struktury: od nejnižších povinných sázek (Small Blind a Big Blind) zvyšujících se ve stanovených časových intervalech. Pokud všichni Hráči souhlasí, Floorman může kdykoliv změnit turnajovou strukturu pro zajištění spravedlivého průběhu turnaje pro všechny Hráče.

To v případě, kdy hrozí extrémně dlouhá doba hry. Pro urychlení průběhu hry snížíme délku stanovených časových intervalů dané struktury (např. ze 40 min. na 30 min.)

Pro některé druhy pokerových turnajů může být použito **Ante**. Ante je povinná Sázka pro každého Hráče. Tu musí vložit (zaplatit) vždy před tím, než Hráč dostane karty. Všichni Hráči musí složit stejné Ante.

Pozice Dealer Buttonu je v pokerovém turnaji vždy na pozici 1, případně ji nejbližší obsazené pozici ve směru hodinových ručiček.

Dealer Button se posouvá pravidelně každou hru o jednu pozici ve směru hodinových ručiček. Všechny hry začínají u prvního Hráče nalevo od Dealer Button tím, že vloží Small Blind a druhý Hráč Big Blind. Toto jsou povinné sázky, které musí postupně vložit všichni Hráči u stolu. V jistých situacích může hra začít bez zaplacení Small Blind, což je v situaci, kdy předešlou hru došlo k vyřazení Hráče sedícího na pozici Big Blind, nebo Hráč na této pozici opustil stůl z jiných důvodů, tím pádem bude následující hru zaplacen pouze Big Blind. Nicméně hra nesmí začít bez toho aniž by byl zaplacený Big Blind.

Po vložení povinných sázek obdrží každý Hráč od Dealera dvě karty obrázkem dolů. Žádný z Hráčů nesmí obsah (hodnotu) svých karet prozradit ostatním Hráčům před koncem hry.

Ve variantě Texas Hold'em může Hráč použít libovolné karty pro tvorbu nejlepší možné výherní kombinace. Tzn. Může použít své dvě karty, které mu byly rozděny, může použít jen jednu karty nebo může použít 5 karet vyložených na stole. O nejsilnější karetní kombinaci se rozhoduje při Showdownu. Dead Button – Všechny události se budou hrát s pravidlem Dead button. Dead button se definuje jako Button, který nelze posunout dopředu kvůli vyřazení Hráče nebo usazení nového Hráče na pozici mezi Small Blindem a Buttonem.

Heads Up Button – Při hře jeden na jednoho je Small Blind na Buttonu a hraje první. Na počátku hry jeden na jednoho může být potřeba Button posunout, aby nikdo nebyl na pozici velkého Blindu dvakrát za sebou.

Když všichni Hráči obdrželi správný počet karet, začíná první kolo sázek. První na řadě je ten Hráč, který sedí nalevo od pozice Big Blind. Pokerová hra dále postupuje po směru hodinových ručiček. Každý Hráč má nyní jednu ze tří možností: Call, Fold nebo Raise. Tuto akci může Hráč provést slovně nebo fyzicky tím, že přímo provede svůj záměr. Tato akce je závazná pouze pro aktuální kolo sázek, takže pokud hra dojde zpět ke stejnému Hráči, může se rozhodnout jinak, pokud je to možné.

Když je první kolo sázek ukončeno, Dealer Spálí kartu = jednu vrchní kartu z balíčku a položí ji obrázkem dolů doprostřed stolu. Potom Dealer otočí tři další karty obrázkem nahoru. Tyto tři karty se nazývají **Flop** a mohou být použity (společně se dvěma rozdanými kartami, které již Hráč dostal) všemi Hráči pro získání nejlepší pěti karetní kombinace.

Následuje druhé kolo sázek u Hráče, který je první nalevo od Dealer Button a stále má své dvě karty. Každý Hráč má možnost se rozhodnout pro jednu z následujících akcí:

Bet – vsadit první sázku po vyložení flopu, turnu a riveru.

Check – Hráč se zdržuje sázky.

Fold – zahození karet bez možnosti další účasti v aktuální hře. Hráč může zahodit karty poté, co předchozí Hráč provedl svou akci. Za jistých okolností může Floorman přehodnotit Hráčovo právo na zahození karet, aby byl zajištěn plynulý a spravedlivý průběh hry, tj. přinutí ho k dorovnání nejvyšší sázky. Jde o situace, kdy Hráč v nepozornosti reaguje na jinou předchozí sázku.

Raise – navýšit předchozí sázku. První navýšení musí mít vždy minimálně dvojnásobnou hodnotu předchozí Sázky. Další minimální navýšení musí pak splňovat podmínku tzv. *rozdílového Raisu*. Rozdílový Raise se vypočítá jako rozdíl předešlých dvou Sázek (poslední Sázka mínus předposlední Sázka) plus poslední Sázka.

Př. Hráč 1 sází 100, Hráč 2 Raise na 400. Rozdílový Raise je tedy $400 - 100 = 300$; $300 + 400 = 700$. Minimální (rozdílový Raise) je tedy 700.

All in – vsadit všechny žetony.

Call – dorovnat předchozí sázku.

Když je druhé kolo sázek ukončeno, Dealer Spálí kartu a otočí jednu další kartu na stůl obrázkem nahoru. Tím vznikne tzv. **Turn**.

Následuje třetí kolo sázek, ve kterém se postupuje stejně, jako v kole druhém. Když je toto kolo sázek uzavřeno, Dealer opět Spálí Kartu a otočí na stůl poslední, pátou kartu. Tato pátá karta se nazývá **River**.

Následuje čtvrté závěrečné kolo sázek, ve kterém se postupuje stejně, jako v kole třetím.

Po ukončení posledního kola sázek dochází na **Showdown**. Showdown provádí jako první hráč, který provedl jako poslední agresivní akci ve hře. Dále pak probíhá Showdown po směru hodinových ručiček. Pokud nebyla ve hře provedena žádná agresivní akce, probíhá Showdown od pozice vlevo od Hráče na pozici Dealer button.

Showdown představuje pro Hráče okamžik, kdy se otočením karet, které Hráči v průběhu hry skrývali, zjistí, kdo hru vyhrál a získává pot, tzn. všechny vsazené žetony. Aby Hráč měl v Showdownu nárok na pot anebo jeho část, musí otočit obě své karty. Dealer, Hráč i ostatní Hráči u stolu mají povinnost upozornit na nejlepší kombinaci. Při shodné nejlepší kombinaci se pot dělí mezi všechny Hráče, kteří tuto kombinaci dosáhli.

Výplatou potu hra končí a Dealer posune Dealer Button o jednu pozici dál ve směru hodinových ručiček. Všichni aktivní Hráči musí být postupně na těchto pozicích: Big Blind, Small Blind, Dealer Button.

KARETNÍ KOMBINACE

Všechny pokerové kombinace se musí skládat z 5 karet.

V případě, že dva nebo více Hráčů mají stejnou kombinaci karet, vyhrává ten Hráč, který má nejvyšší kartu Kicker. Pokud je tato karta shodná s kartou protihráče, bude použita další nejvyšší karta (Kicker) a tak dál, až se rozhodne o vítězi.

Pokud mají Hráči shodný také Kicker, dělí si pot rovným dílem.

Nejvyšší karta – karta, která je nejvyšší v karetní kombinaci 5ti karet a není možné vytvořit žádnou vyšší karetní kombinaci.

Jeden pár – dvě karty stejné hodnoty, např. dva králové

Dva páry – dvakrát jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. dvě šestky a dvě esa

Trojice – jakékoliv tři karty stejné hodnoty, např. tři karty s hodnotou 5

Straight – jakýchkoliv pět karet s postupnou hodnotou ne ve stejné barvě, např. čtyřka, pětka, šestka, sedmička, osmička

Flush – jakýchkoliv pět karet stejné barvy bez posloupnosti hodnoty, např. pět karet kárové barvy

Full House – jakákoliv trojice v kombinaci s dalším párem, 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 ve stejné barvě, např. srdcová šestka, sedmička, osmička, devítka, desítka

Royal Flush – nejvyšších pět karet od stejné barvy, např. piková desítka, J, Q, K, A.

MISDEAL (špatně rozdané karty)

Následující situace jsou Misdealem pouze v případě, že se na chybu přijde dříve (někdo oznámí misdeal nebo sám dealer si všimne chyby) než dva Hráči rozehrají hru (provedou jakoukoliv akci – Bet/Fold/Call...):

První nebo druhá karta je rozdaná lícem nahoru nebo jinak odhalena chybou dealera.

Více než jedna karta je otočena lícem nahoru chybou dealera.

Více než jedna karta je rozdána mimo stůl.

Více než jedna karta je otočena lícem nahoru v balíčku.

Více než jedna karta rozdaná navíc.

Jakákoliv karta rozdaná mimo pořadí (kromě odhalené karty, která může být vzata jako spálená).

Button je na špatném místě.

První karta je rozdána na nesprávnou pozici.

Karty byly rozdány také na volné místo, popř. Hráči, který na ně nemá nárok.

Nebyly rozdány karty Hráči, který chce hrát a má na ně nárok.

V okamžiku, kdy jednali dva a více Hráčů, již nemůže nastat Misdeal. Hra se musí dohrát s kartami tak, jak byly rozdány.

V případě, že některý z Hráčů nemá správný počet karet, jeho Handa je považována za mrtvou (je automaticky Fold). Hráč je zodpovědný za svoje karty a za jejich správnost. Je také povinen si je hlídat a dbát na to, aby mu do nich protihráči neviděli.

SHOWDOWN

Slovní oznámení – Vítěze Handy určují karty. Slovní oznámení ohledně Hráčových karet nejsou závazná, avšak Floorman mohou rozhodnout o potrestání Hráče, který by záměrně určoval svou Handu nesprávně, a to slovním napomenutím, povinným odsednutím od stolu na daný počet her nebo diskvalifikací z turnaje.

Showdown po All inu – Jakmile je Hráč All in a veškeré akce jsou dokončeny, budou všechny karty otočeny lícem nahoru. Pokud Hráč nechtěně zahodí/skryje své karty ještě před otočením a karty nejsou ještě v Mucku, má Floorman právo vrátit karty do hry, pokud lze jasně jednoznačně rozpoznat, které karty to byly. Hráči, kteří by úmyslně skrývali své karty při All inech, mohou být potrestáni slovním napomenutím Floormana, povinným odsednutím od stolu na daný počet her nebo diskvalifikací z turnaje.

Vedlejší akce – V situacích, kdy více Hráčů hraje o vedlejší pot, přičemž jeden Hráč je All in v hlavním potu, budou všichni Hráči ve vedlejší potu, kteří se dostanou na Showdown na riveru, muset ukázat karty spolu s Hráčem, který je All in. Žádný Hráč nesmí složit karty na Showdownu na riveru vedlejšího potu, když je v hlavním potu některý Hráč All in. Dealer má instrukce otočit všechny Handy jako aktivní a všechny mohou vyhrát pot.

Showdown – Po dokončení veškeré akce musí Hráč, kteří učinil poslední agresivní akci, ukázat jako první a pak se pokračuje po směru hodinových ručiček.

Pokud na poslední společné kartě nebyla žádná akce, pak Hráč, který by v daném kole sázek měl jednat jako první, teď ukáže karty první (tedy Hráč v Showdownu nalevo od buttonu ve hrách s flopem, vysoká Handa ve studu atd.)

Hráči mohou odmítnout ukázat své karty, když jsou na řadě, a mohou karty složit, čímž se vzdají nároku na pot.

Výhra Handy – Aby mohl Hráč získat pot, musí ukázat všechny své karty. To platí i pro případy, kdy svou nejsilnější kombinaci skládá jen z karet na stole. Pokud ve hře zůstal už jen jeden Hráč s kartami, pak svou vítěznou Handu nemusí ukazovat. Například Hráč B vsadí na riveru a Hráč A dorovná. Hráč B potom zahodí své karty, takže Hráč A zůstal v potu jako jediný s kartami. Hráč A tedy získává pot, aniž by musel ukázat své karty.

Ukázané Handy – Handa se považuje za ukázanou ve chvíli, kdy jsou všechny karty na stole lícem nahoru. Rychle ukázat a zase schovat karty, mávat s nimi atd. se nepovažuje za ukázání karet. Dokud Handa není na stole, nebude se hodnotit a nemá nárok na výhru potu.

Odmítnutí ukázat karet – Pokud Hráč odmítne ukázat své karty, dealer je nemůže otočit, ale má instrukce zavolat Floormana. Ten pak dá pokyn Hráči, aby karty ukázal, jinak budou složeny (Fold). Hráč bude mít pět vteřin, a pokud do té doby karty neukáže, Floorman jeho Handu zahodí (Fold) a Hráče potrestá za zdržování hry povinným odsednutím od stolu na dobu odehrání jednoho kola, nebo slovním napomenutím. Ostatní Hráči u stolu nemohou karty tohoto Hráče otočit. Pokud tak někdo učiní, bude Handa pokračovat, ale Hráč, který otočil cizí karty, může být potrestán za porušení etikety, povinným odsednutím od stolu, případně až diskvalifikací z turnaje.

Pokud existují důvodné obavy, že někteří Hráči spolupracují, mohou ostatní Hráči požádat dealera, aby dal karty stranou a požádal Floormana, aby Handu zkontroloval.

CHIP RACE

Když je vhodné, s ohledem na zvyšující se hodnotu povinných sázek, směnit žetony s nízkou hodnotou za vyšší, bude se o přebývající žetony losovat, přičemž každý Hráč může dostat maximálně jeden vyšší žeton. Losování, které probíhá rozdáním každému hráči po jedné kartě za každý měněný žeton, vždy začíná u prvního Hráče nalevo od dealera. Hráči nemohou vypadnout z turnaje z důvodu směny žetonů. V případě, že Hráči zbývá už jen jediný žeton a během losování žádný žeton nevyhraje, obdrží Hráč jeden žeton v nejnižší hodnotě, která je ještě ve hře. Hráči, kteří na konci Chip race ještě stále mají žetony nízké hodnoty, o tyto žetony přijdou, pokud dohromady nemají hodnotu nějakého žetonu, se kterým se ještě hraje. Hráčům doporučujeme, aby na průběh Chip race dohlíželi.

HAND FOR HAND

V jistých úrovních turnaje (např. když se významně mění odměna v důsledku vyřazení několika dalších Hráčů), a když zbývá více než jeden stůl, se turnaj může hrát 'Hand for Hand'. To znamená, že jakmile skončí Handa na jednom stole dříve než u jiných, čekají Hráči u tohoto stolu na dokončení Handy ostatních stolů, atak se synchronizuje rozdávání dalších Hand. Během této Hand for Hand hry jsou všechna vyřazení za účelem určení konečného pořadí chápána, jako by se stala v jednu chvíli (i když Hráči sedí u různých stolů). Konečné pořadí se poté odvíjí od srovnání velikosti Stacků, a nikoliv podle toho, kdo o své žetony přišel dřív.

VYŘAZENÍ HRÁČE

Hráči jsou z turnaje vyřazení, pokud prohrají všechny své žetony. Hráči budou postupně z turnaje vyřazováni do okamžiku, až zůstane pouze jeden Hráč – vítěz, nebo do okamžiku, kdy se zbývající Hráči v turnaji dohodnou na rozdělení výher (viz. Deal – pojmy).

VYVAŽOVÁNÍ POČTU HRÁČŮ NA STOLECH

Kdykoliv je to možné, má Floorman povinnost přesadit Hráče z určitého stolu na druhý tak, aby u každého turnajového stolu byl stejný počet Hráčů, případně co nejbližší rovnosti. Jak turnaj postupuje, budou obvykle stoly s nejvyšším pořadovým číslem zavírány a Hráči z těchto stolů budou dle losu usazováni ke stolům ještě otevřeným. Hráči si nemohou určit, ke kterému stolu budou přesazeni. Floorman může nicméně rezervovat jistá místa pro Handicapované Hráče. Přesazování probíhá tak, že Hráče na budoucím Big Blindu z jednoho stolu, přesadíme na budoucí Big Blind na druhém stole nebo na pozici co možná nejbližší Big Blindu.

TIME

Po uplynutí adekvátní doby může Hráč zažádat o časový limit. Když Floorman žádost schválí, obdrží Hráč, na kterého se čeká, jednu minutu na rozhodnutí. Minuta bude sestávat z časového limitu 50 vteřin, a pokud Hráč stále neučiní žádný krok, začne 10vteřinový odpočet. Pokud do konce odpočítávání Hráč ještě stále neučinil žádný krok, jeho Handa bude ukončena (Fold). Floorman může časový limit zkrátit v případech, kdy má důvodné podezření, že Hráč úmyslně zdržuje. Hráči důvodně podezřelí z úmyslného zdržování hry mohou být potrestáni buď ústní výtkou nebo povinným odsednutím od stolu na vymezenou dobu.

DRUHY TURNAJŮ

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

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

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

1 Rebuy – každý Hráč se turnaje může zúčastnit pouze jednou. Má ale možnost zvýšit počet svých žetonů tím, že si předem pevně daný počet žetonů může dokoupit za finanční částku v Kč. Rebuy není pro Hráče povinný a jeho nákup je možný pouze po dobu registrační fáze turnaje, a to pouze v případě, že počet žetonů Hráče se rovná Starting stacku nebo je nižší. Rebuy může být dokoupen kdykoliv během registrační fáze turnaje za předpokladu, že Hráč má stále žetony nebo že nezameškal ani jednu hru byli v All inu, ve kterém prohrál všechny své žetony.

Re-entry – každý Hráč se může do turnaje zapojit vícekrát. Druhá šance má ale podmínku, že Hráč prohrál všechny své žetony a v All inu, nebo pokud vrátil zbývající počet svých žetonů zpět Kasinu, aby mohl následně do turnaje vstoupit s původním počtem žetonů.

Unlimited Rebuys + Addon – četnost dokupů hracích žetonů během stanovené doby není omezena. Rebuy není pro Hráče povinný a jeho nákup je možný pouze po dobu registrační fáze turnaje. Za předem stanovenou finanční částku si může Hráč koupit startovní počet žetonů. Rebuy je umožněn pouze těm Hráčům, jejichž celkový počet žetonů je roven nebo je nižší než startovní počet žetonů. Hráč, který přišel o všechny své žetony v All inu nesmí zameškat, ani jednu následující hru, aby mohl dokoupit svůj Rebuy. V opačném případě je z turnaje vyřazen. Addon je podobný jako Rebuy, je ovšem určen všem Hráčům na konci registrační fáze turnaje bez rozdílu. Nezáleží tedy na tom, kolik žetonů mají jednotliví Hráči před sebou.

TURNAJE OMEZENÉ LIMITEM SÁZEK

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

No Limit – sázky, co se týče jejich hodnoty, nejsou nijak omezeny. Stanovena je vždy pouze minimální možná Sázka rovná Big Blindu.

VÝPLATY

Rozdělení výher v pokerovém turnaji je závislé na celkovém počtu entries (vstupů do turnaje):

Počet entries / Umístění	2.-5.	6.-9.	9. - 15.	16. - 26.	27. - 35.	36. - 44.	45. - 62.	63. - 71.	72. - 99.	100. - 134.	135. - 164.
1.	100,00%	70,00%	50,00%	45,00%	40,00%	38,00%	35,00%	34,00%	33,00%	31,00%	29,00%
2.		30,00%	30,00%	26,00%	24,00%	23,00%	22,00%	20,00%	20,00%	19,50%	18,90%
3.			20,00%	17,00%	16,00%	15,00%	15,00%	15,00%	14,00%	14,00%	14,00%
4.				12,00%	12,00%	10,00%	10,00%	10,00%	10,00%	10,00%	9,00%
5.					8,00%	8,00%	8,00%	8,00%	8,00%	7,00%	7,00%
6.						6,00%	6,00%	6,00%	6,00%	5,00%	5,00%
7.							4,00%	4,00%	4,00%	4,00%	4,00%
8.								3,00%	3,00%	3,00%	3,00%
9.									2,00%	2,00%	2,00%
10.										1,50%	1,50%
11.										1,50%	1,50%
12.										1,50%	1,50%
13.											1,20%
14.											1,20%
15.											1,20%
Počet entries / Umístění	165. - 199.	200. - 245.	246. - 270.	271. - 350.	351. - 450.	451. - 550.	551. - 650.	651. - 750.	751. - 850.	851. - 950.	951. - 1050.
1.	27,00%	25,60%	24,00%	22,00%	20,95%	20,65%	20,15%	19,35%	19,00%	18,90%	18,80%
2.	17,90%	17,10%	16,50%	16,00%	14,70%	14,30%	13,90%	13,70%	13,50%	13,21%	13,10%
3.	14,00%	13,00%	12,00%	11,00%	10,50%	10,20%	9,80%	9,60%	9,44%	9,30%	9,25%
4.	9,00%	9,00%	8,50%	8,20%	7,50%	7,25%	6,90%	6,70%	6,70%	6,60%	6,60%
5.	7,00%	7,00%	6,50%	6,20%	5,75%	5,50%	5,20%	5,10%	5,10%	5,00%	5,00%
6.	5,00%	5,00%	4,70%	4,50%	4,20%	4,10%	3,90%	3,80%	3,80%	3,70%	3,65%
7.	4,00%	3,50%	3,50%	3,40%	3,25%	3,10%	2,90%	2,80%	2,80%	2,70%	2,65%
8.	3,00%	2,50%	2,50%	2,40%	2,20%	2,10%	2,00%	1,90%	1,80%	1,80%	1,75%
9.	2,00%	2,00%	2,00%	2,00%	1,70%	1,60%	1,50%	1,50%	1,50%	1,50%	1,45%
10.	1,50%	1,50%	1,60%	1,50%	1,40%	1,35%	1,30%	1,30%	1,30%	1,30%	1,28%
11.	1,50%	1,50%	1,60%	1,50%	1,40%	1,35%	1,30%	1,30%	1,30%	1,30%	1,28%
12.	1,50%	1,50%	1,60%	1,50%	1,40%	1,35%	1,30%	1,30%	1,30%	1,30%	1,28%
13.	1,20%	1,20%	1,40%	1,30%	1,20%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%
14.	1,20%	1,20%	1,40%	1,30%	1,20%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%
15.	1,20%	1,20%	1,40%	1,30%	1,20%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%
16.	1,00%	1,00%	1,20%	1,10%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	0,95%	0,93%
17.	1,00%	1,00%	1,20%	1,10%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	0,95%	0,93%
18.	1,00%	1,00%	1,20%	1,10%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	0,95%	0,93%
19.		0,80%	1,00%	0,90%	0,85%	0,90%	0,90%	0,85%	0,85%	0,80%	0,74%
20.		0,80%	1,00%	0,90%	0,85%	0,90%	0,90%	0,85%	0,85%	0,80%	0,74%
21.		0,80%	1,00%	0,90%	0,85%	0,90%	0,90%	0,85%	0,85%	0,80%	0,74%
22.		0,60%	0,80%	0,80%	0,85%	0,80%	0,80%	0,75%	0,75%	0,70%	0,65%
23.		0,60%	0,80%	0,80%	0,85%	0,80%	0,80%	0,75%	0,75%	0,70%	0,65%
24.		0,60%	0,80%	0,80%	0,85%	0,80%	0,80%	0,75%	0,75%	0,70%	0,65%
25.			0,60%	0,70%	0,85%	0,70%	0,70%	0,65%	0,65%	0,60%	0,55%

26.			0,60%	0,70%	0,85%	0,70%	0,70%	0,65%	0,65%	0,60%	0,55%
27.			0,60%	0,70%	0,85%	0,70%	0,70%	0,65%	0,65%	0,60%	0,55%
28.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
29.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
30.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
31.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
32.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
33.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
34.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
35.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
36.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
37.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
38.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
39.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
40.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
41.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
42.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
43.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
44.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
45.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
46.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
47.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
48.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
49.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
50.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
51.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
52.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
53.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
54.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
55.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
56.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
57.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
58.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
59.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
60.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
61.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
62.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
63.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
64.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
65.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
66.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
67.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
68.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
69.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
70.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
71.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%

72.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
73.									0,25%	0,25%	0,24%
74.									0,25%	0,25%	0,24%
75.									0,25%	0,25%	0,24%
76.									0,25%	0,25%	0,24%
77.									0,25%	0,25%	0,24%
78.									0,25%	0,25%	0,24%
79.									0,25%	0,25%	0,24%
80.									0,25%	0,25%	0,24%
81.									0,25%	0,25%	0,24%
82.										0,22%	0,22%
83.										0,22%	0,22%
84.										0,22%	0,22%
85.										0,22%	0,22%
86.										0,22%	0,22%
87.										0,22%	0,22%
88.										0,22%	0,22%
89.										0,22%	0,22%
90.										0,22%	0,22%
91.											0,20%
92.											0,20%
93.											0,20%
94.											0,20%
95.											0,20%
96.											0,20%
97.											0,20%
98.											0,20%
99.											0,20%

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

Kasino určuje, kolik procent bude odečteno jako poplatek **Fee** z celkového Moneypoolu. Fee je stanoveno minimálně na 5 % a maximálně na 15 % z Moneypoolu a je nahlášeno alespoň 7 dní před zahájením turnaje.

SHUFFLE MACHINES (automatická zařízení na míchání karet)

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

Turnajová Pravidla – Omaha Hold'em

HRACÍ KARTY

Pro pokerové hry jsou určeny hrací karty, kde se jeden balíček karet 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 počítáno jako "1" pro kombinace obsahující postupku.

Barvy karet nemají žádnou postupnou hodnotu. Barvy karet hrají roli pouze při losování pozice Dealer Button, a to od nejvyšší po nejnižší: ♠ piky, ♥ srdce, ♦ káry, ♣ kříže
Všechny karty se počítají podle jejich lícové hodnoty.

Před začátkem hry se hrací karty rozloží po stole a důkladně se promíchají způsobem "Chemmy Shuffle", čímž se zajistí, že jsou mezi sebou důkladně promíchány. Pak promíchané karty utvoří dvě hromádky, které se promíchají vzájemným vsouváním do sebe ("Riffle Shuffle"). Tento způsob míchání se bude opakovat na konci každé hry. V případě že je k dispozici Shuffle Machine (automatické zařízení na míchání karet), probíhá míchání za pomoci tohoto zařízení.

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.

Žádné jiné žetony nejsou pro pokerové turnaje používány.

Hodnotové žetony nesmí být pro pokerový turnaj používány, ani sami Hráči nesmí uzavírat vedlejší sázky s těmito žetony.

REGISTRACE

Každý Hráč musí být zaregistrován do turnaje u Floormana a zároveň zaplatit vstupní Vklad (dále již jen Buy-in), pokud je to vyžadováno. Po zaregistrování do turnaje obdrží Hráč náhodně vylosované místo. Celková suma peněz z Vkladů (dále již jen Moneypool) musí obsahovat 1 Buy-in a také případné Re-entry, Re-buy, Add-on za každého Hráče registrovaného v turnaji.

Výši Buy-inu do každého turnaje určuje Vedení Kasina a je zveřejněna v měsíčním turnajovém rozpisu. Vklad se platí pouze v českých korunách. Po odehrání první hry ztrácí Hráč právo na vrácení vstupního Vkladu. Každý Hráč, který zaplatí Vklad do turnaje tímto přijímá turnajové podmínky a pravidla stanovené Vedením Kasina a dále tímto stvrzuje, že bere na vědomí veškerá rozhodnutí zaměstnanců Kasina, která jsou v souladu s tímto Herním plánem. Řešení všech sporů je prováděno v zájmu spravedlivého průběhu hry. Pozdní registrace do turnaje je možná po dobu určenou Kasinem od času zahájení turnaje.

PRŮBĚH HRY

Na začátku turnaje jsou Hráči usazováni ke stolům s připravenými žetony. Hráči zaregistrovaní do turnaje až po jeho zahájení, dostanou aktuálně volné místo a přidělené žetony.

Turnaj probíhá podle předem dané struktury: od nejnižších povinných sázek (Small Blind a Big Blind) zvyšujících se ve stanovených časových intervalech. Pokud všichni Hráči souhlasí, Floorman může kdykoliv změnit turnajovou strukturu pro zajištění spravedlivého průběhu turnaje pro všechny Hráče. To v případě, kdy hrozí extrémně dlouhá doba hry.

Pro urychlení průběhu hry snížíme délku stanovených časových intervalů dané struktury (např. ze 40 min. na 30 min.)

Pro některé druhy pokerových turnajů může být použito **Ante**. Ante je povinná Sázka pro každého Hráče. Tu musí vložit (zaplatit) vždy před tím, než Hráč dostane karty. Všichni Hráči musí složit stejné Ante.

Pozice Dealer Buttonu je v pokerovém turnaji vždy na pozici 1, případně ji nejbližší obsazené pozici ve směru hodinových ručiček.

Dealer Button se posouvá pravidelně každou hru o jednu pozici ve směru hodinových ručiček. Všechny hry začínají u prvního Hráče nalevo od Dealer Button tím, že vloží Small Blind a druhý Hráč Big Blind. Toto jsou povinné sázky, které musí postupně vložit všichni Hráči u stolu. V jistých situacích může hra začít bez zaplacení Small Blind, což je v situaci, kdy předešlou hru došlo k vyřazení Hráče sedícího na pozici Big Blind, nebo Hráč na této pozici opustil stůl z jiných důvodů, tím pádem bude následující hru zaplacen pouze Big Blind. Nicméně hra nesmí začít bez toho, aniž by byl zaplacený Big Blind.

Po vložení povinných sázek obdrží každý Hráč od Dealera čtyři karty obrázkem dolů. Žádný z Hráčů nesmí obsah (hodnotu) svých karet prozradit ostatním Hráčům před koncem hry.

Ve variantě Omaha Hold'em musí Hráč použít vždy právě dvě karty ze svých čtyř karet pro tvorbu nejlepší možné výherní kombinace. O nejsilnější karetní kombinaci se rozhoduje při Showdownu.

Dead Button – Všechny události se budou hrát s pravidlem Dead button. Dead button se definuje jako Button, který nelze posunout dopředu kvůli vyřazení Hráče nebo usazení nového Hráče na pozici mezi Small Blindem a Buttonem.

Heads Up Button – Při hře jeden na jednoho je Small Blind na Buttonu a hraje první. Na počátku hry jeden na jednoho může být potřeba Button posunout, aby nikdo nebyl na pozici velkého Blindu dvakrát za sebou.

Když všichni Hráči obdrželi správný počet karet, začíná první kolo sázek. První na řadě je ten Hráč, který sedí nalevo od pozice Big Blind. Pokerová hra dále postupuje po směru hodinových ručiček. Každý Hráč má nyní jednu ze tří možností: Call, Fold nebo Raise. Tuto akci může Hráč provést slovně nebo fyzicky tím, že přímo provede svůj záměr. Tato akce je závazná pouze pro aktuální kolo sázek, takže pokud hra dojde zpět ke stejnému Hráči, může se rozhodnout jinak, pokud je to možné.

Když je první kolo sázek ukončeno, Dealer Spálí kartu = jednu vrchní kartu z balíčku a položí ji obrázkem dolů doprostřed stolu. Potom Dealer otočí tři další karty obrázkem nahoru. Tyto tři karty se nazývají **Flop** a mohou být použity (společně se dvěma ze čtyř karet, které již Hráči dostali) všemi Hráči pro získání nejlepší pěti karetní kombinace.

Následuje druhé kolo sázek u Hráče, který je první nalevo od Dealer Button a stále má své čtyři karty. Každý Hráč má možnost se rozhodnout pro jednu z následujících akcí:

Bet – vsadit první sázku po vyložení flopu, turnu a riveru.

Check – Hráč se zdržuje sázky.

Fold – zahození karet bez možnosti další účasti v aktuální hře. Hráč může zahodit karty poté, co předchozí Hráč provedl svou akci. Za jistých okolností může Floorman přehodnotit Hráčovo právo na zahození karet, aby byl zajištěn plynulý a spravedlivý průběh hry, tj. přinutí ho k dorovnání nejvyšší sázky. Jde o situace, kdy Hráč v nepozornosti reaguje na jinou předchozí sázku.

Raise – navýšit předchozí sázku. První navýšení musí mít vždy minimálně dvojnásobnou hodnotu předchozí Sázky. Další minimální navýšení musí pak splňovat podmínku tzv. *rozdílového Raisu*. Rozdílový Raise se vypočítá jako rozdíl předešlých dvou Sázek (poslední Sázka mínus předposlední Sázka) plus poslední Sázka.

Př. Hráč 1 sází 100, Hráč 2 Raise na 400. Rozdílový Raise je tedy $400 - 100 = 300$; $300 + 400 = 700$. Minimální (rozdílový Raise) je tedy 700.

All in – vsadit všechny žetony.

Call – dorovnat předchozí sázku.

Když je druhé kolo sázek ukončeno, Dealer Spálí kartu a otočí jednu další kartu na stůl obrázkem nahoru. Tím vznikne tzv. **Turn**.

Následuje třetí kolo sázek, ve kterém se postupuje stejně, jako v kole druhém. Když je toto kolo sázek uzavřeno, Dealer opět Spálí Kartu a otočí na stůl poslední, pátou kartu. Tato pátá karta se nazývá **River**.

Následuje čtvrté závěrečné kolo sázek, ve kterém se postupuje stejně, jako v kole třetím.

Po ukončení posledního kola sázek dochází na **Showdown**. Showdown provádí jako první hráč, který provedl jako poslední agresivní akci ve hře. Dále pak probíhá Showdown po směru hodinových ručiček. Pokud nebyla ve hře provedena žádná agresivní akce, probíhá Showdown od pozice vlevo od Hráče na pozici Dealer button.

Showdown představuje pro Hráče okamžik, kdy se otočením karet, které Hráči v průběhu hry skrývali, zjistí, kdo hru vyhrál a získává pot, tzn. všechny vsazené žetony. Dealer určí vítěze hry a posune před vítěze pot. Aby Hráč měl v Showdownu nárok na pot anebo jeho část, musí otočit všechny čtyři své karty. Dealer, Hráč i ostatní Hráči u stolu mají povinnost upozornit na nejlepší kombinaci. Při shodné nejlepší kombinaci se pot dělí mezi všechny Hráče, kteří tuto kombinaci dosáhli.

Výplatou potu hra končí a Dealer posune Dealer Button o jednu pozici dál ve směru hodinových ručiček. Všichni aktivní Hráči musí být postupně na těchto pozicích: Big Blind, Small Blind, Dealer Button.

KARETNÍ KOMBINACE

Všechny pokerové kombinace se musí skládat z 5 karet.

V případě, že dva nebo více Hráčů mají stejnou kombinaci karet, vyhrává ten Hráč, který má nejvyšší kartu Kicker. Pokud je tato karta shodná s kartou protihráče, bude použita další nejvyšší karta (Kicker) a tak dál, až se rozhodne o vítězi.

Pokud mají Hráči shodný také Kicker, dělí si pot rovným dílem.

Nejvyšší karta – karta, která je nejvyšší v karetní kombinaci 5ti karet a není možné vytvořit žádnou vyšší karetní kombinaci.

Jeden pár – dvě karty stejné hodnoty, např. dva králové

Dva páry – dvakrát jakékoliv dvě karty stejné hodnoty, např. dvě šestky a dvě esa

Trojice – jakékoliv tři karty stejné hodnoty, např. tři karty s hodnotou 5

Straight – jakýchkoliv pět karet s postupnou hodnotou ne ve stejné barvě, např. čtyřka, pětka, šestka, sedmička, osmička.

Flush – jakýchkoliv pět karet stejné barvy bez posloupnosti hodnoty, např. pět karet kárové barvy

Full House – jakákoliv trojice v kombinaci s dalším párem, 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 ve stejné barvě, např. srdcová šestka, sedmička, osmička, devítka, desítka

Royal Flush – nejvyšších pět karet od stejné barvy, např. piková desítka, J, Q, K, A.

MISDEAL (špatně rozdané karty)

Následující situace jsou Misdealem pouze v případě, že se na chybu přijde dříve (někdo oznámí misdeal nebo sám dealer si všimne chyby) než dva Hráči rozehrají hru (provedou jakoukoliv akci – Bet/Fold/Call...):

První nebo druhá karta je rozdaná lícem nahoru nebo jinak odhalena chybou dealera.

Více než jedna karta je otočena lícem nahoru chybou dealera.

Více než jedna karta je rozdána mimo stůl.

Více než jedna karta je otočena lícem nahoru v balíčku.

Více než jedna karta rozdaná navíc.

Jakákoliv karta rozdaná mimo pořadí (kromě odhalené karty, která může být vzata jako spálená).

Button je na špatném místě.

První karta je rozdána na nesprávnou pozici.

Karty byly rozdány také na volné místo, popř. Hráči, který na ně nemá nárok.

Nebyly rozdány karty Hráči, který chce hrát a má na ně nárok.

V okamžiku, kdy jednali dva a více Hráčů, již nemůže nastat Misdeal. Hra se musí dohrát s kartami tak, jak byly rozdány.

V případě, že některý z Hráčů nemá správný počet karet, jeho Handa je považována za mrtvou (je automaticky Fold). Hráč je zodpovědný za svoje karty a za jejich správnost. Je také povinen si je hlídat a dbát na to, aby mu do nich protihráči neviděli.

SHOWDOWN

Slovní oznámení – Vítěze Handy určují karty. Slovní oznámení ohledně Hráčových karet nejsou závazná, avšak Floorman mohou rozhodnout o potrestání Hráče, který by záměrně určoval svou Handu nesprávně, a to slovním napomenutím, povinným odsednutím od stolu na daný počet her nebo diskvalifikací z turnaje.

Showdown po All inu – Jakmile je Hráč All in a veškeré akce jsou dokončeny, budou všechny karty otočeny lícem nahoru. Pokud Hráč nechtěně zahodí/skryje své karty ještě před otočením a karty nejsou ještě v Mucku, má Floorman právo vrátit karty do hry, pokud lze jasně jednoznačně rozpoznat, které karty to byly. Hráči, kteří by úmyslně skrývali své karty při All inech, mohou být potrestáni slovním napomenutím Floormana, povinným odsednutím od stolu na daný počet her nebo diskvalifikací z turnaje.

Vedlejší akce – V situacích, kdy více Hráčů hraje o vedlejší pot, přičemž jeden Hráč je All in v hlavním potu, budou všichni Hráči ve vedlejším potu, kteří se dostanou na Showdown na riveru, muset ukázat karty spolu s Hráčem, který je All in. Žádný Hráč nesmí složit karty na Showdownu na riveru vedlejšího potu, když je v hlavním potu některý Hráč All in. Dealer má instrukce otočit všechny Handy jako aktivní a všechny mohou vyhrát pot.

Showdown – Po dokončení veškeré akce musí Hráč, kteří učinil poslední agresivní akci, ukázat jako první a pak se pokračuje po směru hodinových ručiček. Pokud na poslední společné kartě nebyla žádná akce, pak Hráč, který by v daném kole sázek měl jednat jako první, teď ukáže karty první (tedy Hráč v Showdownu nalevo od buttonu ve hrách s flopem, vysoká Handa ve studu atd.)

Hráči mohou odmítnout ukázat své karty, když jsou na řadě, a mohou karty složit, čímž se vzdají nároku na pot.

Výhra Handy – Aby mohl Hráč získat pot, musí ukázat všechny své karty. To platí i pro případy, kdy svou nejsilnější kombinaci skládá jen z karet na stole. Pokud ve hře zůstal už jen jeden Hráč s kartami, pak svou vítěznou Handu nemusí ukazovat.

Například Hráč B vsadí na riveru a Hráč A dorovná. Hráč B potom zahodí své karty, takže Hráč A zůstal v potu jako jediný s kartami. Hráč A tedy získává pot, aniž by musel ukázat své karty.

Ukázané Handy – Handa se považuje za ukázanou ve chvíli, kdy jsou všechny karty na stole lícem nahoru. Rychle ukázat a zase schovat karty, mávat s nimi atd. se nepovažuje za ukázání karet. Dokud Handa není na stole, nebude se hodnotit a nemá nárok na výhru potu.

Odmítnutí ukázat karet – Pokud Hráč odmítne ukázat své karty, dealer je nemůže otočit, ale má instrukce zavolat Floormana. Ten pak dá pokyn Hráči, aby karty ukázal, jinak budou složeny (Fold). Hráč bude mít pět vteřin, a pokud do té doby karty neukáže, Floorman jeho Handu zahodí (Fold) a Hráče potrestá za zdržování hry povinným odsednutím od stolu na dobu odehrání jednoho kola, nebo slovním napomenutím. Ostatní Hráči u stolu nemohou karty tohoto Hráče otočit. Pokud tak někdo učiní, bude Handa pokračovat, ale Hráč, který otočil cizí karty, může být potrestán za porušení etikety, povinným odsednutím od stolu, případně až diskvalifikací z turnaje.

Pokud existují důvodné obavy, že někteří Hráči spolupracují, mohou ostatní Hráči požádat dealera, aby dal karty stranou a požádal Floormana, aby Handu zkontroloval.

CHIP RACE

Když je vhodné, s ohledem na zvyšující se hodnotu povinných sázek, směnit žetony s nízkou hodnotou za vyšší, bude se o přebývající žetony losovat, přičemž každý Hráč může dostat maximálně jeden vyšší žeton. Losování, které probíhá rozdáváním každému hráči po jedné kartě za každý měněný žeton, vždy začíná u prvního Hráče nalevo od dealera. Hráči nemohou vypadnout z turnaje z důvodu směny žetonů. V případě, že Hráči zbývá už jen jediný žeton a během losování žádný žeton nevyhraje, obdrží Hráč jeden žeton v nejnižší hodnotě, která je ještě ve hře. Hráči, kteří na konci Chip race ještě stále mají žetony nízké hodnoty, o tyto žetony přijdou, pokud dohromady nemají hodnotu nějakého žetonu, se kterým se ještě hraje. Hráčům doporučujeme, aby na průběh Chip race dohlíželi.

HAND FOR HAND

V jistých úrovních turnaje (např. když se významně mění odměna v důsledku vyřazení několika dalších Hráčů), a když zbývá více než jeden stůl, se turnaj může hrát 'Hand for Hand'. To znamená, že jakmile skončí Handa na jednom stole dříve než u jiných, čekají Hráči u tohoto stolu na dokončení Handy ostatních stolů, atak se synchronizuje rozdávání dalších Hand. Během této Hand for Hand hry jsou všechna vyřazení za účelem určení konečného pořadí chápána, jako by se stala v jednu chvíli (i když Hráči sedí u různých stolů). Konečné pořadí se poté odvíjí od srovnání velikosti Stacků, a nikoliv podle toho, kdo o své žetony přišel dřív.

VYŘAZENÍ HRÁČE

Hráči jsou z turnaje vyřazení, pokud prohrají všechny své žetony. Hráči budou postupně z turnaje vyřazováni do okamžiku, až zůstane pouze jeden Hráč – vítěz, nebo do okamžiku, kdy se zbývající Hráči v turnaji dohodnou na rozdělení výher (viz. Deal – pojmy).

VYVAŽOVÁNÍ POČTU HRÁČŮ NA STOLECH

Kdykoliv je to možné, má Floorman povinnost přesadit Hráče z určitého stolu na druhý tak, aby u každého turnajového stolu byl stejný počet Hráčů, případně co nejbližší rovnosti. Jak turnaj postupuje, budou obvykle stoly s nejvyšším pořadovým číslem zavírány a Hráči z těchto stolů budou dle losu usazováni ke stolům ještě otevřeným. Hráči si nemohou určit, ke kterému stolu budou přesazeni. Floorman může nicméně rezervovat jistá místa pro Handicapované Hráče. Přesazování probíhá tak, že Hráče na budoucím Big Blindu z jednoho stolu, přesadíme na budoucí Big Blind na druhém stole nebo na pozici co možná nejbližší Big Blindu.

TIME

Po uplynutí adekvátní doby může Hráč požádat o časový limit. Když Floorman žádost schválí, obdrží Hráč, na kterého se čeká, jednu minutu na rozhodnutí. Minuta bude sestávat z časového limitu 50 vteřin, a pokud Hráč stále neučiní žádný krok, začne 10vteřinový odpočet. Pokud do konce odpočítávání Hráč ještě stále neučinil žádný krok, jeho Handa bude ukončena (Fold). Floorman může časový limit zkrátit v případech, kdy má důvodné podezření, že Hráč úmyslně zdržuje. Hráči důvodně podezřelí z úmyslného zdržování hry mohou být potrestáni buď ústní výtkou nebo povinným odsednutím od stolu na vymezenou dobu.

DRUHY TURNAJŮ

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

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

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

1 Rebuy – každý Hráč se turnaje může zúčastnit pouze jednou. Má ale možnost zvýšit počet svých žetonů tím, že si předem pevně daný počet žetonů může dokoupit za finanční částku v Kč. Rebuy není pro Hráče povinný a jeho nákup je možný pouze po dobu registrační fáze turnaje, a to pouze v případě, že počet žetonů Hráče se rovná Starting stacku nebo je nižší. Rebuy může být dokoupen kdykoliv během registrační fáze turnaje za předpokladu, že Hráč má stále žetony nebo že nezameškal ani jednu hru byli v All inu, ve kterém prohrál všechny své žetony.

Re-entry – každý Hráč se může do turnaje zapojit vícekrát. Druhá šance má ale podmínku, že Hráč prohrál všechny své žetony a v All inu, nebo pokud vrátil zbývající počet svých žetonů zpět Kasinu, aby mohl následně do turnaje vstoupit s původním počtem žetonů.

Unlimited Rebuys + Addon – četnost dokupů hracích žetonů během stanovené doby není omezena. Rebuy není pro Hráče povinný a jeho nákup je možný pouze po dobu registrační fáze turnaje. Za předem stanovenou finanční částku si může Hráč koupit startovní počet žetonů. Rebuy je umožněn pouze těm Hráčům, jejichž celkový počet žetonů je roven nebo je nižší než startovní počet žetonů.

Hráč, který přišel o všechny své žetony v All inu nesmí zameškat, ani jednu následující hru, aby mohl dokoupit svůj Rebuy. V opačném případě je z turnaje vyřazen. Addon je podobný jako Rebuy, je ovšem určen všem Hráčům na konci registrační fáze turnaje bez rozdílu. Nezáleží tedy na tom, kolik žetonů mají jednotliví Hráči před sebou.

TURNAJE OMEZENÉ LIMITEM SÁZEK

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

No Limit – sázky, co se týče jejich hodnoty, nejsou nijak omezeny. Stanovena je vždy pouze minimální možná Sázka rovna Big Blindu.

VÝPLATY

Rozdělení výher v pokerovém turnaji je závislé na celkovém počtu entries:

Počet entries / Umístění	2.-5.	6.-9.	9. - 15.	16. - 26.	27. - 35.	36. - 44.	45. - 62.	63. - 71.	72. - 99.	100. - 134.	135. - 164.
1.	100,00%	70,00%	50,00%	45,00%	40,00%	38,00%	35,00%	34,00%	33,00%	31,00%	29,00%
2.		30,00%	30,00%	26,00%	24,00%	23,00%	22,00%	20,00%	20,00%	19,50%	18,90%
3.			20,00%	17,00%	16,00%	15,00%	15,00%	15,00%	14,00%	14,00%	14,00%
4.				12,00%	12,00%	10,00%	10,00%	10,00%	10,00%	10,00%	9,00%
5.					8,00%	8,00%	8,00%	8,00%	8,00%	7,00%	7,00%
6.						6,00%	6,00%	6,00%	6,00%	5,00%	5,00%
7.							4,00%	4,00%	4,00%	4,00%	4,00%
8.								3,00%	3,00%	3,00%	3,00%
9.									2,00%	2,00%	2,00%
10.										1,50%	1,50%
11.										1,50%	1,50%
12.										1,50%	1,50%
13.											1,20%
14.											1,20%
15.											1,20%
Počet entries / Umístění	165. - 199.	200. - 245.	246. - 270.	271. - 350.	351. - 450.	451. - 550.	551. - 650.	651. - 750.	751. - 850.	851. - 950.	951. - 1050.
1.	27,00%	25,60%	24,00%	22,00%	20,95%	20,65%	20,15%	19,35%	19,00%	18,90%	18,80%
2.	17,90%	17,10%	16,50%	16,00%	14,70%	14,30%	13,90%	13,70%	13,50%	13,21%	13,10%
3.	14,00%	13,00%	12,00%	11,00%	10,50%	10,20%	9,80%	9,60%	9,44%	9,30%	9,25%
4.	9,00%	9,00%	8,50%	8,20%	7,50%	7,25%	6,90%	6,70%	6,70%	6,60%	6,60%
5.	7,00%	7,00%	6,50%	6,20%	5,75%	5,50%	5,20%	5,10%	5,10%	5,00%	5,00%
6.	5,00%	5,00%	4,70%	4,50%	4,20%	4,10%	3,90%	3,80%	3,80%	3,70%	3,65%
7.	4,00%	3,50%	3,50%	3,40%	3,25%	3,10%	2,90%	2,80%	2,80%	2,70%	2,65%
8.	3,00%	2,50%	2,50%	2,40%	2,20%	2,10%	2,00%	1,90%	1,80%	1,80%	1,75%
9.	2,00%	2,00%	2,00%	2,00%	1,70%	1,60%	1,50%	1,50%	1,50%	1,50%	1,45%
10.	1,50%	1,50%	1,60%	1,50%	1,40%	1,35%	1,30%	1,30%	1,30%	1,30%	1,28%
11.	1,50%	1,50%	1,60%	1,50%	1,40%	1,35%	1,30%	1,30%	1,30%	1,30%	1,28%
12.	1,50%	1,50%	1,60%	1,50%	1,40%	1,35%	1,30%	1,30%	1,30%	1,30%	1,28%
13.	1,20%	1,20%	1,40%	1,30%	1,20%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%
14.	1,20%	1,20%	1,40%	1,30%	1,20%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%
15.	1,20%	1,20%	1,40%	1,30%	1,20%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%
16.	1,00%	1,00%	1,20%	1,10%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	0,95%	0,93%
17.	1,00%	1,00%	1,20%	1,10%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	0,95%	0,93%
18.	1,00%	1,00%	1,20%	1,10%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	0,95%	0,93%
19.		0,80%	1,00%	0,90%	0,85%	0,90%	0,90%	0,85%	0,85%	0,80%	0,74%
20.		0,80%	1,00%	0,90%	0,85%	0,90%	0,90%	0,85%	0,85%	0,80%	0,74%
21.		0,80%	1,00%	0,90%	0,85%	0,90%	0,90%	0,85%	0,85%	0,80%	0,74%

22.		0,60%	0,80%	0,80%	0,85%	0,80%	0,80%	0,75%	0,75%	0,70%	0,65%
23.		0,60%	0,80%	0,80%	0,85%	0,80%	0,80%	0,75%	0,75%	0,70%	0,65%
24.		0,60%	0,80%	0,80%	0,85%	0,80%	0,80%	0,75%	0,75%	0,70%	0,65%
25.			0,60%	0,70%	0,85%	0,70%	0,70%	0,65%	0,65%	0,60%	0,55%
26.			0,60%	0,70%	0,85%	0,70%	0,70%	0,65%	0,65%	0,60%	0,55%
27.			0,60%	0,70%	0,85%	0,70%	0,70%	0,65%	0,65%	0,60%	0,55%
28.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
29.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
30.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
31.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
32.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
33.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
34.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
35.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
36.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
37.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
38.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
39.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
40.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
41.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
42.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
43.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
44.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
45.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
46.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
47.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
48.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
49.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
50.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
51.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
52.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
53.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
54.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
55.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
56.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
57.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
58.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
59.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
60.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
61.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
62.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
63.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
64.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
65.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
66.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
67.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%

68.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
69.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
70.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
71.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
72.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
73.									0,25%	0,25%	0,24%
74.									0,25%	0,25%	0,24%
75.									0,25%	0,25%	0,24%
76.									0,25%	0,25%	0,24%
77.									0,25%	0,25%	0,24%
78.									0,25%	0,25%	0,24%
79.									0,25%	0,25%	0,24%
80.									0,25%	0,25%	0,24%
81.									0,25%	0,25%	0,24%
82.										0,22%	0,22%
83.										0,22%	0,22%
84.										0,22%	0,22%
85.										0,22%	0,22%
86.										0,22%	0,22%
87.										0,22%	0,22%
88.										0,22%	0,22%
89.										0,22%	0,22%
90.										0,22%	0,22%
91.											0,20%
92.											0,20%
93.											0,20%
94.											0,20%
95.											0,20%
96.											0,20%
97.											0,20%
98.											0,20%
99.											0,20%

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

Kasino určuje, kolik procent bude odečteno jako poplatek **Fee** z celkového Moneypoolu. Fee je stanoveno minimálně na 5 % a maximálně na 15 % z Moneypoolu a je nahlášeno alespoň 7 dní před zahájením turnaje.

SHUFFLE MACHINES (automatická zařízení na míchaní karet)

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

Cash game - PINEAPPLE OPEN FACE CHINESE POKER

Kasino si za každou odehranou hru odebere poplatek Rake – 25Kč, za každého Hráče v dané hře, nebo se s Hráči dohodne na Time collection v souladu s Herním plánem.

PRAVIDLA HRY

Každý Hráč dostane postupně 13 karet. Karty musí srovnat do tří různých pokerových Hand. Hand nejbližší k Hráči („Back Hand“) musí být pěti karetní pokerová Hand a má být nejsilnější ze tří. Prostřední Hand musí být taky pěti karetní pokerová Hand a musí být slabší než „Back Hand“. Nejvzdálenější Hand od Hráče („Front Hand“) musí být tří karetní pokerová Hand a musí být ze všech tří Hand nejslabší.

Příklad:

♥ 7 ♦ 7 ♣ 2

♠ 2 ♥ 3 ♦ 4 ♥ 5 ♣ 6

♣ K ♣ Q ♣ 8 ♣ 5 ♣ 4

HERNÍ KOMBINACE

Herní kombinace pro pěti karetní Hand jsou stejné jako v běžném pokeru – Nejvyšší karta, Jeden Pár, Dva páry, Trojice, Straight, Flush, Full House, Čtyři stejného druhu, Straight Flush, Royal Flush.

Herní kombinace pro tří karetní Hand jsou Nejvyšší karta, Jeden Pár, Trojice. S tří karetní Hand nelze hrát kombinace typu Straight a Flush.

Příklad:

♥ 7 ♦ 7 ♣ 2

♠ 2 ♥ 3 ♦ 4 ♥ 5 ♣ 6

♣ K ♣ Q ♣ 8 ♣ 5 ♣ 4

anebo

♥ A ♦ A ♣ 2

♣ K ♥ K ♦ 4 ♥ 6 ♣ 6

♣ K ♣ Q ♣ J ♣ 10 ♣ 9

DEALOVÁNÍ OPEN FACE CHINESE POKER

Hra je určena pro dva nebo tři Hráče. Během hry se používá bodovací systém. Pro hru je zapotřebí i Dealer Button. Karty se začnou rozdávát od prvního Hráče po Dealer Buttonu. Nejprve je rozdáno pět karet každému Hráči (facedown, po jedné kartě na Hráče).

Hráči vezmou pět karet a začnou je pokládat na stůl face up 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 Hráč dvě nebo tři Handy rozestavěné, nicméně nedokončené. Zcela výjimečný případ by byl, že Hráč by měl Back nebo Middle Hand celou sestavenou z prvních pěti karet a zbylé Handy ne.

Příklad:

??? ?

???? ?

♠ K ♠ J ♠ 10 ♠ 6 ♠ 2

Nyní dostávají Hráči osm zbylých karet – čtyřikrát po třech kartách facedown. Hráč se musí vždy rozhodnout kam (do které ze tří Hand) umístí dvě ze tří karet. Jakmile jsou karty položeny nesmí se již přesouvat do jiné Handy.

BODOVÁNÍ

Bodování je založeno na vítězství jedné nebo více Hand ze všech tří možných a na Royalty systém za bodované Handy. Hráče dostane jeden bod, pokud porazí soupeřovu Handu (Back Hand proti Back Hand) a tři bonusové body za vítězství všech tří Hand (tzv. SCOOP). Takže, pokud Hráč vyhraje dva

Handy a jeden prohraje, jeho čistý zisk je jeden bod. Ale pokud Hráč vyhraje všechny tři (nebo prohraje všechny tři) Handy, pak jeho čistý zisk (nebo prohra) je šest bodů.

Za Royalties v Back Hand jsou následující body:

Royal Flush	25 bodů
Straight Flush	15 bodů
Čtyři stejného druhu	10 bodů
Full House	6 bodů
Flush	4 body
Straight	2 body

Body pro Middle Hand:

Royal Flush	50 bodů
Straight Flush	30 bodů
Čtyři stejného druhu	20 bodů
Full House	12 bodů
Flush	8 bodů
Straight	4 body
Trojice	2 body

Body pro Front Hand (tři karetní Hand):

Pár es	9 bodů	Trojice desítek	18 bodů
Pair králů	8 bodů	Trojice devítek	17 bodů
Pair královen	7 bodů	Trojice osmiček	16 bodů
Pár kluků	6 bodů	Trojice sedmiček	15 bodů
Pár desítek	5 bodů	Trojice šestek	14 bodů
Pár devítek	4 body	Trojice pětěk	13 bodů
		Trojice es	22 bodů
Pár osmiček	3 body	Trojice čtverek	12 bodů
		Trojice králů	21 bodů
Pár sedmiček	2 body	Trojice trojek	11 bodů
		Trojice královen	20 bodů
Pár šestek	1 bod	Trojice dvojek	10 bodů
		Trojice kluků	19 bodů

Fouled Hand – Hráč nedostane žádné body, ale musí „vyplatit“ všechny platné výherní Handy včetně Royalties. Je to rozdání, kdy se Hráč nequalifikuje pro bodování (např. v Back Hand je slabší kombinace než v prostřední Hand, viz. Pravidla hry)

Na začátku hry by měla být určena peněžní hodnota jednoho bodu (1 bod = 100 Kč). Výplaty probíhají na konci hry. Hráči mohou hrát mezi sebou na jednom stole za rozdílné sázky, např. Hráč A a Hráč B hrají za 25 Kč za bod. Hráč A a Hráč C hrají za 25 Kč za bod, ale Hráč B a Hráč C hrají za 100 Kč za bod. Hráči si mohou určit i maximální hodnotu, kterou jsou ochotni prohrát – tzv. Stop Loss. 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. Hráči mohou vyhrát nebo prohrát pouze ty žetony, které měli na začátku té konkrétní hry.

FANTASY LAND V OPEN FACE CHINESE

Fantasy Land začíná, pokud se sestaví pár dam nebo vyšší ve Front Hand bez Foulu. Pokud se podaří sestavit Handu s párem dam nebo vyšší ve Front Hand, příští hru budou rozdány všechny karty následovně:

Pár dam ve Front Hand....všichni Hráči obdrží po 5 kartách facedown a Hráč s párem dam ve Front Hand z minulé hry obdrží dalších 9 karet facedown najednou.

Pár králů ve Front Hand...všichni Hráči obdrží po 5 kartách facedown a Hráč s párem králů ve Front Hand z minulé hry obdrží dalších 10 karet facedown najednou.

Pár es ve Front Hand... všichni Hráči obdrží po 5 kartách facedown a Hráč s párem es ve Front Hand z minulé hry obdrží dalších 11 karet facedown najednou.

Jakákoliv trojice ve Front Hand... všichni Hráči obdrží po 5 kartách facedown a Hráč s trojicí ve Front Hand z minulé hry obdrží dalších 12 karet facedown najednou.

Jakmile si Hráč vytvoří Front, Middle i Back Hand, zbylé karty zahazuje (Fold).

Hráč, který hraje Fantasy Land musí všechny karty jako první seřadit lícem dolů. Nesmí potom již měnit jejich pořadí. Hráč, který aktuálně hraje Fantasy Land se může dostat na další Fantasy Land, když sestaví jakoukoliv trojici ve Front Hand anebo Čtyři stejného druhu či vyšší kombinaci, jako Back Hand.

Turnajová pravidla - PINEAPPLE OPEN FACE CHINESE POKER

Hrací karty, hodnota turnajových žetonů a registrace do turnaje jsou stejné jako u jiných pokerových turnajů – viz. výše.

1 bod má vždy předem stanovenou hodnotu turnajových žetonů (např. 1 bod = 50).

Hodnota bodu se v průběhu turnaje zvyšuje dle předem dané struktury a po předem daných časových intervalech.

PRAVIDLA HRY

Každý Hráč dostane postupně 13 karet. Karty musí srovnat do tří různých pokerových Hand. Hand nejbližší k Hráči („Back Hand“) musí být pěti karetní pokerová Hand a má být nejsilnější ze tří. Prostřední Hand musí být taky pěti karetní pokerová Hand a musí být slabší než „Back Hand“. Nejvzdálenější Hand od Hráče („Front Hand“) musí být tří karetní pokerová Hand a musí být ze všech tří Hand nejslabší.

Příklad:

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

HERNÍ KOMBINACE

Herní kombinace pro pěti karetní Hand jsou stejné jako v běžném pokeru – Nejvyšší karta, Jeden Pár, Dva páry, Trojice, Straight, Flush, Full House, Čtyři stejného druhu, Straight Flush, Royal Flush.

Herní kombinace pro tří karetní Hand jsou Nejvyšší karta, Jeden Pár, Trojice. S tří karetní Hand nelze hrát kombinace typu Straight a Flush.

Příklad:

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

anebo

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

DEALOVÁNÍ OPEN FACE CHINESE POKER

Hra je určena pro dva nebo tři Hráče. Během hry se používá bodovací systém. Pro hru je zapotřebí i Dealer Button. Karty se začínou rozdávat od prvního Hráče po Dealer Buttonu. Nejprve je rozdáno pět karet každému Hráči (facedown, po jedné kartě na Hráče).

Hráči vezmou pět karet a začínou je pokládat na stůl face up 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 Hráč dvě nebo tři Handy rozestavené, nicméně nedokončené. Zcela výjimečný případ by byl, že Hráč by měl Back nebo Middle Hand celou sestavenou z prvních pěti karet a zbylé Handy ne.

Příklad:

? ? ?

? ? ? ? ?

♠ K ♠ J ♠ 10 ♠ 6 ♠ 2

Nyní dostávají Hráči osm zbylých karet – čtyřikrát po třech kartách facedown. Hráč se musí vždy rozhodnout kam (do které ze tří Hand) umístí dvě ze tří karet. Jakmile jsou karty položeny nesmí se již přesouvat do jiné Handy.

BODOVÁNÍ

Bodování je založeno na vítězství jedné nebo více Hand ze všech tří možných a na Royalty systém za bodované Handy. Hráče dostane jeden bod, pokud porazí soupeřovu Handu (Back Hand proti Back Hand) a tři bonusové body za vítězství všech tří Hand (tzv. SCOOP). Takže, pokud Hráč vyhraje dva Handy a jeden prohraje, jeho čistý zisk je jeden bod. Ale pokud Hráč vyhraje všechny tři (nebo prohraje všechny tři) Handy, pak jeho čistý zisk (nebo prohra) je šest bodů.

Za Royalties v Back Hand jsou následující body:

Royal Flush	25 bodů
Straight Flush	15 bodů
Čtyři stejného druhu	10 bodů
Full House	6 bodů
Flush	4 body
Straight	2 body

Body pro Middle Hand:

Royal Flush	50 bodů
Straight Flush	30 bodů
Čtyři stejného druhu	20 bodů
Full House	12 bodů
Flush	8 bodů
Straight	4 body
Trojice	2 body

Body pro Front Hand (tři karetní Hand):

Pár es	9 bodů	Trojice desítek	18 bodů
Pair králů	8 bodů	Trojice devítek	17 bodů
Pair královen	7 bodů	Trojice osmiček	16 bodů
Pár kluků	6 bodů	Trojice sedmiček	15 bodů
Pár desítek	5 bodů	Trojice šestek	14 bodů
Pár devítek	4 body	Trojice pětek	13 bodů
		Trojice es	22 bodů
Pár osmiček	3 body	Trojice čtverek	12 bodů
		Trojice králů	21 bodů
Pár sedmiček	2 body	Trojice trojek	11 bodů
		Trojice královen	20 bodů
Pár šestek	1 bod	Trojice dvojek	10 bodů
		Trojice kluků	19 bodů

Fouled Hand – Hráč nedostane žádné body, ale musí vyplatit všechny platné výherní Handy včetně Royalties.

FANTASY LAND V OPEN FACE CHINESE

Fantasy Land začíná, pokud se sestaví pár dam nebo vyšší ve Front Hand bez Foulu. Pokud se podaří sestavit Handu s párem dam nebo vyšší ve Front Hand, příští hru budou rozdány všechny karty následovně:

Pár dam ve Front Hand...všichni Hráči obdrží po 5 kartách facedown a Hráč s párem dam ve Front Hand z minulé hry obdrží dalších 9 karet facedown najednou.

Pár králů ve Front Hand...všichni Hráči obdrží po 5 kartách facedown a Hráč s párem králů ve Front Hand z minulé hry obdrží dalších 10 karet facedown najednou.

Pár es ve Front Hand... všichni Hráči obdrží po 5 kartách facedown a Hráč s párem es ve Front Hand z minulé hry obdrží dalších 11 karet facedown najednou.

Jakákoliv trojice ve Front Hand... všichni Hráči obdrží po 5 kartách facedown a Hráč s trojicí ve Front Hand z minulé hry obdrží dalších 12 karet facedown najednou.

Jakmile si Hráč vytvoří Front, Middle i Back Hand, zbylé karty zahazuje (Fold).

Hráč, který hraje Fantasy Land musí všechny karty jako první seřadit lícem dolů. Nesmí potom již měnit jejich pořadí. Hráč, který aktuálně hraje Fantasy Land se může dostat na další Fantasy Land, když sestaví jakoukoliv trojici ve Front Hand anebo čtyři stejného druhu či vyšší kombinaci, jako Back Hand.

VÝPLATY

Rozdělení výher v pokerovém turnaji je závislé na celkovém počtu entries:

Počet entries / Umístění	2.-5.	6.-9.	9. - 15.	16. - 26.	27. - 35.	36. - 44.	45. - 62.	63. - 71.	72. - 99.	100. - 134.	135. - 164.
1.	100,00%	70,00%	50,00%	45,00%	40,00%	38,00%	35,00%	34,00%	33,00%	31,00%	29,00%
2.		30,00%	30,00%	26,00%	24,00%	23,00%	22,00%	20,00%	20,00%	19,50%	18,90%
3.			20,00%	17,00%	16,00%	15,00%	15,00%	15,00%	14,00%	14,00%	14,00%
4.				12,00%	12,00%	10,00%	10,00%	10,00%	10,00%	10,00%	9,00%
5.					8,00%	8,00%	8,00%	8,00%	8,00%	7,00%	7,00%
6.						6,00%	6,00%	6,00%	6,00%	5,00%	5,00%
7.							4,00%	4,00%	4,00%	4,00%	4,00%
8.								3,00%	3,00%	3,00%	3,00%
9.									2,00%	2,00%	2,00%
10.										1,50%	1,50%
11.										1,50%	1,50%
12.										1,50%	1,50%
13.											1,20%
14.											1,20%
15.											1,20%
Počet entries / Umístění	165. - 199.	200. - 245.	246. - 270.	271. - 350.	351. - 450.	451. - 550.	551. - 650.	651. - 750.	751. - 850.	851. - 950.	951. - 1050.
1.	27,00%	25,60%	24,00%	22,00%	20,95%	20,65%	20,15%	19,35%	19,00%	18,90%	18,80%
2.	17,90%	17,10%	16,50%	16,00%	14,70%	14,30%	13,90%	13,70%	13,50%	13,21%	13,10%
3.	14,00%	13,00%	12,00%	11,00%	10,50%	10,20%	9,80%	9,60%	9,44%	9,30%	9,25%
4.	9,00%	9,00%	8,50%	8,20%	7,50%	7,25%	6,90%	6,70%	6,70%	6,60%	6,60%
5.	7,00%	7,00%	6,50%	6,20%	5,75%	5,50%	5,20%	5,10%	5,10%	5,00%	5,00%
6.	5,00%	5,00%	4,70%	4,50%	4,20%	4,10%	3,90%	3,80%	3,80%	3,70%	3,65%
7.	4,00%	3,50%	3,50%	3,40%	3,25%	3,10%	2,90%	2,80%	2,80%	2,70%	2,65%
8.	3,00%	2,50%	2,50%	2,40%	2,20%	2,10%	2,00%	1,90%	1,80%	1,80%	1,75%
9.	2,00%	2,00%	2,00%	2,00%	1,70%	1,60%	1,50%	1,50%	1,50%	1,50%	1,45%
10.	1,50%	1,50%	1,60%	1,50%	1,40%	1,35%	1,30%	1,30%	1,30%	1,30%	1,28%
11.	1,50%	1,50%	1,60%	1,50%	1,40%	1,35%	1,30%	1,30%	1,30%	1,30%	1,28%
12.	1,50%	1,50%	1,60%	1,50%	1,40%	1,35%	1,30%	1,30%	1,30%	1,30%	1,28%
13.	1,20%	1,20%	1,40%	1,30%	1,20%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%
14.	1,20%	1,20%	1,40%	1,30%	1,20%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%
15.	1,20%	1,20%	1,40%	1,30%	1,20%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%	1,15%
16.	1,00%	1,00%	1,20%	1,10%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	0,95%	0,93%
17.	1,00%	1,00%	1,20%	1,10%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	0,95%	0,93%
18.	1,00%	1,00%	1,20%	1,10%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	0,95%	0,93%
19.		0,80%	1,00%	0,90%	0,85%	0,90%	0,90%	0,85%	0,85%	0,80%	0,74%
20.		0,80%	1,00%	0,90%	0,85%	0,90%	0,90%	0,85%	0,85%	0,80%	0,74%
21.		0,80%	1,00%	0,90%	0,85%	0,90%	0,90%	0,85%	0,85%	0,80%	0,74%
22.		0,60%	0,80%	0,80%	0,85%	0,80%	0,80%	0,75%	0,75%	0,70%	0,65%
23.		0,60%	0,80%	0,80%	0,85%	0,80%	0,80%	0,75%	0,75%	0,70%	0,65%
24.		0,60%	0,80%	0,80%	0,85%	0,80%	0,80%	0,75%	0,75%	0,70%	0,65%
25.			0,60%	0,70%	0,85%	0,70%	0,70%	0,65%	0,65%	0,60%	0,55%

26.			0,60%	0,70%	0,85%	0,70%	0,70%	0,65%	0,65%	0,60%	0,55%
27.			0,60%	0,70%	0,85%	0,70%	0,70%	0,65%	0,65%	0,60%	0,55%
28.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
29.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
30.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
31.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
32.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
33.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
34.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
35.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
36.				0,60%	0,70%	0,60%	0,60%	0,55%	0,55%	0,50%	0,45%
37.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
38.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
39.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
40.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
41.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
42.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
43.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
44.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
45.					0,50%	0,50%	0,50%	0,45%	0,40%	0,40%	0,40%
46.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
47.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
48.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
49.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
50.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
51.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
52.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
53.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
54.						0,40%	0,40%	0,40%	0,35%	0,35%	0,35%
55.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
56.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
57.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
58.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
59.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
60.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
61.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
62.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
63.							0,30%	0,35%	0,31%	0,31%	0,30%
64.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
65.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
66.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
67.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
68.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
69.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
70.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
71.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%

72.								0,30%	0,28%	0,28%	0,27%
73.									0,25%	0,25%	0,24%
74.									0,25%	0,25%	0,24%
75.									0,25%	0,25%	0,24%
76.									0,25%	0,25%	0,24%
77.									0,25%	0,25%	0,24%
78.									0,25%	0,25%	0,24%
79.									0,25%	0,25%	0,24%
80.									0,25%	0,25%	0,24%
81.									0,25%	0,25%	0,24%
82.										0,22%	0,22%
83.										0,22%	0,22%
84.										0,22%	0,22%
85.										0,22%	0,22%
86.										0,22%	0,22%
87.										0,22%	0,22%
88.										0,22%	0,22%
89.										0,22%	0,22%
90.										0,22%	0,22%
91.											0,20%
92.											0,20%
93.											0,20%
94.											0,20%
95.											0,20%
96.											0,20%
97.											0,20%
98.											0,20%
99.											0,20%

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

Kasino určuje, kolik procent bude odečteno jako poplatek **Fee** z celkového Moneypoolu. Fee je stanoveno minimálně na 5 % a maximálně na 15 % z Prizepoolu a je nahlášeno alespoň 7 dní před zahájením turnaje.

SHUFFLE MACHINES (automatická zařízení na míchání karet)

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