

HERNÍ PLÁN

pro provozování hazardní hry živá hra provozované v prostředí land-based dle § 3 odst. 2 písm. f) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, v platném znění.

Obecná část

1. Úvodní ustanovení:

CASINO KARTÁČ Group a.s. (IČ: 25899848) je společnost se sídlem na adrese Slévárenská 400/5, Ostrava – Mariánské Hory (dále jen „**Provozovatel**“ nebo „**CKG**“), která provozuje na základě základního povolení vydaného Ministerstvem financí České republiky hazardní hru Živá hra dle ustanovení § 3 odst. 2 písm. f) zákona č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách, v platném znění (dále jen „**ZHH**“).

Tento herní plán upravuje **obecné podmínky** účasti na těchto hazardních hrách a **pravidla živých her** provozovaných ve smyslu „ZHH“ v kasinu společnosti „CKG“. Tento herní plán byl schválen Ministerstvem financí České republiky (dále jen MF) v rámci správního řízení o vydání základního povolení.

Všechna ustanovení tohoto Herního plánu jsou vykládána v souladu s ochranou účastníků hazardních her, kterým Provozovatel zaručuje rovné podmínky a rovnou možnost výhry v souladu s ustanovením § 7 odst. c) ZHH. Ustanovení Herního plánu jsou závazná pro Provozovatele i pro Účastníky hazardních her.

Aktuální znění Herního plánu je v listinné podobě umístěno na viditelném místě v rámci prostoru Kasina.

2. Obecné podmínky:

Herní měna

Herní měnou v Kasinu je česká koruna (Kč).

V Kasinu jsou přijímány pro nákup žetonů české koruny (Kč).

Tento Herní plán se vztahuje na následující druhy Živé hry:

- Evropská ruleta 1
- Evropská ruleta 2
- Evropská ruleta 3
- Black Jack 1
- Black Jack 2
- Pětikaretní poker
- Ultimate Texas Hold' em Poker (dále jen „UTH“)
- Pokerové turnaje – Texas Hold' em Poker
- Texas Hold' em Poker – varianta Texas Hold' em (Cash Game)
- Texas Hold' em Poker – varianta Omaha (Cash Game)

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

Účast na hře

Hazardních her v kasinu se mohou účastnit fyzické osoby (dále jen „Hráči“), které dosáhly 18 let věku, byla u nich provedena **úspěšná identifikace** při vstupu do Kasina ve smyslu § 71 ZHH a AML zákona a dále kontrola, zda jejich účast na Hazardní hře není vyloučena na základě rozhodnutí Provozovatele o vyloučení z účasti na Hazardní hře v souladu s tímto Herním plánem. Účast na živé hře není možná bez jednotlivého nastavení nebo jednotlivého odmítnutí Sebeomezujících opatření Hráčem, a dále Hráčům, kteří mají vyčerpán takto nastavený limit Sebeomezujících opatření pro živou hru.

Provozovatel vede dle § 71 ZHH denní evidenci všech návštěvníků kasina.

Hráč je povinen se při každém vstupu do Kasina podrobit identifikaci v souladu s ZHH a AML zákonem, což zejména zahrnuje, zda předložený identifikační doklad odpovídá osobě, která jej předkládá a dále dochází k ověřování Hráče systémem AISG (věk osoby, jeho totožnost a zda není zapsán v RVO) a dále zjištění, zda není Politicky exponovanou osobou nebo zda není osobou, vůči níž Česká republika uplatňuje mezinárodní sankce podle zákona o provádění mezinárodních sankcí.

Toto probíhá vyplněním elektronického formuláře v systému Provozovatele, kde Hráč vyplní své identifikační údaje a kontaktní údaje se svým souhlasem a který zahrnuje i Prohlášení pro potřeby opatření proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu, dále podpisem dokumentů souvisejících se zpracováním osobních údajů apod., a to vždy v součinnosti s pověřeným pracovníkem Provozovatele.

V rámci procesu identifikace Hráče ověří Provozovatel, zda je tato osoba v RVO. Je-li Provozovateli sdělena systémem AISG informace, že je návštěvník zapsán v RVO, nebude tento návštěvník vpuštěn dále do herního prostoru a nesmí mu být umožněna účast na hazardních hrách Provozovatele.

Hráč je povinen poskytnout Provozovateli pravdivé a úplné údaje, bere na vědomí, že poskytnuté údaje budou ověřovány způsobem, který předepisuje ZHH, příp. AML zákon. Zároveň bere na vědomí, že je povinen oznamovat Provozovateli změny týkající se jím již poskytnutých údajů, a to včetně údajů osobních. Provozovatel je oprávněn pro účely vyplývající z AML zákona pořizovat kopie nebo výpisy Hráčem předložených dokladů a takto získané informace v souladu s těmito právními předpisy zpracovávat. Takto získané údaje je Provozovatel povinen uchovávat po dobu 10 let, a to opět za podmínek vyplývajících z příslušných zákonů.

Ukončení hry, výplata výher a peněžních prostředků

Provozovatel vede prostřednictvím elektronického komunikačního zařízení evidenci všech platebních transakcí související s nákupem nebo výměnou hodnotových žetonů, včetně uvedení data a času transakce a údajů Hráče, který transakci provádí, a to jak na pokladně Kasina, tak i u hracích stolů.

Hráči vzniká nárok na Výhru v případě, že jsou splněny všechny následující podmínky – Hráč získal, resp. dosáhl, výherní kombinace, která je nutná dle pravidel příslušné Živé hry k dosažení Výhry a nebyl porušen žádným způsobem tento Herní plán.

Vyplacení výher se oproti předloženým hodnotovým žetonům uskutečňuje výhradně v pokladně kasina.

Hodnotové a hrací žetony je zakázáno vynášet z kasina. Rovněž nepřipustné je použití hodnotových žetonů na úhradu jakýchkoliv závazků, které nevznikly ze hry. Po skončení hry je Hráč povinen vyměnit v pokladně všechny hodnotové žetony za peněžní prostředky.

Hráči mohou dávat spropitné v žetonech. Ty se ukládají do zvláštních schránek (Tip Box), které jsou součástí každého hracího stolu. Provozovatel vede jejich evidenci v rámci denního vyúčtování jednotlivých hracích stolů.

V případě výhry v Živé hře Hráč na hracích stolech obdrží hodnotové či hrací žetony v odpovídající hodnotě. Žádné žetony není možné na hracím stole vyměnit za peněžní prostředky.

Předmětem výhry Živé hry mohou být pouze peněžní prostředky. Hodnotové žetony je možné vyměnit za peněžní prostředky pouze na pokladně kasina buď v hotovosti v hrací měně, nebo formou bezhotovostního převodu prostřednictvím platebního účtu Hráče na základě písemné žádosti.

Provozovatel je povinen respektovat právní úpravu omezující platby v hotovosti, nevyplatí tedy Hráči v hotovosti částku, která převyšuje aktuální maximální limit plateb v hotovosti (270.000 Kč). Je však možné platbu rozdělit, kdy v hotovosti bude vyplacena pouze částka odpovídající tomuto maximálnímu limitu a zbylá část bude vypořádána bezhotovostním převodem. V případě vyplacení výhry bezhotovostním převodem je Provozovatel povinen vystavit Hráči potvrzení o výhře.

Provozovatel vyplatí výhru Hráči zpravidla bezodkladně, a to typicky u výplaty v hotovosti, ale vyhrazuje si právo odložit vyplacení výhry, má-li důvodné podezření na podvodné jednání Hráče na zákonem stanovenou lhůtu maximálně 60 dní (dle § 10 odst. 5 ZHH). Pokud Provozovatel v této lhůtě neprokáže Hráči vinu, je povinen výhru vyplatit. Pokud by se jednalo o porušení pravidel hry, pak je nutné toto porušení prostřednictvím kamerových záznamů prokázat, nestačí pouhé podezření o tomto porušení. Pokud bude prokázáno, že Výhra byla dosažena podvodným jednáním nebo porušením pravidel tohoto Herního plánu, je Provozovatel oprávněn takovou výhru nevyplatit. Provozovatel je rovněž oprávněn pozastavit výplatu Výher v případě, že by účast na Živé hře byla vyhodnocena jako podezřelý obchod ve smyslu AML, a to maximálně po dobu stanovenou AML.

Spory a reklamace

U Živé hry provozované v kasinu je za umístění sázky osobně odpovědný Hráč, a to i v případě, kdy sázku na požádání Hráče umístí Krupiér. V případě prohlášení neplatnosti hry se vrací uskutečněné sázky. Reklamace, uplatněné Hráčem z titulu neznalosti pravidel hry, jsou bezpředmětné, o čemž bude Hráč vyzooměn. Spory ze hry, stížnosti ohledně provozu kasina, chování Hráčů i zaměstnanců kasina řeší bez odkladu Manager kasina.

Hráč hazardní hry je povinen se před zahájením hry seznámit s aktuálním zněním tohoto Herního plánu. Jakékoliv jednání, které je prokazatelně v rozporu s tímto Herním plánem a směřuje k narušení korektnosti hry, je považováno za hrubé porušení Herního plánu. Za jednání v rozporu s tímto Herním plánem se považuje:

- pokus o ovlivnění Živé hry či ostatních Hráčů, a to i prostřednictvím technických prostředků, např. značením či zadržováním karet, jejich počítání, zaznamenávání průběhu hry s výjimkou Rulety, a to ve všech stádiích

podvodného jednání, včetně důvodného podezření Provozovatele.

- znečištění, poškození, či zničení vybavení Kasina a obslužných prostorů (např. toalet), a to i ve stádiu pokusu.
- projevy násilného či vulgárního chování vůči ostatním Hráčům či zaměstnancům Provozovatele.
- nevhodné chování, které obtěžuje ostatní Hráče (např. opilost, odhalování se, žádosti o poskytnutí peněžních prostředků, znečištěný oděv).
- při všech hrách s výjimkou Rulety a jejích variant dle tohoto Herního plánu je zakázáno Hráčům vést si poznámky o Živé hře či jakkoli jinak zaznamenávat její průběh, a to zejména, nikoliv však výlučně, za pomoci elektronických zařízení.

V případě zjištění uvedeného jednání ze strany Hráče je Provozovatel oprávněn Hráče v závislosti na závažnosti jednání z Živé hry vyloučit, a to dle úvahy Provozovatele na dobu omezenou či neomezenou.

V případě vyloučení Hráče z Živé hry:

- Provozovatel nechá Hráče dokončit aktuální hru a umožní Hráči výplatu jeho peněžních prostředků.
- v případě, že Hráč svým jednáním neoprávněně získal či se pokusil získat majetkový prospěch, je Provozovatel oprávněn nevyplatit Hráči peněžní prostředky tímto jednáním získané; takovýmto jednáním se může Hráč dopustit trestného činu.

Pokud není reklamace vyřízena na místě, bude s Hráčem sepsán protokol o reklamaci, který podepisuje obsluha v kasinu i Hráč. V protokolu jsou zaznamenány identifikační údaje o Hráči, který podal reklamaci, včetně telefonního čísla a e-mailu, na který mu bude sdělen výsledek reklamace a informace o podání reklamace. Jedno vyhotovení protokolu obdrží Hráč, druhé Provozovatel.

Hráč je povinen uplatnit reklamaci v nejkratším možném termínu po vzniku reklamované události, nejpozději však ve lhůtě 6 měsíců od jejího vzniku; tím není dotčeno právo Hráče uplatnit nárok na Výhru ve lhůtě 1 roku ode dne vyhodnocení sázkové příležitosti.

Personál kasina může Hráčům vysvětlit pravidla hry a chování v Kasinu, nesmí však napomáhat ve hře aktivním zásahem.

Není-li Hráč spokojen s vyřízením reklamace, může tuto skutečnost dále reklamovat u manažera přítomného v kasinu, který reklamaci Hráče spolu s protokolem o reklamaci a dalšími podklady potřebnými k prověření reklamace postoupí k řešení v sídle Provozovatele. Výsledek reklamačního řízení sdělí Provozovatel Hráči nejpozději do 30 dnů od sepsání protokolu o reklamaci, a to telefonicky nebo e-mailem dle údajů sdělených Hráčem. Výsledek reklamačního řízení i zjištění učiněná reklamačním šetřením se zaznamenávají do protokolu, který Provozovatel zašle Hráči na e-mailovou adresu uvedenou v protokolu nejpozději do 7 dnů od sdělení výsledku reklamačního řízení Hráči.

Hráč, jakožto spotřebitel, je také oprávněn řešit případné spory s Provozovatelem prostřednictvím orgánu mimosoudního řešení spotřebitelských sporů. Tímto orgánem je Česká obchodní inspekce. Řízení se zahajuje písemným návrhem, jehož náležitosti jsou uvedeny v § 20 n) zákona č. 634/1992 Sb., o ochraně spotřebitele, ve znění pozdějších předpisů. Před zahájením řízení je nezbytné uplatnit reklamaci u Provozovatele, který je povinen ji vyřídit do 30 dnů. Mimosoudní řešení je pak možné zahájit nejpozději do 1 roku ode dne, kdy Hráč (spotřebitel) uplatnil reklamaci u Provozovatele. Veškeré informace o možnosti mimosoudního řešení spotřebitelských sporů jsou uvedeny na internetových stránkách www.coi.cz.

Mlčenlivost

Provozovatel je povinen zachovávat mlčenlivost o Hráčích a jejich účasti na Živé hře. Povinnost zachovávat mlčenlivost se nevztahuje na případy, kdy Hráč zproští Provozovatele povinnosti mlčenlivosti. Povinnosti mlčenlivosti nelze Provozovatele zprostit dříve, než je známo, zda Hráč získal Výhru v souladu s Herním plánem. Povinnosti zachovávat mlčenlivost se Provozovatel nemůže rovněž dovolávat vůči:

- správním orgánům vykonávajícím působnost podle ZHH;
- soudům pro účely soudního řízení;
- orgánům činným v trestním řízení; nebo
- probační a mediační službě pro účely výkonu její činnosti.

Společná a závěrečná ustanovení

Provozovatel v souladu s § 72 ZHH provádí prostřednictvím instalovaného monitorovacího zařízení monitorování Kasina. Tento záznam je, za podmínek stanovených ZHH, archivován po dobu dvou let.

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

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

V případech, na které není v tomto herním plánu pamatováno nebo v případech sporů způsobených rozdílným výkladem tohoto Herního plánu, se musí Hráč podrobit rozhodnutí Provozovatele nebo se obrátit na příslušné orgány řešení sporů.

Pokud se spor mezi Hráčem a Provozovatelem nepodaří vyřešit smírnou cestou (např. i prostřednictvím shora zmiňovaného orgánu mimosoudního řešení spotřebitelských sporů), jsou pro řešení sporů věcně a místně příslušné soudy České republiky s rozhodným právem České republiky.

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

Definice pojmů

AML zákon – zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu, v platném znění.

AISG – Informační systém provozování hazardních her ve smyslu ZHH – jedná se o datové rozhraní (službu) MF pro výměnu informací a dat s informačním systémem Provozovatele zajišťující zejména dálkovým způsobem ověření totožnosti a věku osob žádajících o registraci, vstup do herních prostorů nebo přihlašování k uživatelským kontům a ověření, zda tyto konkrétní osoby jsou nebo nejsou zapsány v **RVO**.

Hazardní hry – hazardní hry provozované Provozovatelem dle platných právních předpisů na základě jednotlivých základních povolení vydaných Ministerstvem financí České republiky.

Herní plán – tento Herní plán pro provozování hazardní hry Živá hra.

Identifikační údaje - všechna jména a příjmení, rodné číslo, a nebylo-li přiděleno, datum narození, dále místo narození, pohlaví, trvalý nebo jiný pobyt a státní občanství, a dále pro účely AML zákona též druh a číslo průkazu totožnosti, stát, popřípadě orgán, který jej vydal, a dobu jeho platnosti.

Kontaktní údaje – telefonní číslo, korespondenční a e-mailová adresa, případně identifikátor datové schránky.

Kasino – samostatný, stavebně oddělený prostor, ve kterém je provozována Živá hra jako hlavní činnost. V Kasinu Provozovatele může být Živá hra provozována společně s Technickou hrou.

Krupiér – zaměstnanec Provozovatele, který obsluhuje hrací stůl, přijímá Sázky, vyplácí žetony, řídí hru a dbá na dodržování Herních pravidel.

Politicky exponovaná osoba – fyzická osoba, která je nebo byla ve významné veřejné funkci s celostátním nebo regionálním významem nebo osoba takové osobě blízká; pro úplnou definici viz § 4 odst. 5 AML zákona.

RVO (Rejstřík) – Rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hře podle ZHH.

Sázka – Hráčem dobrovolně určené nevratné plnění, které bude porovnáno s výsledkem Živé hry.

Sebeomezující opatření – Účast na živé hře není možná bez jednotlivého nastavení nebo jednotlivého odmítnutí následujících sebeomezujících opatření:

- maximální výše čisté prohry za 1 den,
- maximální výše čisté prohry za 1 kalendářní měsíc,
- maximální počet návštěv herního prostoru za 1 kalendářní měsíc.

Zmírní-li hráč svá sebeomezující opatření, je provozovatel povinen provést změnu nejdříve s účinností od sedmého dne ode dne hráčem provedené změny sebeomezujících opatření.

Zpřísní-li hráč svá sebeomezující opatření, je provozovatel povinen provést změnu neprodleně, nejpozději však do 24 hodin od okamžiku hráčem provedené změny sebeomezujících opatření.

Účastník hazardní hry nebo **Hráč** – fyzická osoba, která dovršila 18 let věku a která k účasti na Hazardní hře zaplatila Vklad.

Vklad – **jakékoliv** plnění opravňující k účasti na Hazardní hře, které představuje zejména jedna nebo více Sázek nebo další plnění stanovená Provozovatelem, která kromě Sázky opravňují Hráče k účasti na Hazardní hře.

Výhra – **peněžní** prostředky, na které má Hráč nárok v případě, že vyhraje v konkrétní Hazardní hře. Vznikne porovnáním Sázky do jedné hry a výsledkem hry.

Zisk – peněžní prostředek, na který má Hráč nárok v případě, že vyhraje. Zisk nezahrnuje původní sázku.

ZHH – Zákon č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, v platném znění.

Žeton – Při živých hrách provozovaných Provozovatelem jsou používány hodnotové a hrací žetony schválené Ministerstvem financí.

Hodnotové žetony jsou žetony hmotné podstaty s vyznačením hodnoty a oficiální zkratkou měny, které je možné

zakoupit na pokladně kasina nebo u hracích stolů. Nákup hodnotových žetonů je možné hradit pouze peněžními prostředky v hotovosti nebo vybranými platebními kartami na pokladně Kasina. Provozovatel si vyhrazuje právo omezit nákup hodnotových žetonů platebními kartami podle svých potřeb.

Hrací žetony jsou barevné žetony se znaky specifickými vždy pro jeden hrací stůl. Hrací žetony lze získat výměnou hodnotových žetonů u hracího stolu. Po ukončení hry vymění obsluha hracího stolu Hráči hrací žetony za hodnotové žetony. Při nákupu (za hodnotové žetony) hracích žetonů si Hráč určí jejich hodnotu (u rulety). Tato hodnota je následně po celou dobu hry Hráče živé hry vyznačena na hracím stole. Hrací žetony není možné přímo vyměnit za peněžní prostředky.

Živá hra – hra, při které Hráči hrají proti Krupiérovi, nebo jeden proti druhému u hracích stolů, aniž by byl předem určen počet Hráčů a výše sázky do jedné hry. Živou hrou se rozumí zejména ruleta, karetní hra, a to i provozovaná formou turnaje. Provozovatel zásadně provozuje živé hry způsobem, který zaručuje všem účastníkům hazardní hry rovné podmínky a rovnou možnost výhry ve smyslu § 7 odst. 2 písm. c) ZHH.

V Ostravě, dne 6.5.2022



CASINO KARTÁČ Group a.s.
Ing. Vlastimil Vyhlídal

Pravidla Živých her

Jednotlivé definované pojmy

Ante – povinná sázka u hry Pětikaretní poker a Ultimate Texas Hold'em Poker (UTH), kterou Hráč vkládá před jejím začátkem na políčko „Ante“. Hráč musí vsadit ante před začátkem každé jednotlivé hry.

Bet – sázka, kterou Hráč vkládá u Pětikaretního pokeru na políčko „Bet“, v případě, že se rozhodne dokončit hru. Tato sázka je vždy dvojnásobek sázky Ante.

Blind – povinná sázka u UTH, kterou Hráč vkládá před začátkem hry na políčko Blind. Tato sázka musí být stejná jako sázka na políčko Ante.

Bonus – je vedlejší, dobrovolná sázka u hry Pětikaretní poker, kterou Hráč vkládá před začátkem hry na políčko označené „B“.

Box – hrací pozice pro sázky u karetních her -

- Pětikaretní poker - Box tvoří políčko Ante, Play a Bonus
- Black Jack – pozice pro sázky
- UTH – Box tvoří políčka Ante, Blind, Play a Trips.

Floorman – osoba určená pro vedení Pokerového turnaje a Cash Game. Má na starost průběh hry, dodržování pravidel a rozhoduje sporné situace. Nezvyklé sporné situace se vždy řeší s ohledem na co nejvyšší korektnost hry. Rozhodnutí Floormana jsou konečná.

Fold (Složit karty) - Hráč, který takto složí karty, nemůže učinit jakoukoliv další sázku v rámci hrané hry a ani tuto hru vyhrát.

Hand – kombinace pravidly jednotlivých her předem určeného počtu karet, jejíž hodnota v případě showdownu (tedy vyložení karet jednotlivých Hráčů na stůl) určuje, který Hráč vyhrává; v závislosti na pravidlech jednotlivých her může být hand složen buď jen z vlastních karet jednotlivého Hráče či Krupiéra (tedy jeho vlastních karet, které mu jsou během hry rozdány, a které s nikým nesdílí) nebo z jeho vlastních karet a z karet, které jsou v průběhu hry rozdány a sdíleny všemi Hráči (a případně i Krupiérem)

Check (Vyčkat) - Hráč využije možnosti nesázet a počká na rozdání dalších karet.

Inspektor – osoba, která hlídá činnost Krupiéra a kontroluje správnost průběhu hry a výsledků sázek.

Manager kasina – osoba, která je zodpovědná za chod Živé hry.

Play – je sázka u UTH, kterou Hráč vkládá na políčko „Play“ v případě, že se rozhodne dokončit hru.

Raise – Navýšení sázky

Trips – je vedlejší, dobrovolná sázka k základní hře u UTH, kterou Hráč vkládá před začátkem hry na políčko „Trips“.

EVROPSKÁ RULETA 1 – ER 1

Evropská ruleta (dále jen ER) je hazardní hra obsluhována Krupiérem, který obsluhuje ruletové kolo (roztáčí ho a vhadzuje do něho kuličku), přijímá sázky, vydává a přijímá žetony a vyplácí výhry. Na Krupiéra dohlíží inspektor – osoba, která dohlíží na správné dodržování postupů hry, pravidel a vyplácení výher.

Cílem hry je uhodnout, do které jamky, označené číslem od nuly do 36 na ruletovém kole kulička spadne. Všechny sázky musí být v souladu s minimy a maximy stolu, u něhož se hraje – tyto jsou viditelně označeny příslušnou vývěskou u hracích stolů.

Stůl pro hru

Všechna sedadla u stolů ER jsou vyhrazena pro Hráče.

„Oblast vnitřních sázek“ a „oblast vnějších sázek“ jsou dvě hlavní oblasti ruletového plátna stolu, na které se umísťují sázky. Každá z nich nabízí mnoho různých způsobů, jak vsadit, a odlišné limity sázek, které jsou uvedeny níže.

Oblast vnitřních sázek nabízí sázky na jednotlivá čísla a jejich pozice straight up, split, street, corner, six line.

Oblast vnějších sázek obsahuje dvojice sázek na červenou nebo černou, vysokou nebo nízkou a lichou nebo sudou (každá z nich zahrnuje 18 čísel). Hráč může také vsadit šest různých 12 číselných sázek (každé tři z nich jsou známé jako sázka na „sloupec“ a „tucet“).

Navíc jsou zde skupiny sázek – tzv. „Hlášené sázky“, které pokrývají 5 až 17 čísel rozmístěných v různých částech kola. Tyto níže popsané speciální sázky musí Hráč včas ohlásit Krupiérovi a zároveň mu předat potřebný počet žetonů, který Krupiér sám umístí přímo do číselné sítě nebo na jiné k tomu určené místo ruletového plátna.



Ruletové kolo

Ruletové kolo ER se skládá ze dvou částí – z pohyblivého cylindru (kola) a ze statické části ruletového kola (mísy), v níž cylindr rozdělený na 37 (třicet sedm) očíslovaných jamek po roztočení Krupiérem rotoje.

Kolo se otáčí v dřevěné míse, kolem níž jsou umístěny kovové výstupky. Ty mění v průběhu přechodu z dřevěné mísy do kola směr kuličky, za účelem zvýšení nahodilosti dopadu kuličky do jamky (čísla) kola. Kolo se otáčí jedním směrem a Krupiér roztočí kuličku v míse směrem opačným. Všechny 37 jamek není očíslováno jedna za druhou, nýbrž tímto mezinárodně uznávaným způsobem, platným pro francouzské číslované kolo – čísla po sobě jdoucí: 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.



Žetony

Žetony používané ke hře ER rozlišujeme na hrací a hodnotové.

Hrací žetony lze získat výměnou zakoupených hodnotových žetonů u hracího stolu. Každý Hráč u hracího stolu

má určenou svou barvu hracích žetonů. Tyto hrací žetony platí pouze u příslušného stolu (jsou nepřenosné), po skončení hry si Hráč hrací žetony vymění za hodnotové, které si může směnit v pokladně kasina na hrací měnu. Pokud Hráč odejde od stolu s hracími žetony, od této chvíle tyto žetony mají hodnotu minima stanoveného u příslušného stolu. Každý Hráč má samozřejmě možnost na ER hrát i s hodnotovými žetony.

Hra – zahájení a průběh hry

Hra začíná oznámením Krupiéra „Vaše sázky, prosím“, tímto vyzve Hráče, aby své sázky umístil na hrací plátno dle povolených pravidel, která se týkají druhů sázek a jejich maximální a minimální výše. Za umístění sázek si zodpovídá Hráč sám.

Krupiér uvede cylindr rulety (kolo) do pohybu a vhodí kuličku do obvodové dřevěné drážky v opačném směru, než jakým je směr otáčení kola. Směr otáčení kola a směr kuličky se při dalším roztočení bude střídát. Pokud by se kolo neroztočilo v opačném směru než při předchozí hře nebo se kulička roztočila ve směru otáčení kola, je toto roztočení (spin) neplatné a nazve se „chybným roztočením“ („no spin“) a hra není platná. O „no spin“ se jedná také v případě, že je kulička Krupiérem vyhozena mimo kolo nebo také, dojde-li k vypadnutí kuličky z kola již během spinu (např. při nárazu na kovové výstupky).

Než kulička spadne do jedné ze 37 jamek, Krupiér zkontroluje umístění sázek Hráče na hracím plátně, poté oznámí s dostatečným předstihem „Konec sázek, děkuji“. Po tomto oznámení Krupiéra již Hráč nesmí umístit žádné sázky, pokud tak učiní, jsou tyto sázky pokládány za neplatné (tzv. „pozdní sázky“) a jsou vráceny Hráči zpět. Má-li roztočení (spin) platit, kulička musí obvod rulety oběhnout nejméně 5x, než spadne do některé z jamek. Nestane-li se tak, inspektor toto roztočení označí za chybné (no spin).

Jestliže byla všechna pravidla splněna, poté co kulička spadne do jamky, ohlásí Krupiér výherní číslo spolu s příslušnou barvou, např. 13, černá. Toto číslo označí markerem, tzv. „dolly“ pro větší přehlednost.

Všechny sázky s tímto číslem vyhrávají a jsou vyplaceny dle výplatních poměrů. Ostatní sázky prohrávají.

Personál kasina za žádných okolností nesmí Hráčům radit, jak mají sázet. Nesmí také Hráči napomáhat k porušení pravidel hry.

Výherní poměry

- jednoduché sázky:

- červená: všechna červená čísla na ruletovém kole
- černá: všechna černá čísla na ruletovém kole
- lichá (odd): čísla 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19,21,23,25,27,29,31,33
- sudá (even): čísla 2,4,6,8,10,12,14,16,18,20,22,24,26,28,30,32,34,36
- nízké (1-18): všechna čísla od jedné do osmnácti
- vysoké (19-36): všechna čísla od devatenácti do třiceti šesti

Vyplácí se v poměru 1:1, původní sázka + 1x násobek původní sázky.

Pokud Hráč vsadí minimální sázku 200 Kč, vyhrává původní sázku 200 Kč + 200 Kč zisk = 400 Kč výhra.

V případě, že je vsazena maximální sázka 18.000 Kč, vyhrává Hráč původní sázku 18.000 Kč + 18.000 Kč zisk = 36.000 Kč výhra.

V případě nuly (0) jednoduché sázky prohrávají.

- tucty a sloupce :

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

Vyplácí se v poměru 2:1, původní sázka + 2x násobek původní sázky.

Pokud Hráč vsadí minimální sázku 200 Kč, vyhrává původní sázku 200 Kč + 400 Kč zisk = 600 Kč výhra.

V případě, že je vsazena maximální sázka 12.000 Kč, vyhrává Hráč původní sázku 12.000 Kč + 24.000 Kč zisk = 36.000 Kč výhra.

V případě nuly (0) tucty a sloupce prohrávají.

Hry na čísla

- jedno číslo (straight up)



Sázky vsazené na jedno číslo, např. na číslo 17 (viz obrázek) jsou vypláceny v poměru 35:1, tzn., že Hráč při minimální sázce 20 Kč vyhrává původní sázku 20 Kč + 700 Kč zisk = 720 Kč výhra.

Pokud Hráč vsadí maximum na jedno číslo 1.000 Kč, vyhrává původní sázku 1.000 Kč + 35.000 Kč zisk = 36.000 Kč výhra.

- dvě sousední čísla (split)



Sázky vsazené na dvě sousední čísla, např. na čísla 13/14 (viz obrázek).

Každá vyhrávající sázka na 2 čísla je vyplácena v poměru 17:1, tzn., že pokud Hráč vsadí na dvě sousední čísla minimální sázku 20 Kč, vyhrává původní sázku 20 Kč + 340 Kč zisk = 360 Kč výhra.

V případě, že vsadí na dvě sousední čísla maximální sázku 2.000 Kč, vyhrává původní sázku 2.000 Kč + 34.000 Kč zisk = 36.000 Kč výhra.

- trojčíslí: tři čísla v jedné řadě (street)



Sázky vsazené na 3 čísla: např. čísla 16/17/18 (viz obrázek).

Sázky jsou vypláceny v poměru 11:1. Tzn., že Hráč při minimální sázce 20 Kč, vyhrává původní sázku 20 Kč + 220 Kč zisk = 240 Kč výhra. Při maximální sázce 3.000 Kč, vyhrává účastník hazardní hry původní sázku 3.000 Kč + 33.000 Kč zisk = 36.000 Kč výhra.

- **čtyřčísli:** čtyři sousední čísla (corner)



Sázky vsazené na čtyři sousední čísla ve čtverci, např. čísla 4/5/7/8 (viz obrázek).

Každá vyhrávající sázka je vyplácena v poměru 8:1. Pokud Hráč vsadí minimální sázku 20 Kč je výhra: původní sázka 20 Kč + 160 Kč zisk = 180 Kč výhra. Při maximální sázce 4.000 Kč vyhrává Hráč původní sázku 4.000 Kč + 32.000 Kč zisk = 36.000 Kč výhra.

- **šest čísel ve dvou sousedních řadách** (six line)



Sázky vsazené na šest čísel ve dvou řadách zahrnují šest (6) čísel, např. čísla 13/14/15/16/17/18/ (viz obrázek).

Jakákoliv vyhrávající sázka na šest čísel se vyplácí v poměru 5:1. To značí, že Hráč při minimální sázce 20 Kč vyhrává původní sázku 20 Kč + 100 Kč zisk = 120 Kč výhra. Vsadí-li Hráč maximální sázku 6.000 Kč, vyhrává původní sázku 6.000 Kč + 30.000 Kč zisk = 36.000 Kč výhra.

- **Hlášené sázky:** (call bets)



Všechny hlášené sázky musí Krupiér opakovat a musí se na určené místo na plátně (racetrack) umístit dříve, než kulička spadne do jamky (do výherního čísla). Jestliže to čas nedovolí, bude se hlášená sázka pokládat za neplatnou a Hráči se vrátí vklad.

a) Sousední sázky (Neighbors)

Tyto sázky zahrnují pět v řadě po sobě jdoucích čísel na ruletovém kole, např. 5,24,16,33,1. Proto se sázka skládá z pěti (5) žetonů. Pokud účastník hazardní hry vsadí hlášenou sázku „16 a sousedé (neighbors)“, jeho minimální vklad na tuto sázku musí být 100 Kč (tzn. 5x 20 Kč za každé číslo). Tato sázka zahrnuje číslo 16 plus dvě čísla doprava (33,1) a dvě čísla doleva (24, 5). Padne-li třeba číslo 33 (nebo jiné z vybrané pětičky čísel), Krupiér položí žeton na straight up vyhrávajícího čísla, v tomto případě v hodnotě 20 Kč. Zbýlých 80 Kč prohrává. To značí, že Hráč při minimální sázce 100Kč (5x20) vyhrává původní sázku 20 Kč (1x20) + 700 Kč zisk = 720 Kč výhra. Vsadí-li Hráč maximální sázku 5.000 Kč (5x 1.000), vyhrává původní sázku 1.000 Kč (1x1000) + 35.000 Kč zisk = 36.000 Kč výhra.

b) Zero (0) Spiel (hra na nulu)

Tato sázka se skládá ze 4 (čtyř) žetonů a zahrnuje 7 (sedm) v řadě po sobě jdoucích čísel na kole od čísla 12 po číslo 15. Sázka se pokládá na tyto pozice: 1x split 0/3, 1x split 12/15, 1x straight up 26, 1x split 32/35 (viz obr.). Max. sázka je 7.000 Kč.



Pokud padne některé z těchto čísel, Krupiér vyplatí výhru v příslušném výplatním poměru.

c) Velká série (Série 0/2/3)

Tato sázka se skládá z 9 (devíti) žetonů a zahrnuje 17 (sedmnáct) v řadě po sobě jdoucích čísel na kole od 22 přes nulu až k číslu 25. Sázka se pokládá na tyto pozice: 2x street 0/2/3, 1x split 4/7, 1x split 12/15, 1x split 18/21, 1x split 19/22, 2x corner 25/29, 1x split 32/35. Max. sázka je 17.000 Kč.



Pokud padne některé z těchto čísel, Krupiér vyplatí výhru v příslušném výplatním poměru.

d) Malá série (Série 5/8)

Tato série se skládá ze 6 (šesti) žetonů a zahrnuje 12 (dvanáct) v řadě po sobě jdoucích čísel na kole od čísla 27 po číslo 33. Sázka se pokládá na tyto pozice: 1x split 5/8, 1x split 10/11, 1x split 13/16, 1x split 23/24, 1x split 27/30, 1x split 33/36.

Max. sázka je 12.000 Kč.



Pokud padne některé z těchto čísel, Krupiér vyplatí výhru v příslušném výplatním poměru.

e) Orphelins

Tato sázka obsahuje 5 žetonů a jsou to 2 výšece v řadě po sobě jdoucích čísel na ruletovém kole, zahrnuje celkem 8 (osm) čísel - 17,34,6 a 1,20,14,31,9. Sázka se pokládá na tyto pozice: 1x straight up 1, 1x split 6/9, 1x split 14/17, 1x split 17/20, 1x split 31/34.

Max. sázka je 9.000 Kč.



Pokud padne některé z těchto čísel, Krupiér vyplatí výhru v příslušném výplatním poměru.

MINIMÁLNÍ A MAXIMÁLNÍ SÁZKY, MAXIMÁLNÍ VÝHRA (v Kč)

Sázka na	min. sázka	max. sázka	výplatní poměr	max. výhra (vklad + zisk)
Jednotlivé číslo (Straight up)	20	1 000	35:1	36 000
Dvojice (Split)	20	2 000	17:1	36 000
Trojice (Street)	20	3 000	11:1	36 000
Čtveřice (Corner)	20	4 000	8:1	36 000
Šestice (Six line)	20	6 000	5:1	36 000
Tucty a sloupce (Column, dozen)				
Tucet	200	12 000	2:1	36 000
Sloupec	200	12 000	2:1	36 000
Jednoduché sázky (Even Chances)				
1-18 / 19-36	200	18 000	1:1	36 000
Lichá / Sudá	200	18 000	1:1	36 000
Červená / Černá	200	18 000	1:1	36 000

ER 1 – Maximální výhra na jedno vsazené číslo

Maximum na číslo (straight up) je 1.000, - Kč. Jestliže Hráč hraje tzv. „číslo do maxima“, rozumí se tím, že všechny pozice (straight up, split, street, corner, six line) např. čísla 17 (viz obrázek) jsou hrány v maximálních povolených sázkách. Maximální zisk z daného čísla 17 je 392 žetonů v hodnotě 1.000, - Kč (392.000 Kč) + původní sázka 40 žetonů v hodnotě 1.000 Kč (40.000 Kč) = výhra 432.000 Kč.

Maximální výhra u čísla:

0 – zisk 235 žetonů (235.000 Kč) plus původní sázka 17 žetonů (17.000 Kč) = výhra 252.000 Kč
1,3 - zisk 297 žetonů (297.000 Kč) plus původní sázka 27 žetonů (27.000 Kč) = výhra 324.000 Kč
2 - zisk 396 žetonů (396.000 Kč) plus původní sázka 36 žetonů (36.000 Kč) = výhra 432.000 Kč
4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33 - zisk 294 žetonů (294.000 Kč) plus původní sázka 30 žetonů (30.000 Kč) = výhra 324.000 Kč
5,8,11,14,17,20,23,26,29,32 - zisk 392 žetonů (392.000 Kč) plus původní sázka 40 žetonů (40.000 Kč) = výhra 432.000 Kč
34 a 36 - zisk 198 žetonů (198.000 Kč) plus původní sázka 18 žetonů (18.000 Kč) = výhra 216.000 Kč
35 – zisk 264 žetonů (264.000 Kč) plus původní sázka 24 žetonů (24.000 Kč) = výhra 288.000 Kč

EVROPSKÁ RULETA 2 – ER 2

Evropská ruleta (dále jen ER) je hazardní hra obsluhována Krupiérem, který obsluhuje ruletové kolo (roztáčí ho a vhadzuje do něho kuličku), přijímá sázky, vydává a přijímá žetony a vyplácí výhry. Na Krupiéra dohlíží inspektor – osoba, která dohlíží na správné dodržování postupů hry, pravidel a vyplácení výher.

Cílem hry je uhodnout, do které jamky, označené číslem od nuly do 36 na ruletovém kole kulička spadne. Všechny sázky musí být v souladu s minimy a maximy stolu, u něhož se hraje – tyto jsou viditelně označeny příslušnou vývěskou u hracích stolů.

Stůl pro hru

Všechna sedadla u stolů ER jsou vyhrazena pro Hráče.

„Oblast vnitřních sázek“ a „oblast vnějších sázek“ jsou dvě hlavní oblasti ruletového plátna stolu, na které se umísťují sázky. Každá z nich nabízí mnoho různých způsobů, jak vsadit, a odlišné limity sázek, které jsou uvedeny níže.

Oblast vnitřních sázek nabízí sázky na jednotlivá čísla a jejich pozice straight up, split, street, corner, six line.

Oblast vnějších sázek obsahuje dvojice sázek na červenou nebo černou, vysokou nebo nízkou a lichou nebo sudou (každá z nich zahrnuje 18 čísel). Hráč může také vsadit šest různých 12 číselných sázek (každé tři z nich jsou známé jako sázka na „sloupec“ a „tucet“).

Navíc jsou zde skupiny sázek – tzv. „Hlášené sázky“, které pokrývají 5 až 17 čísel rozmístěných v různých částech kola. Tyto níže popsané speciální sázky musí Hráč včas ohlásit Krupiérovi a zároveň mu předat potřebný počet žetonů, který Krupiér sám umístí přímo do číselné sítě nebo na jiné k tomu určené místo ruletového plátna.



Ruletové kolo

Ruletové kolo ER se skládá ze dvou částí – z pohyblivého cylindru (kola) a ze statické části ruletového kola (mísy), v níž cylindr rozdělený na 37 (třicet sedm) očíslovaných jamek po roztočení Krupiérem rotoje.

Kolo se otáčí v dřevěné míse, kolem níž jsou umístěny kovové výstupky. Ty mění v průběhu přechodu z dřevěné mísy do kola směr kuličky, za účelem zvýšení nahodilosti dopadu kuličky do jamky (čísla) kola. Kolo se otáčí jedním směrem a Krupiér roztočí kuličku v míse směrem opačným. Všechny 37 jamek není očíslováno jedna za druhou, nýbrž tímto mezinárodně uznávaným způsobem, platným pro francouzské číslované kolo – čísla po sobě jdoucí: 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.



Žetony

Žetony používané ke hře ER rozlišujeme na hrací a hodnotové.

Hrací žetony lze získat výměnou zakoupených hodnotových žetonů u hracího stolu. Každý Hráč u hracího stolu má určenou svou barvu hracích žetonů. Tyto hrací žetony platí pouze u příslušného stolu (jsou nepřenositelné), po skončení hry si Hráč hrací žetony vymění za hodnotové, které si může směniti v pokladně kasina na hrací měnu. Pokud Hráč odejde od stolu s hracími žetony, od této chvíle tyto žetony mají hodnotu minima stanoveného u příslušného stolu. Každý Hráč má samozřejmě možnost na ER hrát i s hodnotovými žetony.

Hra – zahájení a průběh hry

Hra začíná oznámením Krupiéra „Vaše sázky, prosím“, tímto vyzve Hráče, aby své sázky umístil na hrací plátno dle povolených pravidel, která se týkají druhů sázek a jejich maximální a minimální výše. Za umístění sázek si zodpovídá Hráč sám.

Krupiér uvede cylindr rulety (kolo) do pohybu a vhodí kuličku do obvodové dřevěné drážky v opačném směru, než jakým je směr otáčení kola. Směr otáčení kola a směr kuličky se při dalším roztočení bude střídát. Pokud by se kolo neroztočilo v opačném směru než při předchozí hře nebo se kulička roztočila ve směru otáčení kola, je toto roztočení (spin) neplatné a nazve se „chybným roztočením“ („no spin“) a hra není platná. O „no spin“ se jedná také v případě, že je kulička Krupiérem vyhozena mimo kolo nebo také, dojde-li k vypadnutí kuličky z kola již během spinu (např. při nárazu na kovové výstupky).

Než kulička spadne do jedné ze 37 jamek, Krupiér zkontroluje umístění sázek Hráče na hracím plátně, poté oznámí s dostatečným předstihem „Konec sázek, děkuji“. Po tomto oznámení Krupiéra již Hráč nesmí umístit žádné sázky, pokud tak učiní, jsou tyto sázky pokládány za neplatné (tzv. „pozdní sázky“) a jsou vráceny Hráči zpět. Má-li roztočení (spin) platit, kulička musí obvod rulety oběhnout nejméně 5x, než spadne do některé z jamek. Nestane-li se tak, inspektor toto roztočení označí za chybné (no spin).

Jestliže byla všechna pravidla splněna, poté co kulička spadne do jamky, ohlásí Krupiér výherní číslo spolu s příslušnou barvou, např. 13, černá. Toto číslo označí markerem, tzv. „dolly“ pro větší přehlednost.

Všechny sázky s tímto číslem vyhrávají a jsou vyplaceny dle výplatních poměrů. Ostatní sázky prohrávají.

Personál kasina za žádných okolností nesmí Hráčům radit, jak mají sázet. Nesmí také Hráči napomáhat k porušení pravidel hry.

Výherní poměry

- jednoduché sázky:

- červená: všechna červená čísla na ruletovém kole
- černá: všechna černá čísla na ruletovém kole
- lichá (odd): čísla 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19,21,23,25,27,29,31,33
- sudá (even): čísla 2,4,6,8,10,12,14,16,18,20,22,24,26,28,30,32,34,36
- nízké (1-18): všechna čísla od jedné do osmnácti
- vysoké (19-36): všechna čísla od devatenácti do třiceti šesti

Vyplácí se v poměru 1:1, původní sázka + 1x násobek původní sázky.

Pokud Hráč vsadí minimální sázku 2.000 Kč, vyhrává původní sázku 2.000 Kč + 2.000 Kč zisk = 4.000 Kč výhra.

V případě, že je vsazena maximální sázka 36.000 Kč, vyhrává Hráč původní sázku 36.000 Kč + 36.000 Kč zisk = 72.000 Kč výhra.

V případě nuly (0) jednoduché sázky prohrávají.

- tucty a sloupce:

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

Vyplácí se v poměru 2:1, původní sázka + 2x násobek původní sázky.

Pokud Hráč vsadí minimální sázku 2.000 Kč, vyhrává původní sázku 2.000 Kč + 4.000 Kč zisk = 6.000 Kč výhra.

V případě, že je vsazena maximální sázka 24.000 Kč, vyhrává Hráč původní sázku 24.000 Kč + 48.000 Kč zisk = 72.000 Kč výhra.

V případě nuly (0) tucty a sloupce prohrávají.

Hry na čísla

- jedno číslo (straight up)



Sázky vsazené na jedno číslo, např. na číslo 17 (viz obrázek) jsou vypláceny v poměru 35:1, tzn., že Hráč při minimální sázce 100 Kč vyhrává původní sázku 100 Kč + 3.500 Kč zisk = 3.600 Kč výhra.

Pokud Hráč vsadí maximum na jedno číslo 2.000 Kč, vyhrává původní sázku 2.000 Kč + 70.000 Kč zisk = 72.000 Kč výhra.

- dvě sousední čísla (split)



Sázky vsazené na dvě sousední čísla, např. na čísla 13/14 (viz obrázek).

Každá vyhrávající sázka na 2 čísla je vyplácena v poměru 17:1, tzn., že pokud Hráč vsadí na dvě sousední čísla minimální sázku 100 Kč, vyhrává původní sázku 100 Kč + 1700 Kč zisk = 1.800 Kč výhra.

V případě, že vsadí na dvě sousední čísla maximální sázku 4.000 Kč, vyhrává původní sázku 4.000 Kč + 68.000 Kč zisk = 72.000 Kč výhra.

- trojčísle: tři čísla v jedné řadě (street)



Sázky vsazené na 3 čísla: např. čísla 16/17/18 (viz obrázek).

Sázky jsou vypláceny v poměru 11:1. Tzn., že Hráč při minimální sázce 100 Kč, vyhrává původní sázku 100 Kč + 1.100 Kč zisk = 1.200 Kč výhra. Při maximální sázce 6.000 Kč, vyhrává účastník hazardní hry původní sázku

6.000 Kč + 66.000 Kč zisk = 72.000 Kč výhra.

- **čtyřčísli:** čtyři sousední čísla (corner)



Sázky vsazené na čtyři sousední čísla ve čtverci, např. čísla 4/5/7/8 (viz obrázek).

Každá vyhrávající sázka je vyplácena v poměru 8:1. Pokud Hráč vsadí minimální sázku 100 Kč je výhra: původní sázka 100 Kč + 800 Kč zisk = 900 Kč výhra. Při maximální sázce 8.000 Kč vyhrává Hráč původní sázku 8.000 Kč + 64.000 Kč zisk = 72.000 Kč výhra.

- **šest čísel ve dvou sousedních řadách** (six line)



Sázky vsazené na šest čísel ve dvou řadách zahrnují šest (6) čísel, např. čísla 13/14/15/16/17/18/ (viz obrázek).

Jakákoliv vyhrávající sázka na šest čísel se vyplácí v poměru 5:1. To značí, že Hráč při minimální sázce 100Kč vyhrává původní sázku 100 Kč + 500 Kč zisk = 600 Kč výhra. Vsadí-li Hráč maximální sázku 12.000 Kč, vyhrává původní sázku 12.000 Kč + 60.000 Kč zisk = 72.000 Kč výhra.

- **Hlášené sázky:** (call bets)



Všechny hlášené sázky musí Krupiér opakovat a musí se na určené místo na plátně (racetrack) umístit dříve, než kulička spadne do jamky (do výherního čísla). Jestliže to čas nedovolí, bude se hlášená sázka pokládat za neplatnou a Hráči se vrátí vklad.

a) Sousední sázky (Neighbors)

Tyto sázky zahrnují pět v řadě po sobě jdoucích čísel na ruletovém kole, např. 5,24,16,33,1. Proto se sázka skládá z pěti (5) žetonů. Pokud Hráč vsadí hlášenou sázku „16 a sousedé (neighbors)“, jeho minimální vklad na tuto sázku musí být 500 Kč (tzn. 5x 100 Kč za každé číslo). Tato sázka zahrnuje číslo 16 plus dvě čísla doprava (33,1) a dvě čísla doleva (24,5). Padne-li třeba číslo 33 (nebo jiné z vybrané pětice čísel), Krupiér položí žeton na vyhrávající číslo, v tomto případě v hodnotě 100 Kč. Zbýlých 400 Kč Hráč prohrává.

To značí, že Hráč při minimální sázce 500Kč (5x100) vyhrává původní sázku 100 Kč (1x100) + 3.500 Kč zisk = 3.600 Kč výhra. Vsadí-li Hráč maximální sázku 10.000 Kč (5x 2.000), vyhrává původní sázku 2.000 Kč (1x2000) + 70.000 Kč zisk = 72.000 Kč výhra.

b) Zero (0) Spiel (hra na nulu)

Tato sázka se skládá ze 4 (čtyř) žetonů a zahrnuje 7 (sedm) v řadě po sobě jdoucích čísel na kole od čísla 12 po číslo 15. Sázka se pokládá na tyto pozice: 1x split 0/3, 1x split 12/15, 1x straight up 26, 1x split 32/35 (viz obr.). Max. sázka je 14.000 Kč.



Pokud padne některé z těchto čísel, Krupiér vyplatí výhru v příslušném výplatním poměru.

c) Velká série (Série 0/2/3)

Tato sázka se skládá z 9 (devíti) žetonů a zahrnuje 17 (sedmnáct) v řadě po sobě jdoucích čísel na kole od 22 přes nulu až k číslu 25. Sázka se pokládá na tyto pozice: 2x street 0/2/3, 1x split 4/7, 1x split 12/15, 1x split 18/21, 1x split 19/22, 2x corner 25/29, 1x split 32/35. Max. sázka je 34 000 Kč.



Pokud padne některé z těchto čísel, Krupiér vyplatí výhru v příslušném výplatním poměru.

d) Malá série (Série 5/8)

Tato série se skládá ze 6 (šesti) žetonů a zahrnuje 12 (dvanáct) v řadě po sobě jdoucích čísel na kole od čísla 27 po číslo 33. Sázka se pokládá na tyto pozice: 1x split 5/8, 1x split 10/11, 1x split 13/16, 1x split 23/24, 1x split 27/30, 1x split 33/36. Max. sázka je 24.000 Kč.



Pokud padne některé z těchto čísel, Krupiér vyplatí výhru v příslušném výplatním poměru.

e) Orphelins

Tato sázka obsahuje 5 žetonů a jsou to 2 výšeče v řadě po sobě jdoucích čísel na ruletovém kole, zahrnuje celkem 8 (osm) čísel: 17,34,6 a 1,20,14,31,9. Sázka se pokládá na tyto pozice: 1x straight up 1, 1x split 6/9, 1x split 14/17, 1x split 17/20, 1x split 31/34.
Max. sázka 18.000 Kč.



Pokud padne některé z těchto čísel, Krupiér vyplatí výhru v příslušném výplatním poměru.

MINIMÁLNÍ A MAXIMÁLNÍ SÁZKY, MAXIMÁLNÍ VÝHRA (v Kč)

Sázka na	min. sázka	max. sázka	výplatní poměr	max. výhra	(vklad + zisk)
Jednotlivé číslo (Straight up)	100	2 000	35:1	72 000	
Dvojice (Split)	100	4 000	17:1	72 000	
Trojice (Street)	100	6 000	11:1	72 000	
Čtveřice (Corner)	100	8 000	8:1	72 000	
Šestice (Six line)	100	12 000	5:1	72 000	
Tucty a sloupce (Column, dozen)					
Tucet	2000	24 000	2:1	72 000	
Sloupec	2000	24 000	2:1	72 000	
Jednoduché sázky (Even Chances)					
1-18 / 19-36	2000	36 000	1:1	72 000	
Lichá / Sudá	2000	36 000	1:1	72 000	
Červená / Černá	2000	36 000	1:1	72 000	

ER 2 – Maximální výhra na jedno vsazené číslo



Maximum na číslo (straight up) je 2.000, - Kč. Jestliže Hráč hraje tzv. „číslo do maxima“, rozumí se tím, že všechny pozice (straight up, split, street, corner, six line) např. čísla 17 (viz obr.) jsou hrány v maximálních povolených sázkách. Maximální zisk z daného čísla 17 je 784 žetonů v hodnotě 1.000 Kč (784.000 Kč) plus původní sázka 80 žetonů v hodnotě 1.000 Kč (80.000 Kč) = výhra 864.000 Kč.

Maximální výhra u čísla:

0 – zisk 470 žetonů (470.000 Kč) plus původní sázka 34 žetonů (34.000 Kč) = výhra 505.000 Kč
1 a 3 - zisk 594 žetonů (594.000 Kč) plus původní sázka 54 žetonů (54.000 Kč) = výhra 648.000 Kč
2 - zisk 792 žetonů (792.000 Kč) plus původní sázka 72 žetonů (72.000 Kč) = výhra 864.000 Kč
4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33 - zisk 588 žetonů (588.000 Kč) plus původní sázka 60 žetonů (60.000 Kč) = výhra 648.000 Kč
5,8,11,14,17,20,23,26,29,32 – zisk 784 žetonů (784.000 Kč) plus původní sázka 80 žetonů (80.000 Kč) = výhra 864.000 Kč
34 a 36 – zisk 396 žetonů (396.000 Kč) plus původní sázka 36 žetonů (36.000 Kč) = výhra 432.000 Kč
35 - zisk 528 žetonů (528.000 Kč) plus původní sázka 48 žetonů (48.000 Kč) = výhra 576.000 Kč

EVROPSKÁ RULETA 3 – ER 3

Evropská ruleta (dále jen ER) je hazardní hra obsluhována Krupiérem, který obsluhuje ruletové kolo (roztáčí ho a vhadzuje do něho kuličku), přijímá sázky, vydává a přijímá žetony a vyplácí výhry. Na Krupiéra dohlíží inspektor – osoba, která dohlíží na správné dodržování postupů hry, pravidel a vyplácení výher.

Cílem hry je uhodnout, do které jamky, označené číslem od nuly do 36 na ruletovém kole kulička spadne. Všechny sázky musí být v souladu s minimy a maximy stolu, u něhož se hraje – tyto jsou viditelně označeny příslušnou vývěskou u hracích stolů.

Stůl pro hru



Všechna sedadla u stolů ER jsou vyhrazena pro Hráče.

„Oblast vnitřních sázek“ a „oblast vnějších sázek“ jsou dvě hlavní oblasti ruletového plátna stolu, na které se umísťují sázky. Každá z nich nabízí mnoho různých způsobů, jak vsadit, a odlišné limity sázek, které jsou uvedeny níže.

Oblast vnitřních sázek nabízí sázky na jednotlivá čísla a jejich pozice straight up, split, street, corner, six line.

Oblast vnějších sázek obsahuje dvojice sázek na červenou nebo černou, vysokou nebo nízkou a lichou nebo sudou (každá z nich zahrnuje 18 čísel). Hráč může také vsadit šest různých 12 číselných sázek (každé tři z nich jsou známé jako

sázka na „sloupec“ a „tucet“).

Navíc jsou zde skupiny sázek – tzv. „Hlášené sázky“, které pokrývají 5 až 17 čísel rozmístěných v různých částech kola. Tyto níže popsané speciální sázky musí Hráč včas ohlásit Krupiérovi a zároveň mu předat potřebný počet žetonů, který Krupiér sám umístí přímo do číselné sítě nebo na jiné k tomu určené místo ruletového plátna.

Ruletové kolo

Ruletové kolo ER se skládá ze dvou částí – z pohyblivého cylindru (kola) a ze statické části ruletového kola (mísy), v níž cylindr rozdělený na 37 (třicet sedm) očíslovaných jamek po roztočení Krupiérem rotožije.

Kolo se otáčí v dřevěné míse, kolem níž jsou umístěny kovové výstupky. Ty mění v průběhu přechodu z dřevěné mísy do kola směr kuličky, za účelem zvýšení nahodilosti dopadu kuličky do jamky (čísla) kola. Kolo se otáčí jedním směrem a Krupiér roztočí kuličku v míse směrem opačným. Všechny 37 jamek není očíslováno jedna za druhou, nýbrž tímto mezinárodně uznávaným způsobem, platným pro francouzské číslované kolo – čísla po sobě jdoucí: 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.



Žetony

Žetony používané ke hře ER rozlišujeme na hrací a hodnotové.

Hrací žetony lze získat výměnou zakoupených hodnotových žetonů u hracího stolu. Každý Hráč u hracího stolu má určenou svou barvu hracích žetonů. Tyto hrací žetony platí pouze u příslušného stolu (jsou nepřenosné), po skončení hry si Hráč hrací žetony vymění za hodnotové, které si může směnít v pokladně kasina na hrací měnu. Pokud Hráč odejde od stolu s hracími žetony, od této chvíle tyto žetony mají hodnotu minima stanoveného u

příslušného stolu. Každý Hráč má samozřejmě možnost na ER hrát i s hodnotovými žetony.

Hra – zahájení a průběh hry

Hra začíná oznámením Krupiéra „Vaše sázky, prosím“, tímto vyzve Hráče, aby své sázky umístil na hrací plátno dle povolených pravidel, která se týkají druhů sázek a jejich maximální a minimální výše. Za umístění sázek si zodpovídá Hráč sám.

Krupiér uvede cylindr rulety (kolo) do pohybu a vhodí kuličku do obvodové dřevěné drážky v opačném směru, než jakým je směr otáčení kola. Směr otáčení kola a směr kuličky se při dalším roztočení bude střídát. Pokud by se kolo neroztočilo v opačném směru než při předchozí hře nebo se kulička roztočila ve směru otáčení kola, je toto roztočení (spin) neplatné a nazve se „chybným roztočením“ („no spin“) a hra není platná. O „no spin“ se jedná také v případě, že je kulička Krupiérem vyhozena mimo kolo nebo také, dojde-li k vypadnutí kuličky z kola již během spinu (např. při nárazu na kovové výstupky).

Než kulička spadne do jedné ze 37 jamek, Krupiér zkontroluje umístění sázek Hráče na hracím plátně, poté oznámí s dostatečným předstihem „Konec sázek, děkuji“. Po tomto oznámení Krupiéra již Hráč nesmí umístit žádné sázky, pokud tak učiní, jsou tyto sázky pokládány za neplatné (tzv. „pozdní sázky“) a jsou vráceny Hráči zpět. Má-li roztočení (spin) platit, kulička musí obvod rulety oběhnout nejméně 5x, než spadne do některé z jamek. Nestane-li se tak, inspektor toto roztočení označí za chybné (no spin).

Jestliže byla všechna pravidla splněna, poté co kulička spadne do jamky, ohlásí Krupiér výherní číslo spolu s příslušnou barvou, např. 13, černá. Toto číslo označí markerem, tzv. „dolly“ pro větší přehlednost.

Všechny sázky s tímto číslem vyhrávají a jsou vyplaceny dle výplatních poměrů. Ostatní sázky prohrávají.

Personál kasina za žádných okolností nesmí Hráčům radit, jak mají sázet. Nesmí také Hráči napomáhat k porušení pravidel hry.

Výherní poměry

- jednoduché sázky:

- červená: všechna červená čísla na ruletovém kole
- černá: všechna černá čísla na ruletovém kole
- lichá (odd): čísla 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19,21,23,25,27,29,31,33
- sudá (even): čísla 2,4,6,8,10,12,14,16,18,20,22,24,26,28,30,32,34,36
- nízké (1-18): všechna čísla od jedné do osmnácti
- vysoké (19-36): všechna čísla od devatenácti do třiceti šesti

Vyplácí se v poměru 1:1, původní sázka + 1x násobek původní sázky.

Pokud Hráč vsadí minimální sázku 4.000 Kč, vyhrává původní sázku 4.000 Kč + 4.000 Kč zisk = 8.000 Kč výhra.

V případě, že je vsazena maximální sázka 54.000 Kč, vyhrává Hráč původní sázku 54.000 Kč + 54.000 Kč zisk = 108.000 Kč výhra.

V případě nuly (0) jednoduché sázky prohrávají.

- tucty a sloupce:

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

Vyplácí se v poměru 2:1, původní sázka + 2x násobek původní sázky.

Pokud Hráč vsadí minimální sázku 4.000 Kč, vyhrává původní sázku 4.000 Kč + 8.000 Kč zisk = 12.000 Kč výhra.

V případě, že je vsazena maximální sázka 36.000 Kč, vyhrává Hráč původní sázku 36.000 Kč + 72.000 Kč zisk = 108.000 Kč výhra.

V případě nuly (0) tucty a sloupce prohrávají.

Hry na čísla

- jedno číslo (straight up)



Sázky vsazené na jedno číslo, např. na číslo 17 (viz obrázek) jsou vypláceny v poměru 35:1, tzn., že Hráč při minimální sázce 200 Kč vyhrává původní sázku 200 Kč + 7.000 Kč zisk = 7.200 Kč výhra.

Pokud Hráč vsadí maximum na jedno číslo 3.000 Kč, vyhrává původní sázku 3.000 Kč + 105.000 Kč zisk = 108.000 Kč výhra.

- **dvě sousední čísla** (split)



Sázky vsazené na dvě sousední čísla, např. na čísla 13/14 (viz obrázek).

Každá vyhrávající sázka na 2 čísla je vyplácena v poměru 17:1, tzn., že pokud Hráč vsadí na dvě sousední čísla minimální sázku 200 Kč, vyhrává původní sázku 200 Kč + 3.400 Kč zisk = 3.600 Kč výhra.

V případě, že vsadí na dvě sousední čísla maximální sázku 6.000 Kč, vyhrává původní sázku 6.000 Kč + 102.000 Kč zisk = 108.000 Kč výhra.

- **trojčíslí**: tři čísla v jedné řadě (street)



Sázky vsazené na 3 čísla: např. čísla 16/17/18 (viz obrázek).

Sázky jsou vypláceny v poměru 11:1. Tzn., že Hráč při minimální sázce 200 Kč, vyhrává původní sázku 200 Kč + 2.200 Kč zisk = 2.400 Kč výhra. Při maximální sázce 9.000 Kč, vyhrává účastník hazardní hry původní sázku 9.000 Kč + 99.000 Kč zisk = 108.000 Kč výhra.

- **čtyřčíslí**: čtyři sousední čísla (corner)



Sázky vsazené na čtyři sousední čísla ve čtverci, např. čísla 4/5/7/8 (viz obrázek).

Každá vyhrávající sázka je vyplácena v poměru 8:1. Pokud Hráč vsadí minimální sázku 200 Kč je výhra: původní sázka 200 Kč + 1.600 Kč zisk = 1.800 Kč výhra. Při maximální sázce 12.000 Kč vyhrává Hráč původní sázku 12.000 Kč + 96.000 Kč zisk = 108.000 Kč výhra.

- šest čísel ve dvou sousedních řadách (six line)



Sázky vsazené na šest čísel ve dvou řadách zahrnují šest (6) čísel, např. čísla 13/14/15/16/17/18/ (viz obrázek).

Jakákoliv vyhrávající sázka na šest čísel se vyplácí v poměru 5:1. To značí, že Hráč při minimální sázce 200Kč vyhrává původní sázku 200 Kč + 1.000 Kč zisk = 1.200 Kč výhra. Vsadí-li Hráč maximální sázku 18.000 Kč, vyhrává původní sázku 18.000 Kč + 90.000 Kč zisk = 108.000 Kč výhra.

- Hlášené sázky: (call bets)



Všechny hlášené sázky musí Krupiér opakovat a musí se na určené místo na plátně (racetrack) umístit dříve, než kulička spadne do jamky (do výherního čísla). Jestliže to čas nedovolí, bude se hlášená sázka pokládat za neplatnou a Hráči se vrátí vklad.

a) Sousední sázky (Neighbors)

Tyto sázky zahrnují pět v řadě po sobě jdoucích čísel na ruletovém kole, např. 5,24,16,33,1. Proto se sázka skládá z pěti (5) žetonů. Pokud Hráč vsadí hlášenou sázku „16 a sousedé (neighbors)“, jeho minimální vklad na tuto sázku musí být 1.000 Kč (tzn. 5x 200 Kč za každé číslo). Tato sázka zahrnuje číslo 16 plus dvě čísla doprava (33,1) a dvě čísla doleva (24,5). Padne-li třeba číslo 33 (nebo jiné z vybrané pětice čísel), Krupiér položí žeton na

vyhrávající číslo, v tomto případě v hodnotě 200 Kč. Zbýlých 800 Kč Hráč prohrává.

To značí, že Hráč při minimální sázce 1.000Kč (5x200) vyhrává původní sázku 200 Kč (1x200) + 7.000 Kč zisk = 7.200 Kč výhra. Vsaď-li Hráč maximální sázku 15.000 Kč (5x 3.000), vyhrává původní sázku 3.000 Kč (1x3000) + 105.000 Kč zisk = 108.000 Kč výhra.

b) Zero (0) Spiel (hra na nulu)

Tato sázka se skládá ze 4 (čtyř) žetonů a zahrnuje 7 (sedm) v řadě po sobě jdoucích čísel na kole od čísla 12 po číslo 15. Sázka se pokládá na tyto pozice: 1x split 0/3, 1x split 12/15, 1x straight up 26, 1x split 32/35 (viz obr.). Max. sázka je 21.000 Kč.



Pokud padne některé z těchto čísel, Krupiér vyplatí výhru v příslušném výplatním poměru.

c) Velká série (Série 0/2/3)

Tato sázka se skládá z 9 (devíti) žetonů a zahrnuje 17 (sedmnáct) v řadě po sobě jdoucích čísel na kole od 22 přes nulu až k číslu 25. Sázka se pokládá na tyto pozice: 2x street 0/2/3, 1x split 4/7, 1x split 12/15, 1x split 18/21, 1x split 19/22, 2x corner 25/29, 1x split 32/35. Max. sázka je 51.000 Kč.



Pokud padne některé z těchto čísel, Krupiér vyplatí výhru v příslušném výplatním poměru.

d) Malá série (Série 5/8)

Tato série se skládá ze 6 (šesti) žetonů a zahrnuje 12 (dvanáct) v řadě po sobě jdoucích čísel na kole od čísla 27 po číslo 33. Sázka se pokládá na tyto pozice: 1x split 5/8, 1x split 10/11, 1x split 13/16, 1x split 23/24, 1x split 27/30, 1x split 33/36. Max. sázka je 36.000 Kč.



Pokud padne některé z těchto čísel, Krupiér vyplatí výhru v příslušném výplatním poměru.

e) Orphelins

Tato sázka obsahuje 5 žetonů a jsou to 2 výšeče v řadě po sobě jdoucích čísel na ruletovém kole, zahrnuje celkem 8 (osm) čísel: 17,34,6 a 1,20,14,31,9. Sázka se pokládá na tyto pozice: 1x straight up 1, 1x split 6/9, 1x split 14/17, 1x split 17/20, 1x split 31/34.

Max. sázka 27.000 Kč.



Pokud padne některé z těchto čísel, Krupiér vyplatí výhru v příslušném výplatním poměru.

MINIMÁLNÍ A MAXIMÁLNÍ SÁZKY, MAXIMÁLNÍ VÝHRA (v Kč)

Sázka na	min. sázka	max. sázka	výplatní poměr	max. výhra	(vklad + zisk)
Jednotlivé číslo (Straight up)	200	3 000	35:1	108 000	
Dvojice (Split)	200	6 000	17:1	108 000	
Trojice (Street)	200	9 000	11:1	108 000	
Čtveřice (Corner)	200	12 000	8:1	108 000	
Šestice (Six line)	200	18 000	5:1	108 000	
Tucty a sloupce (Column, dozen)					
Tucet	4000	36 000	2:1	108 000	
Sloupec	4000	36 000	2:1	108 000	
Jednoduché sázky (Even Chances)					
1-18 / 19-36	4000	54 000	1:1	108 000	
Lichá / Sudá	4000	54 000	1:1	108 000	
Červená / Černá	4000	54 000	1:1	108 000	

ER 3 – Maximální výhra na jedno vsazené číslo



Maximum na číslo (straight up) je 3.000, - Kč. Jestliže Hráč hraje tzv. „číslo do maxima“, rozumí se tím, že všechny pozice (straight up, split, street, corner, six line) např. čísla 17 (viz obr.) jsou hrány v maximálních povolených sázkách. Maximální zisk z daného čísla 17 je 1176 žetonů v hodnotě 1.000 Kč (1.176.000 Kč) plus původní sázka 120 žetonů v hodnotě 1.000 Kč (120.000 Kč) = výhra 1.296.000

Maximální výhra u čísla:

0 - zisk 705 žetonů (705.000 Kč) plus původní sázka 51 žetonů (51.000) = výhra 756.000 Kč

1 a 3 - zisk 891 žetonů (891.000 Kč) plus původní sázka 81 žetonů (81.000 Kč) = výhra 972.000 Kč

2 - zisk 1188 žetonů (1188.000 Kč) plus původní sázka 108 žetonů (108.000 Kč) = výhra 1.296.000 Kč

4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33 - zisk 882 žetonů (882.000) plus původní sázka 90 žetonů (90.000 Kč) = výhra 972.000 Kč

5,8,11,14,17,20,23,26,29,32 – zisk 1176 žetonů (1.176.000 Kč) plus původní sázka 120 žetonů (120.000 Kč) = výhra 1.296.000 Kč

34 a 36 – zisk 594 žetonů (594.000 Kč) plus původní sázka 54 žetonů = výhra 648.000 Kč

35 - zisk 792 žetonů (792.000 Kč) plus původní sázka 72 žetonů (72.000 Kč) = výhra 864.000 Kč

BLACK JACK 1 - BJ 1

Jedná se o karetní hru obsluhovanou Krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu – míchá, rozdává a sbírá karty, vyplácí žetony.

Cílem hry Black Jack je porazit Krupiéra. Aby se to Hráči podařilo, musí mít **součet karet (dále jen hand)**, jehož celková hodnota nepřekročí 21 a zároveň má vyšší hodnotu než hand Krupiéra. Nejlepší hand ve hře Black Jack se nazývá „Blackjack“ a tvoří ho kombinace esa a jakékoli další karty s hodnotou deset (tzn. 10, J, Q, K) a musí ho tvořit první dvě rozdané karty.

Tato hra se hraje s Hodnotovými žetony.

Stůl pro hru

Stůl má půlkruhový tvar se 7 pozicemi pro sázky tzv. "boxy", které jsou umístěny po obvodu půlkruhu. Uprostřed rovné strany stolu, u které stojí Krupiér, je umístěn zásobník na žetony. Po pravé straně je chrámky na odkládání odehraných karet. Po stranách jsou pak otvory ke schránkám:

- na peníze vkladů do hry
- na spropitné

Stůl je pokryt plátnem s vyobrazením pozic pro umístění hracích karet a Sázek.

Na stole také leží tzv. "bota" (zásobník karet), do kterého Krupiér vloží zamíchané karty a pak z něj rozdává. Tato bota může být nahrazena elektronickou míchačkou karet.

Míchání karet

Ve hře je 6 balíčků po 52 kartách. Je zde také tzv. katovací karta (popř. řezací). Všechny karty musí být před zahájením hry řádně promíchány buďto elektronickou míchačkou karet nebo ručně Krupiérem. V případě že karty míchá Krupiér, nabídne po skončení míchání tyto karty Hráči k říznutí (sejmutí). Poté Krupiér karty přeloží a katovací kartu umístí do max. 2/3 tohoto balíku karet ještě před umístěním do boty.

Manažer kasina má právo kdykoliv nařídit nové míchání, popř. výměnu karet.

Počet Hráčů

Hrací stůl má 7 boxů. Hry na jednom boxu se může zúčastnit více Hráčů – znamená to, že i jiní Hráči si mohou přisadit, ale platí, že součet prvotních sázek (tzn. sázka Hráče, jemuž box patří + sázka Hráčů přisazujících) nesmí překročit stanovenou maximální sázku pro jeden box. V tomto případě o hře vždy rozhoduje Hráč, jemuž box patří. Počet hracích boxů na jednoho Hráče není omezen.

Hodnoty karet

Karty s číslicí 2-10 mají vždy hodnotu svého čísla (2=2, 3=3, 4=4, 5=5, 6=6, 7=7, 8=8, 9=9, 10=10).

Karty K, Q, J mají hodnotu 10.

Karta A (eso) = 1 nebo 11

Hodnota esa se může měnit v závislosti na karetní kombinaci. Jedna platí vždy, jestliže by jedenáct způsobilo, že by celkový součet karet převyšoval jednadvacet.

Hlášky

Krupiér vždy slovně, popř. poklepáním prsty na box, vyzve Hráče ke hře. Hráč musí při hře dávat jasným způsobem najevo, zda si přeje další kartu, nebo si přeje stát.

Průběh hry

Cílem hry v Black Jacku je porazit Krupiéra. Aby se to Hráči podařilo, musí mít **kombinace karet** (dále jen "hand") v součtu hodnotu nepřekračující 21, ale zároveň musí mít hand Hráče hodnotu vyšší než hand Krupiéra. Hráč může také vyhrát v případě, kdy je jeho hodnota hand nižší než 21, ale Krupiérova hodnota hand překročí 21. Pokud hodnota handu Hráče je 22 a více, tato situace je nazývána "dostat se přes", Hráč automaticky prohrává. Hráč může táhnout další kartu, dokud se sám nerozhodne skončit nebo není přes. Má také několik dalších možností, jak se svým handem pokračovat, např. rozdělení ("Split") nebo dvojnásobek ("Double"), jedna ku jedné atd. – viz níže možnosti hry.

Hráči umístění u stolu začínají každé kolo Black Jacku umístěním sázek na své příslušné pozice pro sázky (dále jen "boxy"). Na každém stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální sázky, které může Hráč vsadit. Po umístění všech Sázek rozdá Krupiér každému Hráči z jeho pohledu zleva doprava jednu kartu. Následně si Krupiér sám rozdá kartu a poté rozdá druhou kartu všem Hráčům. V této chvíli je Krupiér bez druhé karty. Karty jsou vždy rozdávány lícem nahoru. Postupně Krupiér rozdává karty Hráčům podle jejich požadavku. Hráč musí jasně naznačit, že chce rozdat další kartu tím, že prstem poklepá na stůl za svým hracím

boxem nebo řekne Krupiérovi: "Kartu". Pokud Hráč je se svými kartami spokojen a nechce další kartu, řekne: "Stand". Jestliže kombinace karet Hráče překročí 21, Hráč okamžitě prohrává a Krupiér ihned odebere Sázku a odstraní ze stolu karty. Poté, co Hráč učiní konečné rozhodnutí, Krupiér ohlásí součet karet Hráče, zopakuje rozhodnutí Hráče a pouze pak může přejít na další box. Jakmile odehráli všichni Hráči, hraje Krupiér. Krupiér má před sebou pouze jednu kartu, ovšem jeho možnosti hry jsou omezeny pouze na možnost další kartu vzít nebo stát. Je-li součet jeho karet 16 a nižší, musí táhnout další kartu. Je-li součet jeho karet 17 a vyšší, již další kartu táhnout nesmí.

Po doplnění svého handu Krupiér porovnává boxy jednotlivých Hráčů se svým handem, vyplácí žetony nebo stahuje prohrávající sázky.

Sázky jsou vypláceny v poměru 1:1, tzn., když má Hráč na box vsazeno 100,- Kč a vyhraje, obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 100,- Kč, s výjimkou handu „BlackJack“. V tomto případě se sázka vyplácí 3:2, tzn., že obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 150,- Kč. Kdykoli má Hráč stejný hand jako Krupiér, jedná se o "remízu", v takové situaci vyhraje Hráč zpět částku ve výši své původní sázky. Pokud Hráč hand prohraje, jeho sázka je prohrávající.

Možnosti hry

- vzít kartu:

Hráč si může vyžádat další kartu, popř. karty pro vylepšení hodnoty svého handu.

- stát:

Pokud je celková hodnota handu Hráče nižší než 21, může Hráč zůstat stát, aby neriskoval v případě, že hodnota jeho handu překročí 21 nebo pokud dle jeho uvážení daná hodnota handu stačí. V případě, že Hráč dosáhne hand hodnotu 21, musí zůstat stát a nemůže již tahat další kartu.

- rozdělit ("Split"):

Pokud mají dvě první karty Hráče stejnou hodnotu (např. 8-8, 10-K), může Hráč vsadit další sázku (ve stejné výši jako počáteční sázka) a vytvořit tak další hand. Takto může Hráč splitovat celkem 3x, tímto si vytvoří vlastně celkem 4 handy. Pokud přijde na takto rozdělené karty eso, nejedná se o „BlackJack“, je to pouze hand 21 a vyplácí se v poměru 1:1.

Hráč také může rozdělit Esa. U této možnosti platí pravidlo, že pokud se Hráč rozhodne rozdělit Esa, zaplatí stejnou sázku, jako byla počáteční, ale Esa se mohou splitovat pouze jednou a na každé Eso dostane Hráč pouze jednu kartu, pak zůstane automaticky stát. Pokud bude jeho druhou kartou 10, J, Q, K nejedná se o hand „BlackJack“, je to pouze hand 21 a vyplácí se v poměru 1:1.

- dvojnásobek ("Double"):

Hráč může přisadit na svůj hand další sázku, ve stejné výši jako počáteční, pokud je součet jeho handu na první dvě rozdané karty 9, 10 nebo 11, ale výměnou dostane pouze jedinou další kartu, pak zůstane automaticky stát.

- pojištění:

Obdrží-li Krupiér na svůj hand první kartu Eso, může Hráč vsadit maximálně polovinu své počáteční sázky (tzn., vsadí-li Hráč na box 400,-Kč, jeho maximální výše pojištění tedy bude 200,-Kč), a tím se pojistit proti potencionálnímu „BlackJacku“ Krupiéra. Toto pojištění umístí na pojistnou linii na plátně stolu. Dosáhne-li Krupiér „BlackJack“, vyplácí se pojištění v poměru 2:1 (tzn., pokud je výše pojištění 200,-Kč, Hráč obdrží zisk z pojištění ve výši 400,-Kč, celkem tedy vyhrává 600,-Kč). Nedosáhne-li Krupiér „BlackJack“, pojištění Hráč prohrává. O možnosti pojištění Krupiér informuje ihned po rozdání karet.

-jedna ku jedné:

Pokud bude Hráči rozdán „BlackJack“ a Krupiérova karta bude Eso, může uzavřít Hráč speciální typ pojištění, tzv. jedna ku jedné. To znamená, že když si Hráč toto pojištění vybere, bude ihned vyplacen poměrem 1:1 bez ohledu na to, zda bude nebo nebude mít posléze Krupiér „BlackJack“. Nevybere-li si Hráč pojištění jedna ku jedné, dohraje se kolo normálním způsobem.

Minimální a maximální sázka

Min. sázka na box
100,-Kč

Max. sázka na box
5.000,-Kč

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 jeden nebo více Hráčů. Hodnota výše jednotlivých sázek je stanovena v řádech 100.

V případě, že Hráč vsadí maximální částku 5.000,-Kč a nejvyšší výherní poměr v Black Jacku je 3:2, je **maximální výhra z jednotlivé sázky v této variantě 12.500,-Kč** (tzn. vč. jeho původní sázky 5.000,- Kč).

BLACK JACK 2 - BJ 2

Jedná se o karetní hru obsluhovanou Krupiérem, který ji organizuje u hracího stolu – míchá, rozdává a sbírá karty, vyplácí žetony.

Cílem hry Black Jack je porazit Krupiéra. Aby se to Hráči podařilo, musí mít **součet karet (dále jen hand)**, jehož celková hodnota nepřekročí 21 a zároveň má vyšší hodnotu než hand Krupiéra. Nejlepší hand ve hře Black Jack se nazývá „Blackjack“ a tvoří ho kombinace esa a jakékoli další karty s hodnotou deset (tzn. 10, J, Q, K) a musí ho tvořit první dvě rozdané karty.

Tato hra se hraje s Hodnotovými žetony.

Stůl pro hru

Stůl má půlkruhový tvar se 7 pozicemi pro sázky tzv. "boxy", které jsou umístěny po obvodu půlkruhu. Uprostřed rovné strany stolu, u které stojí Krupiér, je umístěn zásobník na žetony. Po pravé straně je chrámky na odkládání odehraných karet. Po stranách jsou pak otvory ke schránkám:

- na peníze vkladů do hry
- na spropitné

Stůl je pokryt plátnem s vyobrazením pozic pro umístění hracích karet a Sázek.

Na stole také leží tzv. "bota" (zásobník karet), do kterého Krupiér vloží zamíchané karty a pak z něj rozdává. Tato bota může být nahrazena elektronickou míchačkou karet.

Míchání karet

Ve hře je 6 balíčků po 52 kartách. Je zde také tzv. katovací karta (popř. řezací). Všechny karty musí být před zahájením hry rádně promíchány buďto elektronickou míchačkou karet nebo ručně Krupiérem. V případě že karty míchá Krupiér, nabídne po skončení míchání tyto karty Hráči k říznutí (sejmutí). Poté Krupiér karty přeloží a katovací kartu umístí do max. 2/3 tohoto balíku karet ještě před umístěním do boty.

Manažer kasina má právo kdykoliv nařídit nové míchání, popř. výměnu karet.

Počet Hráčů

Hrací stůl má 7 boxů. Hry na jednom boxu se může zúčastnit více Hráčů – znamená to, že i jiní Hráči si můžou přisadit, ale platí, že součet prvotních sázek (tzn. sázka Hráče, jemuž box patří + sázka Hráčů přisazujících) nesmí překročit stanovenou maximální sázku pro jeden box. V tomto případě o hře vždy rozhoduje Hráč, jemuž box patří. Počet hracích boxů na jednoho Hráče není omezen.

Hodnoty karet

Karty s číslicí 2-10 mají vždy hodnotu svého čísla (2=2, 3=3, 4=4, 5=5, 6=6, 7=7, 8=8, 9=9, 10=10).

Karty K, Q, J mají hodnotu 10.

Karta A (eso) = 1 nebo 11

Hodnota esa se může měnit v závislosti na karetní kombinaci. Jedna platí vždy, jestliže by jedenáct způsobilo, že by celkový součet karet převyšoval jednadvacet.

Hlášky

Krupiér vždy slovně, popř. poklepáním prsty na box, vyzve Hráče ke hře. Hráč musí při hře dávat jasným způsobem najevo, zda si přeje další kartu, nebo si přeje stát.

Průběh hry

Cílem hry v Black Jacku je porazit Krupiéra. Aby se to Hráči podařilo, musí mít **kombinace karet** (dále jen "hand") v součtu hodnotu nepřekračující 21, ale zároveň musí mít hand Hráče hodnotu vyšší než hand Krupiéra. Hráč může také vyhrát v případě, kdy je jeho hodnota hand nižší než 21, ale Krupiérova hodnota hand překročí 21. Pokud hodnota handu Hráče je 22 a více, tato situace je nazývána "dostat se přes", Hráč automaticky prohrává. Hráč může táhnout další kartu, dokud se sám nerozhodne skončit nebo není přes. Má také několik dalších možností, jak se svým handem pokračovat, např. rozdělení ("Split") nebo dvojnásobek ("Double"), jedna ku jedné atd. – viz níže možnosti hry.

Hráči umístění u stolu začínají každé kolo Black Jacku umístěním sázek na své příslušné pozice pro sázky (dále jen "boxy"). Na každém stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální sázky, které může Hráč vsadit. Po umístění všech Sázek rozdá Krupiér každému Hráči z jeho pohledu zleva doprava jednu kartu. Následně si Krupiér sám rozdá kartu a poté rozdá druhou kartu všem Hráčům. V této chvíli je Krupiér bez druhé karty. Karty jsou vždy rozdány lícem nahoru. Postupně Krupiér rozdává karty Hráčům podle jejich požadavku. Hráč musí jasně naznačit, že chce rozdat další kartu tím, že prstem poklepá na stůl za svým hracím

boxem nebo řekne Krupiérovi: "Kartu". Pokud Hráč je se svými kartami spokojen a nechce další kartu, řekne: "Stand". Jestliže kombinace karet Hráče překročí 21, Hráč okamžitě prohrává a Krupiér ihned odebere Sázku a odstraní ze stolu karty. Poté, co Hráč učiní konečné rozhodnutí, Krupiér ohlásí součet karet Hráče, zopakuje rozhodnutí Hráče a pouze pak může přejít na další box. Jakmile odehráli všichni Hráči, hraje Krupiér. Krupiér má před sebou pouze jednu kartu, ovšem jeho možnosti hry jsou omezeny pouze na možnost další kartu vzít nebo stát. Je-li součet jeho karet 16 a nižší, musí táhnout další kartu. Je-li součet jeho karet 17 a vyšší, již další kartu táhnout nesmí.

Po doplnění svého handu Krupiér porovnává boxy jednotlivých Hráčů se svým handem, vyplácí žetony nebo stahuje prohrávající sázky.

Sázky jsou vypláceny v poměru 1:1, tzn., když má Hráč na box vsazeno 500,-Kč a vyhraje, obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 500,- Kč, s výjimkou handu „BlackJack“. V tomto případě se sázka vyplácí 3:2, tzn., že obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 250,- Kč. Kdykoli má Hráč stejný hand jako Krupiér, jedná se o "remízu", v takové situaci vyhraje Hráč zpět částku ve výši své původní sázky. Pokud Hráč hand prohraje, jeho sázka je prohrávající.

Možnosti hry

- vzít kartu:

Hráč si může vyžádat další kartu, popř. karty pro vylepšení hodnoty svého handu.

- stát:

Pokud je celková hodnota handu Hráče nižší než 21, může Hráč zůstat stát, aby neriskoval v případě, že hodnota jeho handu překročí 21 nebo pokud dle jeho uvážení daná hodnota handu stačí. V případě, že Hráč dosáhne hand hodnotu 21, musí zůstat stát a nemůže již tahat další kartu.

- rozdělit ("Split"):

Pokud mají dvě první karty Hráče stejnou hodnotu (např. 8-8, 10-K), může Hráč vsadit další sázku (ve stejné výši jako počáteční sázka) a vytvořit tak další hand. Takto může Hráč splitovat celkem 3x, tímto si vytvoří vlastně celkem 4 handy. Pokud přijde na takto rozdělené karty eso, nejedná se o „BlackJack“, je to pouze hand 21 a vyplácí se v poměru 1:1.

Hráč také může rozdělit Esa. U této možnosti platí pravidlo, že pokud se Hráč rozhodne rozdělit Esa, zaplatí stejnou sázku, jako byla počáteční, ale Esa se mohou splitovat pouze jednou a na každé Eso dostane Hráč pouze jednu kartu, pak zůstane automaticky stát. Pokud bude jeho druhou kartou 10, J, Q, K nejedná se o hand „BlackJack“, je to pouze hand 21 a vyplácí se v poměru 1:1.

- dvojnásobek ("Double"):

Hráč může přisadit na svůj hand další sázku, ve stejné výši jako počáteční, pokud je součet jeho handu na první dvě rozdané karty 9, 10 nebo 11, ale výměnou dostane pouze jedinou další kartu, pak zůstane automaticky stát.

- pojištění:

Obdrží-li Krupiér na svůj hand první kartu Eso, může Hráč vsadit maximálně polovinu své počáteční sázky (tzn., vsadí-li Hráč na box 500,-Kč, jeho maximální výše pojištění tedy bude 250,-Kč), a tím se pojistit proti potencionálnímu „BlackJacku“ Krupiéra. Toto pojištění umístí na pojistnou linii na plátně stolu. Dosáhne-li Krupiér „BlackJack“, vyplácí se pojištění v poměru 2:1 (tzn., pokud je výše pojištění 250,-Kč, Hráč obdrží zisk z pojištění ve výši 500,-Kč, celkem tedy vyhrává 750,-Kč). Nedosáhne-li Krupiér „BlackJack“, pojištění Hráč prohrává. O možnosti pojištění Krupiér informuje ihned po rozdaní karet.

-jedna ku jedné:

Pokud bude Hráči rozdan „BlackJack“ a Krupiérova karta bude Eso, může uzavřít Hráč speciální typ pojištění, tzv. jedna ku jedné. To znamená, že když si Hráč toto pojištění vybere, bude ihned vyplacen poměrem 1:1 bez ohledu na to, zda bude nebo nebude mít posléze Krupiér „BlackJack“. Nevybere-li si Hráč pojištění jedna ku jedné, dohraje se kolo normálním způsobem.

Minimální a maximální sázka

Min. sázka na box
500,-Kč

Max. sázka na box
8.000, -Kč

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 jeden nebo více Hráčů. Hodnota výše jednotlivých sázek je stanovena v řádech 100. V případě, že Hráč vsadí maximální částku 8.000, -Kč a nejvyšší výherní poměr v Black Jacku je 3:2, je **maximální výhra z jednotlivé sázky v této variantě 20.000, -Kč** (tzn. vč. jeho původní sázky 8.000, - Kč).

PĚTIKARETNÍ POKER

Jedná se o karetní hru obsluhovanou Krupiérem. Krupiér je osoba, která organizuje hazardní hru u hracího stolu v kasinu – míchá, rozdává a sbírá karty, vyplácí žetony.

Tato hra se hraje s Hodnotovými žetony.

Cílem hry Pětikaretní poker je porazit Krupiéra. Aby se to účastníkovi hazardní hry podařilo, musí mít lepší kombinaci karet než Krupiér.

Stůl pro hru

Stůl má půlkruhový tvar se šesti pozicemi pro sázky, tzv. „boxy“, které jsou rozmístěny po obvodu půlkruhu. Uprostřed rovné strany stolu, na které stojí Krupiér, je umístěn zásobník na žetony. Po stranách se nachází otvory ke schránkám na peníze vkladů do hry a na spropitné.

Míchání karet

Hra Pětikaretní poker se hraje s jedním balíčkem karet, který obsahuje 52 karet. Karty obsahují čtyři barvy: srdce, kára, kříž, piky, v hodnotách karet: 2,3,4,5,6,7,8,9,10, J, Q, K, A z každé barvy. Je zde také tzv. katovací karta (popř. řezací). Všechny karty musí být před zahájením hry řádně promíchány Krupiérem. Po skončení míchání nabídne Hráči karty k říznutí (sejmutí). Krupiér karty oddělené katovací kartou přeloží.

Manažer kasina má právo kdykoliv nařídit nové míchání, popř. výměnu karet.

Počet Hráčů

Hrací stůl má 6 boxů. Hry na jednom boxu se může zúčastnit pouze jeden Hráč. Jeden Hráč může hrát najednou maximálně dva boxy, z toho jeden box ještě před rozdáváním karet musí označit jako tzv. „slepý box“. Na „slepý box“ musí vsadit povinné sázky pro hru (ANTE+BET), popřípadě vedlejší sázku (bonus) a karet, které na tento box dostane, se nesmí dotýkat. Kombinaci karet mu otočí až Krupiér při samotné hře.

Průběh hry

Aby Hráč obdržel karty pro hru, musí před zahájením hry umístit povinnou sázku na políčko s nápisem ANTE. Na každém stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální sázky. Poté Krupiér rozdává postupně všem Hráčům a sobě po pěti kartách lícem karty dolů, přičemž rozdávání karet se vede směrem zleva doprava. Poslední, svou kartu obrátí Krupiér lícem vzhůru.

Hráči se nabízí tři možnosti, jak postupovat při hře:

- ukončit hru zahazením karet, případně slovně „fold“ nebo „pass“. Prohrává sázku ANTE.
- doložit dvojnásobek hodnoty ANTE do boxu BET a zúčastnit se otáčení karet Krupiéra.
- vyměnit jednu ze svých pěti karet. Za kartu „zaplatí“ stejnou hodnotu původní sázky, jakou má jeho povinná sázka ANTE. Pořadí výměny karet při více hrajících boxech se řídí stejným způsobem jako u rozdávání, tedy nejdříve se mění karta Hráči vlevo a následně se postupuje směrem doprava. Poté má Hráč dvě možnosti – hru ukončit zahazením, anebo doložit dvojnásobek hodnoty sázky ANTE do políčka BET.

Před otočením karet Krupiéra musí na stole zůstat pouze karty na boxech, na kterých je vsazeno ANTE i BET.

Po otočení karet Krupiér vybere a nahlásí svou kombinaci. Nejnižší možná kombinace karet, která „otáčí“ karty Hráčům je Eso-Král (A-K).

V případě, že Krupiér nemá alespoň kombinaci Eso-Král, vyplácí Hráčům pouze jeho sázku na políčko ANTE v poměru 1:1 (tzn., Hráč má na box vsazeno 100,- Kč, obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 100,- Kč), sázka BET mu zůstává k volnému nakládání. Karty Hráče Krupiér neotáčí, pouze zkontroluje jejich počet a pokládá je na balíček zbývajících karet. V případě, že má Hráč vsazenou vedlejší sázku (Bonus), musí Krupiér otočit karty Hráče a ujistit se, zda jeho karetní kombinace není Postupka (Straight) a vyšší, pro případné vyplacení doplňkové výhry (Bonus).

Jestliže kombinace karet Krupiéra je vyšší než kombinace karet Hráče, Hráč prohrává své sázky ANTE i BET.

Jestliže kombinace Hráče je vyšší než Krupiéra, ANTE se vyplácí vždy v poměru 1:1 a BET v poměru dle přehledu, viz odstavec Tabulka výherních poměrů (tzn. Hráč má na boxu 200,- Kč, obdrží kromě své původní sázky ještě zisk násobený výplatním poměrem).

V případě, že hodnota kombinací karet je naprosto stejná jak u Krupiéra i Hráče, vyhrává Hráč částku ve výši své původní sázky (ANTE i BET).

Výherní kombinace – seřazeny od nejslabší po nejsilnější

Jeden pár (One pair) – nejnižší pár (2,2), nejvyšší pár (A,A). Vyhrává vyšší pár. V případě stejného páru jak u

Krupiéra, tak u Hráče, rozhoduje tzv. high card – vyšší nepárová karta. Při stejné třetí kartě rozhoduje čtvrtá, případně pátá karta.



Dva páry (Two Pairs) – nejnižší páry (2,2 – 3,3), nejvyšší pár (A,A-K,K). Vyhrává vyšší pár, při shodě vyšší druhý pár. Při totožných obou párech rozhoduje pátá karta (high card).



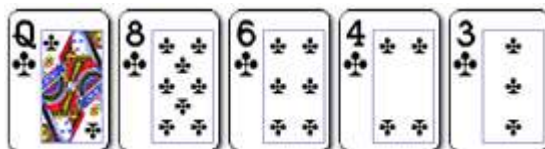
Trojice (3 of a Kind) – nejnižší trojice (2,2,2), nejvyšší trojice (A,A,A). Vyhrává vyšší trojice.



Postupka (Straight) – řada pěti po sobě jdoucích karet různé barvy. Eso (A) lze použít na začátku nebo na konci postupky. 5,4,3,2,A je nejnižší postupka. A,K,Q,J,10 je nejvyšší postupka. V případě rovnosti kombinace vyhrává postupka zakončená vyšší kartou.



Barva (Flush) – kombinace pěti libovolných karet jedné barvy. Vyhrává účastník hazardní hry, který má nejvyšší hodnotu barvy. Je-li potřeba, rozhoduje vyšší hodnota druhé, třetí, čtvrté či páté karty.



Full House – nejnižší kombinace (2,2,2-3,3), nejvyšší kombinace (A,A,A-K,K). Vyhrává ten, kdo má vyšší hodnotu trojice.

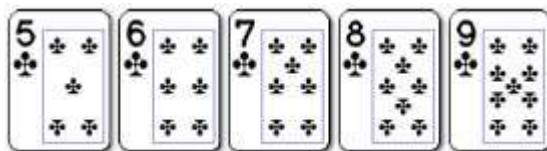


Čtveřice (4 of a Kind) – jedná se o čtveřici karet stejné hodnoty. Nejnižší (2,2,2,2), nejvyšší (A,A,A,A). Vyhrává vyšší čtveřice.



Postupka v barvě (Straight Flush) – postupka pěti karet stejné barvy. Nejnižší 5,4,3,2,A, nejvyšší K,Q,J,10,9.

Vyhrává vyšší čistá postupka.



Royal Flush – nejvyšší možná postupka v barvě. Karty A,K,Q,J,10.

Vedlejší Sázka „Bonus“

Jedná se o vedlejší sázku. Vyplácí se jako doplňková výhra dle tabulky viz odstavec – Výplatní částky pro vedlejší hru BONUS. Před rozdáním karet umístí Hráč sázku v hodnotě 20,-Kč na políčko „Bonus“. Jestliže Hráč vymění kartu, vedlejší sázku (bonus) automaticky prohrává. Při vyplacení vedlejší sázky (Bonus) je tato vedlejší sázka Krupiérem stažena. Pro vyplacení vedlejší sázky (Bonus) nerozhodují karty Krupiéra. Tuto vedlejší sázku (Bonus) Krupiér vždy vezme bez ohledu na to, jestli Hráč na vedlejší sázku (Bonus) vyhraje nebo prohraje.

Tabulka výherních poměrů BET

One Pair	1:1	(sázka 200,-Kč – vyhrává sázku 200,-Kč a zisk 200,-Kč)
Two Pairs	2:1	(sázka 200,-Kč – vyhrává sázku 200,-Kč a zisk 400,-Kč)
3 of a Kind	3:1	(sázka 200,-Kč – vyhrává sázku 200,-Kč a zisk 600,-Kč)
Straight	4:1	(sázka 200,-Kč – vyhrává sázku 200,-Kč a zisk 800,-Kč)
Flush	5:1	(sázka 200,-Kč – vyhrává sázku 200,-Kč a zisk 1.000,-Kč)
Full House	7:1	(sázka 200,-Kč – vyhrává sázku 200,-Kč a zisk 1.400,-Kč)
4 of a Kind	20:1	(sázka 200,-Kč – vyhrává sázku 200,-Kč a zisk 4.000,-Kč)
Straight Flush	50:1	(sázka 200,-Kč – vyhrává sázku 200,-Kč a zisk 10.000,-Kč)
Royal Flush	100:1	(sázka 200,-Kč – vyhrává sázku 200,-Kč a zisk 20.000,-Kč)

Výplatní částky pro Vedlejší Sázku „BONUS“

Straight	1.000,-Kč
Flush	2.000,-Kč
Full House	4.000,-Kč
4 of a Kind	6.000,-Kč
Straight Flush	20.000,-Kč
Royal Flush	50.000,-Kč

Nesplatnost hry

Nesprávný počet karet Hráče ruší hru, sázky zůstávají a Hráč s nimi může volně disponovat.

Nesprávný počet karet Krupiéra ruší hru a sázky Hráči zůstávají a může s nimi volně disponovat.

Hráči si v průběhu hry nesmí vyměňovat informace o svých kartách. V případě porušení tohoto pravidla je Hráč ze hry vyřazen a prohrává sázku na ANTE.

Hráč nesmí své karty držet mimo stůl pro hru. V případě porušení tohoto pravidla je Hráč ze hry vyřazen a prohrává sázku na ANTE.

Jestliže se při vsazených dvou a více boxech při rozdávání otočí karta Hráče lícem (je vidět hodnota karty), stává se hra neplatnou, vsazené sázky Hráčům zůstávají a Hráč s nimi může volně disponovat.

Minimální a maximální sázka

Minimální sázka ANTE – 100,- Kč

Maximální sázka ANTE – 1.000,- Kč

Minimální sázka BET – 200,- Kč

Maximální sázka BET – 2.000,- Kč

Bonus – 20,- Kč

Maximální výplata (zisk) na jeden hrací box z jedné hry je 50.000 Kč.

ULTIMATE TEXAS HOLD´EM POKER (dále jen UTH)

Jedná se o karetní hru obsluhovanou Krupiérem. Krupiér je osoba, která organizuje hazardní hru u hracího stolu v kasinu – míchá, rozdává a sbírá karty, vyplácí Hodnotové žetony.

Tato hra se hraje s Hodnotovými žetony.

Cílem hry Ultimate Texas Hold´em poker je porazit Krupiéra. Aby se to Hráči podařilo, musí mít lepší kombinaci pěti karet než Krupiér.

Stůl pro hru

Stůl má půlkruhový tvar se šesti pozicemi pro sázky tzv. „boxy“, které jsou rozmístěny po obvodu půlkruhu. Uprostřed rovné strany stolu, na které stojí Krupiér je umístěn zásobník na žetony. Po stranách se nachází otvory ke schránkám na peníze do hry a na spropitné.

Základní popis hry

Podstatou této karetní hry je hra max. 6 Hráčů proti Krupiérovi (kasinu). Hraje se vždy s balíčkem 52 karet, které obsahují čtyři barvy: srdce, kára, kříže, piky, v hodnotách karet: 2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,A z každé barvy.

Tato hra nabízí také možnost hrát vedlejší sázku **Trips** a dává Hráči několik výhod – více možností první sázky, Hráč nemusí ukončit hru, dokud neuvidí všechny karty a vedlejší sázku Trips hraje při šanci, že bude mít z pěti karet trojkombinaci a vyšší.

Začátek hry a možnosti přisazování

Hráč vsadí povinnou sázku na políčko **Ante** a **Blind**, aby obdržel karty pro hru. Sázka Blind musí mít stejnou hodnotu jako sázka na políčko Ante.

Hráč může také vsadit před rozdáním karet vedlejší sázku **Trips**. Na každém stole jsou zřetelně uvedeny minimální a maximální sázky.

Poté Krupiér rozdává, ve směru hodinových ručiček (zleva doprava) Hráčům a sobě dvě karty lícem dolů.

Hráč si prohlédne své první dvě rozdané karty (Hole cards). Tyto karty nikomu neukazuje ani o nich nehovoří s dalšími Hráči na stole. Poté se může Hráč rozhodnout, zda zůstane ve hře bez přisazení (**check**), či vsadí (navýší-**raise**) 3 až 4násobek své povinné sázky Ante na políčko **Play**. Pokud se Hráč rozhodne pro možnost navýšení-raise, nemůže již dále během hry přisazovat, ani se dotýkat svých karet a karet ostatních.

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

Pokud ještě nemá Hráč vsazeno na políčko Play, má na výběr z těchto možností:

- zůstane ve hře bez přisazení (check)
- vsadí (navýší-raise) 2násobek jeho povinné sázky Ante na políčko Play. Pokud se Hráč rozhodne pro možnost navýšení-raise, nemůže již dále během hry přisazovat a taktéž se nesmí dotýkat svých karet, ani karet ostatních.
- složí karty (**fold**)

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

Pokud ještě nemá Hráč vsazeno na políčko Play, má na výběr z těchto možností:

- složí karty (fold)
- vsadí jedenásobek jeho povinné sázky Ante na políčko Play.

Tímto je možnost přisazování ukončena. Krupiér odloží balíček karet a otevře své dvě doposud zavřené karty (Hole cards). Před otočením karet Krupiéra musí na stole zůstat pouze boxy, na kterých je vsazeno Ante, Blind, Play.

Hráč, který hraje „**slepý box**“ (tj. box, u kterého není možnost vidět hodnoty karet) musí vsadit povinnou sázku pro hru **Ante, Blind** a **Play** – zde se může rozhodnout, zda vsadí 3x nebo 4x násobek povinné sázky Ante), popřípadě vedlejší sázku **Trips**. Je povoleno hrát pouze jeden „slepý box“.

Kontrola kombinací karet, výhra nebo prohra a postup vyplácení

Krupiér kontroluje kombinace karet a vyplácí žetony Hráčů od posledního hrajícího boxu zprava doleva – viz příklady porovnávání výherních kombinací.

Krupiér otevře dvě karty („Hole cards“) Hráče a hlásí nejvyšší nalezenou kombinaci karet dosaženou společně s pěti společnými kartami („community cards“).

Pokud je kombinace karet Hráče vyšší než kombinace karet Krupiéra, Krupiér vyplatí sázku Ante a Play vždy v poměru 1:1 (tzn. Hráč má na políčko Ante vsazeno 100,- Kč, obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 100,- Kč. Na políčko Play má vsazeno 300,- Kč, obdrží kromě své původní sázky ještě zisk 300,- Kč.)

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

Pokud jsou kombinace karet u Krupiéra i Hráče stejné, Hráč vyhrává částku své původní sázky Ante, Blind a Play. Sázka Blind se vyplácí, pokud aktivní Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je Straight (Postupka) a vyšší (podle stanovených pravidel výplat dle herního plánu).

Pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je nižší než Straight (Postupka), vyhrává Hráč sázku Blind ve výši své původní sázky. Sázka Ante a Play se mu vyplácí v poměru 1:1.

Kvalifikace do hry

Krupiér musí mít minimální kombinaci svých karet alespoň jeden pár (pár dvojek) nebo výše, aby otevřel hru.

Pokud se Krupiér nekvalifikuje (neotevře hru), vyhrává Hráč hodnotu své původní sázky Ante a pokud má Hráč vyšší kombinaci, vyplácí se sázka Play v poměru 1:1. Vedlejší sázka Trips, pokud je vsazena, zůstává ve hře a doplňková výhra se vyplácí se stanovených pravidel výplat pro tuto hru. Totéž platí i pro sázku Blind - např. Krupiér se nekvalifikuje do hry a Hráč má kombinaci karet Trojici. Hráč má na políčku Ante vsazeno 100,- Kč, na políčku Blind 100,- Kč, na políčku Trips 100,- Kč a na políčku Play 200,- Kč. Tato hra mu bude vyplacena následovně: Krupiér Hráči vyplatí hodnotu jeho původní sázky Ante, sázka Play bude Hráči vyplacena v poměru 1:1 (kromě své původní sázky 200,-Kč obdrží Hráč zisk 200,- Kč.), sázku Blind vyhrává Hráč ve výši své původní sázky, která je 100,- Kč a doplňková výhra Trips je Hráči vyplacena v poměru 3:1 (celková doplňková výhra Trips je 400,- Kč včetně jeho původní sázky 100,- Kč).

Poměry výplat

Trips (vedlejší dobrovolná sázka, Bonus)

Royal Flush	50:1
Straight Flush	40:1
Quads	30:1
Full house	8:1
Flush	7:1
Straight	4:1
Trips (3 of a Kind)	3:1

Blind

Royal Flush	500:1
Straight Flush	50:1
Quads	10:1
Full House	3:1
Flush	3:2
Straight	1:1

Možnosti navýšení (raise) sázky **Play**

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

Sestavování výherních kombinací

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

Hráč tedy může sestavit výherní kombinaci z:

- obou karet v ruce a tří karet na stole
- jedné karty v ruce a čtyř karet na stole
- žádné karty v ruce a pěti karet na stole

Kicker

Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže má Hráč a Krupiér stejnou výherní kombinaci. Kicker je nejvyšší karta, která není vázána v žádné pokerové kombinaci a která doplňuje výherní sekvenci, ale pouze do počtu pěti 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 pairs), pár (pair) nebo pouze vysokou kartu (high card). V případě postupky (straight), barvy (flush), postupky v barvě (royal flush) a full house se kicker nevyskytuje, rozhoduje nejvyšší karta v kombinaci.

U pokerových kombinací, ve kterých je další rozhodující kartou kicker, může dojít k situaci, že bude karta Krupiéra

shodná s kartou Hráče. Pokud dojde k této shodě, vyhrává Hráč částku ve výši své původní sázky Ante, Blind a Play. Pokud má Hráč výherní kombinaci nižší, než je trojice vedlejší sázka Trips prohrává. V případě, že má Hráč karetní kombinaci trojice a vyšší, je mu Krupiérem vyplacena doplňková výhra Trips v poměru dle tabulky (poměry výplat). Pro vyplacení vedlejší sázky Trips nerozhodují karty Krupiéra.

Také se může stát, že bude nejvyšší pokerová kombinace pro všechny stejná. K tomu může dojít v případě, že se výherní kombinace objeví mezi pěti společnými kartami na stole. Pokud dojde k této shodě vyhrává Hráč částku ve výši své původní sázky Ante, Blind a Play. Hráči je pouze vyplacena jeho doplňková výhra Trips.

Výherní kombinace – seřazeny od nejslabší po nejsilnější

High card

Nemá-li Hráč nebo Krupiér výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karet, která není vázána v pokerové kombinaci.

Pár (One pair)

Nejnižší pár (2,2), nejvyšší pár (A,A).

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Mají-li Hráč a Krupiér stejný pár, opět rozhoduje kicker. Při stejné třetí kartě rozhoduje čtvrtá, případně pátá karta.

Dva páry (Two Pairs)

Nejnižší páry (2,2-3,3), nejvyšší pár (A,A-K,K).

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Mají-li Hráč a Krupiér stejný vyšší pár, rozhoduje pár nižší. Při totožných obou párech rozhoduje pátá karta kicker.

Trojice (3 of a Kind)

Nejnižší trojice (2,2,2), nejvyšší trojice (A,A,A).

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává. Při totožné trojici rozhoduje kicker, což je čtvrtá nejvyšší karta nebo při shodě čtvrté karty, karta pátá.

Postupka (Straight)

Řada pěti po sobě jdoucích karet různé barvy. Eso lze použít na začátku nebo na konci postupky. 5,4,3,2,A je nejnižší postupka. A,K,Q,J,10 je nejvyšší postupka.

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Kicker v tomto případě neexistuje.

Flush (karty ve stejné barvě)

Kombinace pěti libovolných karet jedné barvy.

Flush s vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč i Krupiér stejnou nejvyšší kartu (karta leží na stole a je tedy společná pro Hráče i Krupiéra), pak se poměřuje další karta nejvyšší. Je-li i ta stejná, poměřuje se další karta v řadě atd. Vyhrává kombinace s vyšší kartou v barvě. Také může nastat situace, kdy je kombinace sestavena pouze z karet společných a Hráč vyhrává částku ve výši své původní sázky Ante, Play a Blind. Doplňková výhra Trips je vyplacena v poměru dle tabulky (poměry výplat).

Full House (trojice a dvojice)

Nejnižší kombinace (2,2,2-3,3), nejvyšší kombinace (A,A,A-K,K).

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává, v případě rovnosti trojice rozhoduje dvojice. Zde také může dojít ke shodě, pokud je kombinace vytvořena z karet společných. Kicker v tomto případě neexistuje a Hráč vyhrává částku ve výši své původní sázky Ante, Play a Blind. Doplňková výhra Trips je vyplacena v poměru dle tabulky (poměry výplat).

Čtveřice (čtyři karty stejné hodnoty) - 4 of a Kind

Jedná se o čtveřici karet stejné hodnoty. Nejnižší (2,2,2,2), nejvyšší (A,A,A,A).

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává. U čtveřice je vyloučeno, aby ji měl Hráč a Krupiér ze stejných karet, přesto i zde může vzniknout situace, kdy rozhoduje kicker. Tou situací je případ, kdy se všechny čtyři karty objeví mezi společnými kartami na stole. Pokud je i kicker stejný, Hráč vyhrává částku ve výši své původní sázky Ante, Play a Blind. Doplňková výhra Trips je vyplacena v poměru dle tabulky (poměry výplat.)

Straight Flush (postupka v barvě)

Postupka pěti karet stejné barvy. Nejnižší 5,4,3,2,A, nejvyšší K,Q,J,10,9.

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. I tady může dojít k tomu, že je tato kombinace sestavena pouze ze společných karet. V tomto případě Hráč vyhrává částku ve výši své původní sázky Ante, Play a Blind. Doplňková výhra Trips je vyplacena v poměru dle tabulky (poměry výplat)

Royal Flush (postupka v barvě zakončená esem)

Nejvyšší možná postupka v barvě A,K,Q,J,10.

Nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem A jako nejvyšší kartou. Může dojít k situaci, kdy je tato kombinace sestavena ze společných karet. Při této situaci Hráč vyhrává částku ve výši své původní sázky Ante, Play a Blind. Doplňková výhra Trips je Hráči vyplacena v poměru dle tabulky (poměry výplat).

Neplatnost hry

Nesprávný počet karet účastníka hazardní hry ruší hru, sázky zůstávají a Hráč s nimi může volně disponovat.

Nesprávný počet karet Krupiéra ruší hru, sázky zůstávají a Hráč s nimi může volně disponovat.

Účastníci hazardní hry si v průběhu hry nesmí vyměňovat informace o svých kartách. V případě porušení tohoto

pravidla je účastník hazardní hry ze hry vyřazen a prohrává sázku na ANTE.

Účastník hazardní hry nesmí své karty držet mimo stůl pro hru. V případě porušení tohoto pravidla je účastník hazardní hry ze hry vyřazen a prohrává sázku na ANTE.

Jestliže se při vsazených dvou a více boxech při rozdávání otočí karta účastníka hazardní hry lícem (je vidět hodnota karty), stává se hra neplatnou, sázky zůstávají a Hráč s nimi může volně disponovat.

Minimální a maximální sázka

Minimální sázka

Ante, Blind, Trips:

100 Kč

Play:

100 Kč

Maximální sázka

Ante, Blind, Trips:

1.000 Kč

Play:

4.000 Kč

Maximální výplata (zisk) na jeden hrací box z jedné hry 562 000 Kč.

PRAVIDLA PRO POKEROVÉ TURNAJE

Pokerové turnaje

- druh turnajové hry: TEXAS HOLD'EM POKER, OMAHA HOLD'EM POKER

Karetní turnaje se hrají s Hracími žetony.

Provozovatel je při pořádání pokerových turnajů povinen zveřejnit tyto základní informace:

- termín konání
- název (druh) pokerové hry
- počet žetonů, které Hráč za startovné (Buy-in) obdrží do hry
- úroveň sázek a časové limity pro jednotlivá hrací kola
- typ pokerových her (limit poker, no-limit poker, pot-limit poker)

Pojmosloví

- Prizepool - tj. konečný bank turnaje, se skládá ze všech peněžních prostředků určených na výhry po odečtení Raku.

- GTD, tj. garantovaný turnaj – u živé hry provozovaný turnaj s předem stanovenou minimální výší výhry.

- Hole cards – vlastní karty hráče, které ostatní hráči nevidí.

- Rake – je to výše poplatku určeného pro provozovatele pokerového turnaje. Tato částka činí 5 % ze součtu všech vkladů.

- Fee – je poplatek při vypsání turnaje, který není součástí celkového banku (Prizepool) vybraného v turnaji, je součástí Buy-in. Výše tohoto poplatku je závislá na výši Buy-in následovně –

Buy-in (Kč)	Fee (Kč)
100 - 1.000	100
1.001 - 2.000	200
2.001 - 3.000	300
3.001 a více	400

- Buy-in – výše vkladu (startovného) určeného pro nákup žetonů do turnaje.

- Re-entry – v turnaji s povolenou možností Re-entry má Hráč příležitost znovu vstoupit do události poté, co z ní již byl vyřazen. Když nebude chtít opět vstoupit v okamžiku vyřazení, stále se může obvyklým způsobem registrovat kdykoliv během období pozdní turnajové registrace. V turnaji Re-entry dostane nové místo a bude usazen jako jakýkoliv nový Hráč, obvykle u jiného hracího stolu. V turnaji Re-entry je každý vstup považován za novou turnajovou registraci do události, takže platí i nový Buy-in, jako byl Hráčem, který právě přišel do turnaje. Upozorňujeme, že v turnaji Re-entry může být počet opětovných vstupů omezen. Toto číslo bude oznámeno Hráčům před zahájením turnaje. Jakmile Hráč vyčerpá počet povolených vstupů, nebude již moci znovu hrát v této události. Pokud v turnaji Re-entry Hráč ztratí všechny své hrací žetony, bude vyloučen z události a obsadí místo dané pořadím umístěných. Více vstupů ve stejnou chvíli není povoleno.

- Seating – usazování Hráčů se provádí losem nebo přímým určením pořadatele pomocí kartičky s číslem stolu a číslem židle, při čemž číslo židle je dáno od Krupiéra od čísla jedna po směru hodinových ručiček.

- Hlášení akce – pokud Hráč ve svém pořadí ohlásí akci, než udělá cokoliv jiného, musí toto hlášení dodržet.

- Hlavní pot (main pot) – je určitá suma žetonů, o kterou hrají všichni Hráči, kteří správně dorovnali sázku.

- Vedlejší pot (side pot) – je určitá suma žetonů, o kterou hrají jen ti Hráči, kteří správně dorovnali sázku a měli dostatečný počet žetonů na hru.

- Chyba při určení výherní kombinace – pokud byly karty při showdownu řádně viditelné a Krupiér nesprávně určil výherní kombinaci, bude pot předán Hráči s výherní kombinací, pokud to rekonstrukce hry dovolí a pokud nedošlo k zamíchání karet v následující hře.

- Hand for hand – hra na více stolech prováděna Floormanem synchronizovaně stejnou rychlostí (jakmile je jedna dílčí hra na jednom ze stolů ukončena, čeká se na dokončení dílčí hry u všech zbývajících hracích stolů, hra poté začíná na všech zároveň) na jeho pokyn. Stoly musí být řádně vyvážené s rozdílem maximálně jednoho Hráče, je prováděna před placenou pozicí nebo finálovým stolem podle uvážení pořadatele nebo na žádost samotných Hráčů, kteří se účastní hry.

- Cards speak – výherní kombinace není dána slovní deklarací Hráče, ale pouze jeho kartami. Pokud by Hráč slovně lživě deklaroval svou kartu, aby úmyslně získal výherní pot, může být vedením potrestán i vyloučením z turnaje nebo hry.

- Hodnota barev – je dána v tomto pořadí od nejslabší po nejsilnější Club (kříže), Diamond (kára), Heart (srdce) a Spade (piky).

- Dead Button – je Button na pozici prázdné židle, protože došlo k vypadnutí Hráče, který měl být aktuálně na pozici Button.

- Button Ante – je sázka v turnaji nebo Cash Game, která nahrazuje Ante a to takovým způsobem, že při počtu Hráčů 5 a méně u stolu platí Ante pouze Hráč na pozici Button a to ve výši Small blind. Při počtu Hráčů u stolu 6 a více platí Ante pouze Hráč na pozici Button a to ve výši Big blind. Pokud se nachází ve hře takzvaný Dead Button Ante není vybíráno.

- Dotočení karet na boardu (Rabbit Hunting) – není v žádném případě v pokerovém turnaji přípustné. Výjimkou je hotovostní hra (Cash Game).

- Výměna karet – pokud je ve hře Krupiérem nebo Hráčem nalezena poškozená nebo označená karta, je Floorman povinen tuto kartu nebo celý balíček vyměnit za kartu nepoškozenou nebo neoznačenou. Hra může plynout dále bez přerušení.

- Žeton – v terminologii pokerových turnajů je to vždy Hrací žeton.

- Deal – vzájemná dohoda mezi Hráči o změně výplatní struktury, se kterou musí bezpodmínečně souhlasit všichni Hráči. Pokud jen jeden nesouhlasí, pokračuje se podle původní výplatní struktury.

- Muck – místo pro odkládání karet, které v dané hře již nejsou a nesmí být aktivní s výjimkou opodstatněné reklamace hry, kterou způsobil personál herny

- Chip Race – je zaokrouhlování hracích žetonů ve hře, může Hráč obdržet nejvýše jeden žeton. Chip Race začíná prvním Hráčem zleva od Krupiéra. Díky tomuto pravidlu nelze žádného Hráče z turnaje vyřadit. V situaci, kdy by Hráč po zaokrouhlení hodnot svých hracích žetonů měl o všechny přijít, obdrží vždy hrací žeton s nejnižší hodnotou, který je v průběhu hry ještě ve hře. Nechá-li si Hráč po situaci Chip Race hrací žeton o hodnotě nižší, než je minimální hodnota hracích žetonů, které zůstaly na hracím stole, tento hrací žeton prohrává.

- Floorman – manager Kasina určený pro vedení Pokerového turnaje a Cash Game. Má na starost průběh hry, dodržování pravidel a rozhoduje sporné situace. Nezvyklé sporné situace se vždy řeší s ohledem na co nejvyšší korektnost hry. Rozhodnutí Floormana jsou konečná.

Typy turnajů

Každý z uvedených turnajů popsaných níže je turnaj s možností Re-entry a je možné je hrát ve variantě TEXAS HOLD'EM a OMAHA HOLD'EM.

Turnaj Re-entry je takový, v němž má Hráč příležitost znovu vstoupit do události poté, co z ní již byl vyřazen. Když nebude chtít opět vstoupit v okamžiku vyřazení, stále se může obvyklým způsobem registrovat kdykoliv během období pozdní turnajové registrace. V turnaji Re-entry dostane nové místo a bude usazen jako jakýkoliv nový Hráč, obvykle u jiného hracího stolu. V turnaji Re-entry je každý vstup považován za novou turnajovou registraci do události, takže platí i nový Buy-in, jako by byl Hráčem, který právě přišel do turnaje. Provozovatel upozorňuje, že v turnaji Re-entry může být počet opětovných vstupů omezen. Toto číslo bude oznámeno Hráčům před zahájením turnaje. Jakmile Hráč vyčerpá počet povolených vstupů, nebude již moci znovu hrát v této události. Pokud v turnaji Re-entry Hráč ztratí všechny své hrací žetony, bude vyloučen z události a obsadí místo dané pořadím umístěných. Více vstupů ve stejnou chvíli není povoleno.

1. **Satelit** – je typ turnaje, ve kterém výhru představuje částka ve výši buy-inu do předem stanoveného většího turnaje. Hráč může výhru použít dle jeho uvážení, není vázána pouze na vstup do dalšího turnaje. Hráč si rovněž může nechat Výhru vyplatit nebo použít jako vstup do dalšího turnaje (v tomto případě Provozovatel vystaví Hráči o této skutečnosti potvrzení). Tento typ turnaje je pořádán na jednom i více hracích stolech. Satelity na více sto-

lech (multi-table satelity) jsou plánovány jako pravidelné turnaje a zápis do nich i jejich průběh jsou identické s ostatními turnaji na více stolech. Mají pouze jedinou důležitou odlišnost – hraje se do té doby, než u stolu zůstane tolik Hráčů, kolik je určených výherních míst pro peněžní částky odpovídající Buy-inům do většího turnaje.

2. Freezeout turnaj – je turnaj, ve kterém dostane na startu každý z Hráčů stejný počet hracích žetonů bez možnosti dalšího dokupování. Když o své hrací žetony přijde, je z turnaje vyřazen.

3. Rebuy turnaj – je turnaj, ve kterém si v jeho průběhu může Hráč dokupovat hrací žetony. Ve standardních „Freezeout“ turnajích vypadává Hráč ze hry, jakmile přijde o všechny své žetony. V případě Rebuy turnajů si však Hráč může (za určitých podmínek) dokoupit žetony další. V turnaji Rebuy je Hráči zachováno jeho původní místo v případě, že se rozhodne pro zakoupení rebuy. Před zahájením turnaje jsou Hráčům oznámeny následující informace (podmínky, za kterých je možno si rebuy zakoupit):

- a) období pro rebuy (v jakém časové úseku je možné dokupovat hrací žetony)
- b) množství hracích žetonů, které si Hráč může pomocí rebuy dokoupit
- c) počet rebuy, který je v daném období umožněn
- d) množství a cena hracích žetonů, které lze v daném časovém úseku dokoupit

4. Rebuy Add-on turnaj - je turnaj, ve kterém si v jejich průběhu může Hráč dokupovat hrací žetony. Ve standardních „Freezeout“ turnajích vypadává Hráč ze hry, jakmile přijde o všechny své žetony. V případě Rebuy Add-on turnajů si však Hráč může (za určitých podmínek) dokoupit žetony další. Má také možnost si zakoupit tzv. Add-on což je poslední možné dokoupení hracích žetonů až na samém konci časového úseku určeném pro dokupování hracích žetonů nezávisle na množství žetonů, kterými Hráč aktuálně disponuje. V turnaji Rebuy je Hráči zachováno jeho původní místo v případě, že se rozhodne pro zakoupení Rebuy. Před zahájením turnaje jsou Hráčům oznámeny následující informace (podmínky, za kterých je možno si Rebuy a Add-on zakoupit):

- a) období pro rebuy (v jakém časové úseku je možné dokupovat hrací žetony)
- b) množství hracích žetonů, které si Hráč může pomocí Rebuy dokoupit
- c) počet rebuy, který je v daném období umožněn
- d) množství a cena hracích žetonů, které lze v daném časovém úseku dokoupit
- e) množství a cena hracích žetonů, které lze pouze jednou zakoupit až na samém konci časového úseku určeného pro dokupování žetonů (tzv. Add-on)

5. Bounty turnaj – je turnaj, kde Hráč získává finanční odměnu za vyřazení jiného Hráče, která není součástí prizepool. Pokud je například bounty vypsána na Hráče „např. Novák“, kdokoli tohoto Hráče vyřadí z turnaje, získá tuto bounty finanční odměnu. Podoba odměny závisí na typu turnaje. Hráč platí v tomto typu turnajů extra Buy-in, který slouží jako Hráčova bounty. Nabízíme několik typů bounty turnajů:

- a) Fixed Bounty – Bounty je vypsána na hlavu více „označených“ Hráčů, kteří musí být určeni již před začátkem turnaje prostřednictvím náhodného losování.
- b) Knockout – Každý Hráč, který vstoupí do turnaje, nese svou bounty. Vítěz Knockout turnaje vyhraje svou vlastní bounty.
- c) Mystery Bounty – v turnaji jsou někteří Hráči, kteří nesou „Mystery Bounty“. O tom, kteří Hráči to jsou, zjistí Hráč až po vyřazení toho konkrétního Hráče, který nese „Mystery Bounty“. Hráče, kteří nesou „Mystery Bounty“, musí náhodně vylosovat vedení turnaje před začátkem turnaje. Informaci, kteří Hráči to jsou, eviduje pouze vedení turnaje a ti ji smí sdělit, až po vyřazení toho konkrétního Hráče, který „Mystery Bounty“ nese.

6. Choose your Buy-in turnaj – je turnaj, u něhož jsou na počátku vyhlášené rozdílené varianty Buy-in a v návaznosti na to pak i rozdílné výše startovních žetonů. Každý Hráč si tak může před začátkem turnaje vybrat, který Buy-in si zvolí a dle toho pak obdrží i příslušný počáteční počet hracích žetonů do hry. Obecně platí, že čím vyšší Buy-in, tím více počátečních hracích žetonů obdrží Hráč do hry.

7. Fázový turnaj – je turnaj, v němž se určitý počet úrovní (časový úsek) na začátku turnaje pro různé skupiny Hráčů neodehrává souběžně (počet těchto úrovní je u všech takových fází stejný). Hráči si mohou vybrat z různých startovních fází, které začínají v různé časy. Každá startovní fáze se hraje stejně dlouhou dobu a poté se všichni zbývající Hráči sloučí v jednom, větším turnaji. Počty žetonů na konci 1. fáze se přenesou do dalšího kola. Pokud Hráč vstoupí do Fázového turnaje, musí se ujistit, že se bude moci účastnit ve všech dalších fázích, protože z 2. fáze a dalších ve Fázovém turnaji se nelze odregistrovat. Fázové turnaje umožňují několik vstupů do prvních fází.

8. Časově omezený turnaj – je speciálním typem turnaje, který má předem omezenou dobu trvání. Čas vyměřený pro událost lze poznat v samotném názvu turnaje. Ke konci stanovené délky herního času se turnaj zastaví a zbývající Hráči si rozdělí prizepool na základě počtu jejich hracích žetonů.

9. Akumulační turnaj – je vícedenní turnaj, kdy mají Hráči možnost nastoupit do všech úvodních dnů turnaje. Hráči si mohou vybrat z různých startovních fází, které začínají v různé časy. Každá startovní fáze se hraje stejně

dlouhou dobu a poté se všichni zbývající Hráči sloučí v jednom, větším turnaji. Počty herních žetonů na konci 1. fáze se sečtou dohromady a přenesou do dalšího kola. Pokud Hráč vstoupí do Fázového turnaje, musí se ujistit, že bude moci hrát ve všech dalších fázích, protože se z dalších fází turnaje nelze odregistrovat.

10. Multi-Entry turnaj (lepší stack postupuje do dne 2) – jedná se o vícedenní turnaj, kdy Hráč má možnost nastoupit do všech úvodních dnů turnaje. Hráči si mohou vybrat z různých startovních fází, které začínají v různé časy. Každá startovní fáze se hraje stejně dlouhou dobu a poté se všichni zbývající Hráči sloučí v jednom, větším turnaji. Do 2. fáze si pak Hráč může přesunout pouze nejvyšší stack, který získal v rámci 1. fáze. Pokud Hráč vstoupí do Fázového turnaje, musí se ujistit, že bude moci hrát ve všech dalších fázích turnaje, protože se z dalších fází turnaje nelze odregistrovat.

11. Vyhrazený turnaj – představuje turnaj, který je na základě předem vyhlášené podmínky určen především pro Hráče, kteří splňují danou podmínku (věk, pohlaví, aj.) vyhlášenou managementem turnaje. Jedná se vždy o podmínky ve smyslu pozitivní diskriminace, které nejsou v rozporu s ust. §7 odst. 2 písm. c) ZHH. V rámci takového turnaje je vždy dbáno na splnění podmínky uvedené v ust. §7 odst. 2 písm. c) ZHH, a to, že jsou všem Hráčům zaručeny rovné podmínky a rovná možnost výhry.

12. Garantovaný turnaj – je turnaj, kdy 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).

13. Heads Up turnaj – v tomto turnaji jsou Hráči rozlosováni do páru a hraje se vyřazovacím systémem, tzv. „pavoukem“. Jako u jiných turnajů typu shootout, není v headsup turnajích povolena pozdní registrace. Počet zaregistrovaných Hráčů musí být mocninou čísla dvě (2, 4, 8, 16, 32 atd.). Turnaje tohoto formátu se hrají jako Single-Elimination, Double-Elimination turnaje nebo jako turnaje označené názvem Round-Robin. U Single-Elimination turnajů je Hráč vyřazen po první prohře a u Double-Elimination turnajů po druhé prohře. V Round-Robin formátu hraje každý Hráč Heads-Up hry proti celé řadě soupeřů a Hráči jsou umísťováni do žebříčku podle statistiky výher a proher. Nejlépe umístění Hráči potom postupují do Single nebo Double-Elimination play-off turnajů.

14. Sit & Go turnaj – nebo S&G nebo také SNG turnaj, je turnaj, který začíná v momentě, když jsou všechna místa zaplněna. Jedná se o turnaj obvykle s jedním nebo několika hracími stoly, jejichž začátek není pevně časově stanoven, protože začínají, až když je do turnaje registrován takový počet Hráčů, pro který byly vypsány. V případě turnaje SNG s více hracími stoly jsou po eliminaci Hráčů zbylí Hráči přemisťováni mezi hracími stoly tak, aby tyto stoly byly rovnoměrně obsazeny. V obou formách je turnaj organizován vždy za předem ohlášených Buy-in.

Průběh turnaje:

Přihlášení do pokerového turnaje (rozumí se zaplacení startovního Buy-in) musí proběhnout v časovém rozmezí v souladu s vyhlášenými propozicemi a v souladu se ZHH. Hráč je přihlášen do turnaje, jakmile zaplatí vklad (Buy-in). Poté Hráč obdrží žetony do turnaje. Po zaplacení startovního (Buy-in) všech účastníků turnaje je Hráčům oznámena celková výše částky, která je určena na výhry. Tato částka je pak částkou určenou pro výhry u turnajů typu Freezeout. U turnajů Re-buy a Add-on se jedná o minimální částku určenou na výhry, která může být v průběhu pokerového turnaje navýšena o dokoupené žetony. Konečná výše částky pro výhry je pak vyhlášena po posledním kole pro možnost dokoupení žetonů, kdy je znám konečný bank (prizepool). Po zaplacení Buy-in všech účastníků turnaje je Hráčům oznámena celková výše částky určené na výhry (tj. Buy-in bez poplatku Rake). Provozovatel kasina však může v propozicích turnaje vyhlásit i garantovanou výši částky na výhry, avšak v souladu se ZHH. V takovém případě je částka určená pro výplaty výherců vypočtena z této částky, pokud není překročena skutečně zaplacenou částkou Hráčů turnaje.

Jakmile jsou u hracích stolů všichni Hráči zaregistrováni (zaplacené Buy-in), jsou vyhlášeny úrovně sázek a časové limity. Hra na hracích stolech bude zahájena ihned po vyhlášení začátku hry provozovatelem pokerového turnaje.

Hráči, kteří nemají žádné žetony, nebo Hráči, kteří se tak sami rozhodnou odstupují z turnaje. Turnaj končí ve chvíli, kdy jeden z Hráčů získá všechny žetony ostatních Hráčů nebo dohodou všech ještě hrajících Hráčů. Pořadí jednotlivých Hráčů v turnaji je určeno obráceným pořadím tak, jak odstupovali z turnaje. Výhry jsou předány v momentě, kdy je známo, na kterém místě Hráč turnaj opustil. Výhry jsou předány okamžitě.

Pravidla pro rozdělení výher

V závislosti na druhu pokerového turnaje a počtu zúčastněných Hráčů obdrží účastníci pokerového turnaje výhry uvedené níže, které jsou procentní částkou z celkové výše startovného a provedených dokupů Hráčů, snížené o poplatek Rake provozovateli pokerového turnaje. Procentní rozdělení výher je následující:

způsob rozdělení výher na konci turnaje

- **SINGLE turnaj** (pro jeden stůl)

- 1. cena 60 % z částky určené na výhry
- 2. cena 40 % z částky určené na výhry

- **MULTI turnaj** (dva a více stolů)

- Rozdělení výher

PŘÍLOHA - VÝPLATNÍ STRUKTURY PRIZEPOOL													
	Placená místa												
Celkový počet entries v turnaji		2-9	10-34	35-44	45-54	55-64	65-74	75-84	85-94	95-104	105-114	115-124	125-134
	1.	60,00%	50,00%	46,00%	41,00%	39,00%	34,00%	32,80%	31,50%	31,00%	29,80%	29,25%	28,40%
	2.	40,00%	30,00%	28,00%	27,00%	26,00%	24,00%	22,85%	21,50%	21,45%	20,55%	20,25%	20,00%
	3.		20,00%	16,00%	15,00%	14,00%	16,00%	15,60%	14,70%	14,60%	14,40%	14,00%	13,80%
	4.			10,00%	10,00%	10,00%	11,00%	10,50%	10,20%	9,90%	9,90%	9,50%	9,50%
	5.				7,00%	7,00%	7,00%	7,00%	7,20%	6,70%	6,70%	6,60%	6,60%
	6.					4,00%	4,50%	4,80%	5,20%	4,70%	4,70%	4,80%	4,75%
	7.						3,50%	3,45%	3,90%	3,60%	3,70%	3,60%	3,55%
	8.							3,00%	3,10%	3,00%	3,00%	2,90%	2,90%
	9.								2,70%	2,65%	2,65%	2,60%	2,50%
	10.									2,40%	2,40%	2,35%	2,25%
	11.										2,20%	2,15%	2,05%
	12.											2,00%	1,90%
	13.												1,80%
	14.												
	15.												
	16.												
	17.												
	18.												
	19.												
	20.												
	21.												
	22.												
	23.												
	24.												
	25.												
	26.												
	27.												
	28.												
	29.												
	30.												
	31.												
	32.												
	33.												
	34.												
	35.												
	36.												
	37.												
	38.												
	39.												
	40.												
	41.												
	42.												
	43.												
	44.												
	45.												

PŘÍLOHA - VÝPLATNÍ STRUKTURY PRIZEPOOL													
	Placená místa												
Celkový počet entries v turnaji		135-144	145-164	165-194	195-224	225-254	255-284	285-314	315-344	345-374	375-404	405-434	435-464
	1.	28,00%	27,40%	26,45%	26,10%	25,10%	25,35%	24,55%	24,05%	23,15%	22,35%	21,70%	20,50%
	2.	19,05%	18,60%	18,00%	17,50%	16,50%	16,50%	15,80%	15,10%	14,40%	13,80%	13,30%	13,10%
	3.	13,40%	13,00%	12,50%	12,00%	11,00%	11,00%	10,40%	9,80%	9,20%	8,70%	8,60%	8,40%
	4.	9,50%	9,30%	9,00%	8,50%	8,50%	8,50%	8,00%	7,50%	7,00%	6,90%	6,80%	6,60%
	5.	6,60%	6,60%	6,50%	6,10%	6,10%	6,10%	6,00%	5,60%	5,60%	5,50%	5,20%	5,00%
	6.	4,75%	4,75%	4,75%	4,45%	4,45%	4,45%	4,45%	4,45%	4,45%	4,35%	4,00%	3,80%
	7.	3,55%	3,55%	3,55%	3,30%	3,30%	3,30%	3,30%	3,30%	3,30%	3,20%	3,00%	2,80%
	8.	2,90%	2,85%	2,85%	2,55%	2,55%	2,55%	2,55%	2,55%	2,55%	2,45%	2,25%	2,25%
	9.	2,50%	2,40%	2,30%	2,10%	2,10%	1,85%	1,85%	1,85%	1,85%	1,85%	1,85%	1,85%
	10.	2,25%	2,05%	1,85%	1,85%	1,85%	1,45%	1,45%	1,45%	1,45%	1,45%	1,45%	1,45%
	11.	2,05%	2,05%	1,85%	1,85%	1,85%	1,45%	1,45%	1,45%	1,45%	1,45%	1,45%	1,45%
	12.	1,90%	2,05%	1,85%	1,85%	1,85%	1,45%	1,45%	1,45%	1,45%	1,45%	1,45%	1,45%
	13.	1,80%	1,80%	1,55%	1,55%	1,55%	1,25%	1,25%	1,25%	1,25%	1,25%	1,25%	1,25%
	14.	1,75%	1,80%	1,55%	1,55%	1,55%	1,25%	1,25%	1,25%	1,25%	1,25%	1,25%	1,25%
	15.		1,80%	1,55%	1,55%	1,55%	1,25%	1,25%	1,25%	1,25%	1,25%	1,25%	1,25%
	16.			1,30%	1,30%	1,30%	1,10%	1,10%	1,10%	1,10%	1,10%	1,10%	1,10%
	17.			1,30%	1,30%	1,30%	1,10%	1,10%	1,10%	1,10%	1,10%	1,10%	1,10%
	18.			1,30%	1,30%	1,30%	1,10%	1,10%	1,10%	1,10%	1,10%	1,10%	1,10%
	19.				1,10%	1,10%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%
	20.				1,10%	1,10%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%
	21.				1,10%	1,10%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%
	22.					1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%
	23.					1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%
	24.					1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%
	25.						1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%
	26.						1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%
	27.						1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%	1,00%
	28.							0,90%	0,90%	0,90%	0,90%	0,90%	0,90%
	29.							0,90%	0,90%	0,90%	0,90%	0,90%	0,90%
	30.							0,90%	0,90%	0,90%	0,90%	0,90%	0,90%
	31.								0,90%	0,90%	0,90%	0,90%	0,90%
	32.								0,90%	0,90%	0,90%	0,90%	0,90%
	33.								0,90%	0,90%	0,90%	0,90%	0,90%
	34.									0,90%	0,90%	0,90%	0,90%
	35.									0,90%	0,90%	0,90%	0,90%
	36.									0,90%	0,90%	0,90%	0,90%
	37.										0,80%	0,80%	0,80%
	38.										0,80%	0,80%	0,80%
	39.										0,80%	0,80%	0,80%
	40.											0,80%	0,80%
	41.											0,80%	0,80%
	42.											0,80%	0,80%
	43.												0,80%
	44.												0,80%
	45.												0,80%

Turnajová pravidla

Maximální povolený počet Hráčů hrajících u jednoho stolu je 10.

Pro pořádání turnajů v Texas Hold'em pokeru jsou používány Hrací žetony dále jen žetony. Jsou označeny symbolickou hodnotou a barevně rozlišeny. Tyto hrací žetony slouží výhradně k účelům turnaje a stanovení pořadí výherců.

Všeobecná pravidla Pokerových turnajů

Pravidlo #1

Floorman – má na starost průběh hry, dodržování pravidel a rozhoduje sporné situace. Nezvyklé sporné situace se vždy řeší s ohledem na co nejvyšší korektnost hry. Rozhodnutí Floormana jsou konečná.

Pravidlo #2

Odpovědnost Hráče – od Hráče se očekává, že sám zkontroluje vlastní registrační údaje, přiřazení sedadla, dodržování pokerové etikety, jak vlastní, tak spoluhráčů (viditelnost karet, žetonů a dalších omylů, kterých si povšimne) a veškerou nekorektnost nahlásí Floormanovi.

Pravidlo #3

Oficiální terminologie – Hráč je povinen používat oficiální terminologii jako je bet, call, raise, re-raise, pot, fold nebo all-in. Při hře je možné používat i neoficiální terminologii pokud, to připouští pravidla herny, ale v tomto případě se Hráč vystavuje riziku špatného pochopení ze strany pořadatelů, což může mít za následek jiné řešení situace, než si sám přeje.

Pravidlo #4

Elektronická zařízení – Hráč nesmí u pokerového stolu telefonovat a nesmí během hry ani i jinak manipulovat s elektronickými přístroji. Používání jakýchkoliv elektronických přístrojů u stolu může upravit individuálně pořadatel turnaje.

Pravidlo #5

Oficiální jazyk – Oficiální jazyk pokerového turnaje je čeština, angličtina a polština nebo jazyk akceptovaný pořadatelem turnaje.

Pravidlo #6

Usazení Hráče – Hráč obdrží náhodně vylosované místo. Pokud Hráč zasedne na nesprávné místo a neodehraje žádnou hru, bude přesazen na místo správné. Pokud odehraje alespoň jednu hru, může být přesazen, ale může i setrvat na místě stejném podle rozhodnutí Floormana. Hráč může být penalizován nebo i vyloučen z turnaje.

Pravidlo #7

Pozdní registrace – Hráč, který nezasedne k turnaji včas, ale v době pozdní registrace nebo opakovaného vstupu, dostane do hry vždy plný stack, vyjma turnajů typu freeroll.

Pravidlo #8

Handicap – Hráč, který je nějakým způsobem handicapovaný, bude, pokud je to možné, usazen podle potřeby a rozhodnutí pořadatele na vhodném místě.

Pravidlo #9

Rozpadání stolů – Hráč se může během rušení stávajícího stolu dostat do jakékoliv pozice na stole novém včetně small blind, big blind nebo buttonu. Jediné místo, kde nemůže usednout je pozice mezi small blind a button.

Pravidlo #10

Vyrovňávání stolů – Při vyrovnání stolů bude Hráč, který má být následující velký blind na stole s největším počtem Hráčů, přesunut na nejhorší možnou pozici včetně big blindu na stůl, kde je nejméně Hráčů. Nejhorší pozice nikdy není small blind. Krupiér zastaví hru na stole, kde je o tři a více Hráčů méně než na stole s největším počtem Hráčů. Floorman se může rozhodnout pro pokračování hry na daném stole. Pokud Krupiér hru nezastaví, není to důvodem k misdealu.

Pravidlo #11

Finálový stůl – finálový stůl nesmí být hrán ve více než 9 Hráčích, menší počet je přípustný.

Pravidlo #12

Showdown – vítěze hry definují jeho karty ne jeho slovní deklarace – toto se nazývá Showdown. První karty ukazuje hráč, který provedl poslední agresivní akci, tedy Bet nebo Raise. Dále ukazují hráči karty v Showdownu ve směru hodinových ručiček od Dealer Buttonu. V případě, že v posledním kole nebyla provedena žádná Sázka, ukazují hráči karty v Showdownu po směru hodinových ručiček od Dealer buttonu. Pokud Hráč zneužije slovní deklarace, aniž by měl vítěznou hand, může být potrestán i vyloučením z turnaje. Pokud byly porovnávány hands viditelné v Showdown, ale byly zrušeny v domněnku, že prohrávají, není žádný morální důvod, aby Hráč s vítěznou hand přišel o výhru, pokud na to upozorní.

Pravidlo #13

Nekompletní showdown – Hráč musí předložit všechny své karty tak, aby byly jasně čitelné všem Hráčům. V případě otočení jen jedné karty musí být Hráč upozorněn, aby ukázal všechny své karty, jinak mu nebude předán výherní pot. Pokud odmítne, trátí pot.

Pravidlo #14

Živé karty – Hráč i při posunutí karet směrem k ovi, smí svůj názor změnit a karty si ponechat v případě, že jdou 100 % identifikovat. Karty v odkládacím prostoru jsou mrtvé, pokud nebyly před tím v showdown ukázány.

Pravidlo #15

All-in karty – Karty všech Hráčů, kteří se účastní all-in až do dohrání konce hry, musí být ukázány.

Pravidlo #16

Pořadí showdown – Pokud se Hráči nedohodnou v pořadí ukázání karet, bude pořadí vynuceno em, kdy jako první ukazuje karty poslední agresor, tzn. ten, který poslední navýšoval sázku.

Pravidlo #17

Správné ukázání karet – Hráč musí ukázat všechny své hrací karty, aby získal pot.

Pravidlo #18

Vyžádaný showdown – Hráči, kteří při showdownu již nemají své karty, nemají právo žádat showdown ostatních Hráčů.

Pravidlo #19

Lichý žeton – je v své nejmenší hrací podobě udělován Hráčům podle pořadí rozdáváných karet.

Pravidlo #20

Vedlejší pot – bude vždy oddělen zvlášť od ostatních potů.

Pravidlo #21

Zpochybnění výhry – právo zpochybnit výhru zaniká počátkem rozdání další hry.

Pravidlo #22

Vyšší level – začátek vyššího levelu definuje poker clock a posléze první zamíchání karet tzv. riffle shuffle.

Pravidlo #23

Chip Race – v okamžiku, kdy se odstraňují z turnaje žetony nejnižší hodnoty, může Hráč dostat pouze jeden žeton. Chip Race začíná od židle č. 1. Hráč během Chip Race nemůže vypadnout z turnaje, v tomto případě musí obdržet jeden žeton, pokud v Chip Race prohraje. Hráč smí během Chip Race dohlížet na průběh, ale nesmí sedět u stolu. Hráči, musí před Chip Race seřadit své žetony tak, aby byly zřetelně viditelné. V případě, že se během hry objeví žeton, který do hry již nepatří, bude odstraněn bez náhrady.

Pravidlo #24

Karty, žetony, viditelnost, počitatelnost – Hráči mají nárok na přiměřený odhad počtu soupeřových žetonů. Hráč musí udržovat své žetony po 10 nebo 20 kusech a nejvyšší hodnoty na nejlépe viditelném místě. Hráči musí své karty umístit na viditelném místě a nesmějí být zakryty.

Pravidlo #25

Výměna karet – výměna karet je na uvážení Krupiéra nebo Floormana nebo po změně levelu.

Pravidlo #26

Rebuy – Hráč nesmí vynechat žádnou hru, poté co přišel o všechny své Hrací žetony, pokud projeví úmysl dokoupit si další žetony.

Pravidlo #27

Volání time – pokud je volán time na Hráče, který se rozhoduje již přiměřenou dobu, smí mu pořadatel turnaje dát čas na rozmyšlenou podle svého uvážení. Doba na rozhodnutí bude oznámena a bude do konce odpočítáno 10 sekund. Pokud se Hráč do této doby nerozhodne, je jeho ruka mrtvá.

Pravidlo #28

Předčasné ukázání karet – Hráč, který odhalí své karty mimo pořadí, když není hra řádně dokončena, smí hrát pouze pasivně (call, check) a bude penalizován.

Pravidlo #29

Na svém místě – Hráč smí odehrát svou hru pouze v případě, když bude během rozdání poslední karty sedět na své židli. Jinak je fold.

Pravidlo #30

U stolu – Hráč, který se účastní hry, musí být na své židli, nemůže sledovat hru z povzdálí stolu. Nesmí odejít nebo vstát od stolu mimo pořadí.

Pravidlo #31

Dead button – v turnaji se používá dead button.

Pravidlo #32

Vyhýbání se blindům – Hráč, který se úmyslně vyhne blindu během přesouvání ze stolu na stůl bude potrestán.

Pravidlo #33

Button v heads up – Hráč, který jako poslední obdrží kartu, je na pozici button. Button na začátku heads up může být upraven tak, aby Hráč nebyl na big blind 2x po sobě.

Pravidlo #34

Špatné rozdání – když je první nebo druhá karta otočena nebo je první karta rozdána na špatnou pozici nebo jsou karty rozdány Hráči, který na ně nemá nárok, nebo jsou otočeny jakékoliv 2 karty během rozdání. Pokud dojde k podstatné akci, ztrácejí Hráči právo na misdeal.

Pravidlo #35

Podstatná akce – jsou dvě akce v pořadí, z nichž alespoň jedna akce sází nebo jakékoliv 3 akce v pořadí.

Pravidlo #36

4 karetní flop – pokud je vyložen flop ze 4 karet, vybere náhodně Floorman jednu kartu, která bude spálena, z ostatních se stane flop.

Pravidlo #37

Verbální závazek – pokud Hráč prohlásí svou akci, než ji provede, bude muset dodržet to, co prohlásil.

Pravidlo #38

Hra mimo pořadí – pokud Hráč provede akci mimo pořadí, je zavázán ji dodržet, pokud nedojde ke změně akce (check, call, fold). Pokud k změně akce dojde, může se rozhodovat znovu a má všechny možnosti. Výjimka je akce předčasného fold, která i po provedení změny akce musí být dodržena.

Pravidlo #39

Dorovnání – slovně call nebo dorovnáním přesné částky nebo vsazením jednoho žetonu.

Pravidlo #40

Metody navýšení – slovně raise nebo bet nebo navýšením správné částky nebo vsazením všech svých žetonů.

Pravidlo #41

Navýšení – Hráč smí minimálně navýšit částku o rozdíl posledních dvou nejvyšších sázek. Pokud vsadí méně než 50 % rozdílu, bude to považováno za dorovnání, v jiném případě musí doložit na minimální navýšení.

Pravidlo #42

Pravidlo jeden žeton – pokud Hráč vsadí bez slovní deklarace jeden žeton, je to považováno za dorovnání s jedinou výjimkou, a to hra na BB, kdy nikdo nenavýšil.

Pravidlo #43

Pravidlo dvou žetonů – pokud Hráč vsadí bez slovní deklarace dva žetony stejné hodnoty, z nichž ani jeden nepřesahuje předchozí nejvyšší sázku, je to považováno za dorovnání.

Pravidlo #44

Odložené žetony – pokud vznikne situace, že zůstanou odloženy zůstatkové žetony z předešlé hry tak, že by mohly být pochopeny jako sázka, smí se zeptat, o jakou sázku jde, ale Hráč se vystavuje nedorozumění, že tyto žetony budou pochopeny jako nová sázka.

Pravidlo #45

Počet navýšení – počet navýšení není ve hře no-limit limitován

Pravidlo #46

Pozornost – Hráč je povinen sledovat hru. V případě špatného pochopení sázky, která je řádně deklarovaná, musí Hráč svou akci dodržet i v případě all-in sázky.

Pravidlo #47

Velikost banku – Hráči mají právo být informováni o výši banku pouze ve hrách pot limit. Sázka pot není ve hře no-limit povolena, v tomto případě musí být vsazen minimální bet nebo raise.

Pravidlo #48

Řádné sázení – Hráč nesmí sázet více než jedním tahem bez řádné deklarace hry.

Pravidlo #49

Nejasné sázení – pokud Hráč použije nejasná gesta, činí tak na vlastní nebezpečí. Pokud Hráč použije při sázení slovní deklaraci například pět, bude použita nejnižší možná varianta.

Pravidlo #50

Nestandardní fold – pokud dojde ke složení karet mimo pořadí, je tato akce závazná a může být potrestána.

Pravidlo #51

Podmíněné deklarace – jestliže se Hráč zaváže provést nějakou podmíněnou akci, např. „když vsadíš, budu all – in“, může být donucen tuto akci splnit.

Pravidlo #52

Odhad žetonů – Hráč má nárok na přiměřený počet vsazených žetonů. Hráč není povinen počítat svou sázku. Sázku musí na vyžádání počítat Krupiér.

Pravidlo #53

Matení Hráčů – Hráč nesmí úmyslně plést Hráče, může být potrestán.

Pravidlo #54

Zapomenuté žetony – během all-in sázky může být nalezen nevsazený žeton, v případě vyhraného all-in, nebude žeton zaplacen, v případě prohry bude doložen Hráči, který zvítězil.

Pravidlo #55

Přesun žetonů – žetony nesmí být přesouvány mimo zorné pole kamer nebo pořadatelů, nesmí být například v sevřené dlani nebo kapse, jinak budou odebrány z turnaje.

Pravidlo #56

Ochrana – Hráč si musí své karty i žetony chránit. V případě ztráty karet nebo žetonů nebude Hráč odškodněn.

Pravidlo #57

Pravidlo #58

Hráči jsou povinni chránit i ostatní Hráče.

Pravidlo #59

Hráči nesmí – říkat obsah živých nebo položených karet, nesmí radit nebo kritizovat hru jiných Hráčů, sledovat karty jiných Hráčů pokud nebyly v showdown.

Pravidlo #60

Neukazovat – Hráč nesmí ukazovat své karty. Jeho karty nebudou fold, ale po hře bude Hráč potrestán. Hráč musí položit karty posouváním po stole, nesmí být hozeny vzduchem.

Pravidlo #61

Etická hra – Hráč, který hraje nebo se chová neeticky, může být vyloučen z turnaje.

Pravidlo #62

Opakované porušování – pokud Hráč soustavně porušuje pravidla, může být vyloučen z turnaje.

Penalizace – Hráči budou penalizováni za odhalení karet, pokud probíhá akce, hodí kartu ze stolu, nebo poruší pravidlo jedny karty jeden Hráč, nebo podobné incidenty. Nebo budou rušit či chovat se nevhodně nebo podvádět. Penalizacemi se rozumí 3 druhy trestu. První – napomenutí, je uděleno za první herní prohřešek, který výrazně neovlivní následující pokračování hry. Druhý – odsednutí na určitý počet her nebo časový úsek, je uděleno při výraznějším ovlivnění hry, kdy je prozrazena akce předem nebo se jedná o opakovaný úmyslný prohřešek ve hře, který má za následek získání žetonů. Třetí – vyloučení z turnaje, je uděleno za opakovaný výraznější úmyslný prohřešek nebo prohřešek, kdy je dokázána podvodná hra nebo napadení Hráče nebo personálu.

Struktura sázení

Texas Hold'em s dvěma povinnými Sázkami (blinds), malý blind a velký blind, případně ante nebo button ante. Povinností Hráče je vsadit dříve Blind, Ante nebo Button Ante, než dostane své karty. Struktura sázení pro Texas Hold'Em je určena Limit, Pot-Limit a No-Limit před začátkem turnaje.

1. Blind jsou dva Hráči nalevo od rozdávajícího. Rozdávajícího rozpoznáte podle bílého kruhu před Hráčem, v němž je znak "D" nebo nápis „Dealer“. Rozdávající je zastoupen Krupiérem. Krupiér rozdává po směru hodinových ručiček.
2. Každému Hráči jsou rozdány dvě karty lícem dolů („Hole cards“). Tyto karty mohou být viděny pouze Hráčem, který je přijímá.
3. První kolo sázek začíná Hráč nalevo od velkého blind.
4. Tři karty („the flop“) jsou dány lícem nahoru uprostřed stolu. Tyto karty jsou k dispozici všem Hráčům a ti je mohou použít ke svým dvěma kartám.
5. Druhé kolo sázek začíná Hráč nalevo od Hráče na pozici Dealer Button.
6. Čtvrtá karta („the turn“) je umístěna uprostřed stolu.
7. Třetí kolo sázek, které opět začíná Hráč nalevo od Hráče na pozici Dealer Button.
8. Pátá a poslední karta („the river“) je rozdána doprostřed stolu.
9. Poslední kolo sázek začíná opět Hráč nalevo od Hráče na pozici Dealer Button.
10. Ukončení – Hráč, který má nejlepší karty v ruce, vyhrává bank. Každý Hráč kombinuje své dvě karty s kartami na stole, aby dosáhl nejlepší kombinaci pěti karet. Pokud mají dva nebo více Hráčů stejnou karetní kombinaci, rozdělí si bank mezi sebou. Toto se nazývá Showdown. První karty ukazuje hráč, který provedl poslední agresivní akci, tedy Bet nebo Raise. Dále ukazují hráči karty v Showdownu ve směru hodinových ručiček od Dealer Buttonu. V případě, že v posledním kole nebyla provedena žádná Sázka, ukazují hráči karty v Showdownu po směru hodinových ručiček od Dealer buttonu.

Platná struktura sázení

Limitovaná hra (Limit)

Struktura limitovaných her, všechny sázky/navýšení jsou nastaveny částkou. Pouze platná sázka/navýšení je platný limit, (například 5 v prvních dvou kolech a 10 v posledních dvou kolech 5-10 Hold'em hra). Maximálně možné 4 sázky/navýšení v jednom sázecím kole. Obsahuje sázku, navýšení, opětovné navýšení.

Hra bez limitu (No-Limit)

Bezlimitní, platná sázka/navýšení musí být nejméně aktuální limit a poslední sázka/navýšení. Není nejvyšší platný limit, ostatní částky si nastaví Hráč při vstupu ke stolu. Maximální počet navýšení není omezen.

Limit do výše banku (Pot-Limit)

Limit do výše banku, platná sázka/navýšení musí být nejméně aktuální limit a poslední sázka/navýšení. Limit do výše banku sázka/navýšení má maximální možnou velikost banku, plus všechny aktuálně zahrnuté sázky na stole po ukončení hry. Maximální číslo počtu navýšení není omezeno.

Sázecí kolo

V každém kole sázek má Hráč, pokud to herní situace umožňuje, možnost:

- FOLD – ukončit svou hru
- CHECK – vyčkat (v případě, že ještě nikdo nevsadil)
- CALL – dorovnat předchozí sázku
- RAISE – navýšit předchozí sázku
- BET – první sázka (lze provést, pokud nikdo v daném kole dosud neumístil Sázku)

Omaha Hold'em s dvěma blinds, malý blind a velký blind, případně ante nebo button ante. Povinností Hráče je vsadit dříve Blind, Ante nebo Button Ante, než dostane svou druhou kartu.

Struktura sázení pro Texas Hold'Em je určena Limit, Pot-Limit a No-Limit před začátkem turnaje.

1. Blind jsou dva Hráči nalevo od rozdávajícího. Rozdávajícího rozpoznáte podle bílého kruhu před Hráčem, v němž je znak "D" nebo nápis „“. Rozdávající je zastoupen Krupiérem. Rozdávající rozdává po směru hodinových ručiček.

2. Každému Hráči jsou rozdány čtyři karty lícem dolů („Hole cards“). Tyto karty mohou být viděny pouze Hráčem, který je přijímá.

3. První kolo sázek začíná Hráč nalevo od velkého blind.

4. Tři karty („the flop“) jsou dány lícem nahoru uprostřed stolu. Tyto karty jsou k dispozici všem Hráčům a ti je mohou použít ke svým dvěma kartám.

5. Druhé kolo sázek začíná opět Hráč nalevo od rozdávajícího.

6. Čtvrtá karta („the turn“) je umístěna uprostřed stolu.

7. Třetí kolo sázek začíná opět Hráč nalevo od rozdávajícího.

8. Pátá a poslední karta („the river“) je rozdána doprostřed stolu.

9. Poslední kolo sázek začíná opět Hráč nalevo od rozdávajícího.

10. Ukončení – Hráč, který má nejlepší karty v ruce, vyhrává bank. Každý Hráč kombinuje vždy své dvě karty s třemi kartami na stole, aby dosáhl nejlepší kombinaci pěti karet. Pokud mají dva nebo více Hráčů stejnou karetní kombinaci, rozdělí si bank mezi sebou. Toto se nazývá Showdown. První karty ukazuje hráč, který provedl poslední agresivní akci, tedy Bet nebo Raise. Dále ukazují hráči karty v Showdownu ve směru hodinových ručiček od Dealer Buttonu. V případě, že v posledním kole nebyla provedena žádná Sázka, ukazují hráči karty v Showdownu po směru hodinových ručiček od Dealer buttonu.

Platná struktura sázení

Limitovaná hra (Limit)

Struktura limitovaných her, všechny sázky/navýšení jsou nastaveny částkou. Pouze platná sázka/navýšení je platný limit, (například 5 v prvních dvou kolech a 10 v posledních dvou kolech 5-10 Hold'em hra). Maximálně možné 4 sázky/navýšení v jednom sázecím kole. Obsahuje sázku, navýšení, opětovné navýšení.

Hra bez limitu (No-Limit)

Bezlimitní, platná sázka/navýšení musí být nejméně aktuální limit a poslední sázka/navýšení. Není nejvyšší platný limit, ostatní částky si nastaví Hráč při vstupu ke stolu. Maximální číslo počtu navýšení není omezeno.

Limit do výše banku (Pot-Limit)

Limit do výše banku, platná sázka/navýšení musí být nejméně aktuální limit a poslední sázka/navýšení. Limit do výše banku sázka/navýšení má maximální možnou velikost banku, plus všechny aktuálně zahrnuté sázky na stole po ukončení hry. Maximální číslo počtu navýšení není omezeno.

Sázecí kolo

V každém kole sázek má Hráč možnost:

- FOLD – ukončit svou hru
- CHECK – vyčkat (v případě, že ještě nikdo nevsadil)
- CALL – dorovnat předchozí sázku
- RAISE – navýšit předchozí sázku
- BET – první sázka

PRAVIDLA PRO HOTOVOSTNÍ HRY (CASH GAME)

Druh hry:

1. varianta TEXAS HOLD'EM
2. varianta OMAHA HOLD'EM

Provozovatel je při pořádání Cash Game povinen zveřejnit tyto základní informace:

- výše základních sázek / Blinds
- výše minimálního a maximálního nákupu pro daný stůl
- výše poplatku (Rake) – 5 % z každého potu v jednotlivé hře až do výše maximálního Rake
- výše maximální vybírané částky z každého potu

1. TEXAS HOLD'EM POKER – varianta TEXAS HOLD'EM

Základní popis hry

Jedná se o karetní hru určenou pro Kasina. Při ní Hráči hrají proti sobě, nikoliv proti Kasinu. Hry se může účastnit 2 až 9 Hráčů u jednoho stolu. Kasino však má plnou kontrolu nad regulérností hry – hra je uskutečňována prostřednictvím sedícího Krupiéra kasina a za servis vybírá z každé hry stanovený Rake.

Karetní hra je uskutečňována pomocí karet a žetonů, které jsou vlastnictvím kasina a jsou vedeny v jeho evidenci. Karetní balíček obsahuje 52 herních karet, a to srdce, kára, kříže a piky, vždy od esa po krále.

Smyslem hry je získat výše hodnocenou kombinaci karet než ostatní Hráči. V případě, že sestava dvou nebo více Hráčů má stejnou hodnotu a tato kombinace karet má nárok na výhru – tato výhra se dělí. Pokud výhru nelze dělit beze zbytku, pak lichý žeton obdrží Hráč, který v průběhu hry obdržel karty dříve.

Kasino vybírá za organizování a řízení této hry poplatek (Rake) ve výši až 5% z konečného herního banku každé hry dle následující tabulky:

Blindy	2 Hráči % / max rake	3 Hráči % / max rake	4+ Hráči % / max rake
10/20 20/20	5% / 10Kč	5% / 20Kč	5% / 150Kč
20/50 50/50	5% / 20Kč	5% / 50Kč	5% / 200Kč
50/100 100/100	5% / 50Kč	5% / 100Kč	5% / 300Kč
100/200 200/200	5% / 100Kč	5% / 200Kč	5% / 300Kč
150/300 300/300	5% / 150Kč	5% / 300Kč	5% / 300Kč
200/400 400/400	5% / 200Kč	5% / 300Kč	5% / 300Kč
250/500 500/500	5% / 250Kč	5% / 300Kč	5% / 300Kč
300/600 600/600	5% / 300Kč	5% / 300Kč	5% / 300Kč
400/800 800/800	5% / 300Kč	5% / 300Kč	5% / 300Kč
500/1000 1000/1000	5% / 400Kč	5% / 400Kč	5% / 400Kč
600/1200 1200/1200	5% / 400Kč	5% / 400Kč	5% / 400Kč
750/1500 1500/1500	5% / 400Kč	5% / 400Kč	5% / 400Kč
800/1600 1600/1600	5% / 400Kč	5% / 400Kč	5% / 400Kč
1000/2000 2000/2000	5% / 400Kč	5% / 400Kč	5% / 400Kč
2000/4000 4000/4000	5% / 400Kč	5% / 400Kč	5% / 400Kč
2500/5000 5000/5000	5% / 500Kč	5% / 500Kč	5% / 500Kč
3000/6000 6000/6000	5% / 500Kč	5% / 500Kč	5% / 500Kč
4000/8000 8000/8000	5% / 500Kč	5% / 500Kč	5% / 500Kč
5000/10000 10000/10000	5% / 500Kč	5% / 500Kč	5% / 500Kč

Poplatek není vybírán, pokud hra nedospěje do druhého sázecího kola (tzv. hry po flopu). Vybrané poplatky Krupiér vhazuje do speciálního boxu (Floatu). Z „Ante“ se nezadržuje žádný poplatek. Kdyby z poplatku a použitých žetonů vyplynula nekombinovatelná částka, poplatek se zaokrouhlí směrem nahoru.

Zahájení a průběh hry:

Před samotnou hrou musí být vsazeny povinné Sázky zvané Blindy. Pokud dojde k situaci, že Hráč, který měl v tomto okamžiku vsadit Big blind se nenachází u stolu na svém místě, přechází vsazení Big blindu na dalšího Hráče v pořadí. V tomto případě je na místo Hráče, který se vyhnul zaplacení Big blindu, umístěna značka v podobě žetonu s nápisem Missed blind, což znamená, že v okamžiku návratu tohoto Hráče, kterého Blind minul, bude blind zaplacen dodatečně vhozením před hrou do aktuálního potu.

Každý Hráč dostane po zamíchání karet nejprve dvě karty (tzv. Hole cards) otočené lícem dolů.

Poté probíhá

1. první kolo sázek, po kterém Krupiér vyloučí ze hry (tzv. spálí) jednu kartu a rozdá na hrací stůl tři společné karty (tzv. flop) otočené lícem nahoru.
2. druhé kolo sázek, po kterém Krupiér vyloučí ze hry (spálí) další kartu a otočí na stůl čtvrtou společnou kartu (tzv. turn)
3. třetí kolo sázek, po kterém vyloučí ze hry další kartu a otočí poslední pátou společnou kartu (tzv. river).
4. závěrečné, tj. čtvrté kolo sázek, po kterém Hráči postupně odkryjí své dvě zakryté karty, které mohou být použity při sestavování kombinací vzniklých ze společných karet. Hráči při tom mohou použít jednu ze dvou svých původně zakrytých karet a čtyři tzv. společné karty nebo mohou použít dvě své původně zakryté karty a tři karty společné. Třetí možností je, že Hráči použijí všech pět společných karet. Hráči mohou odmítnout své karty z vlastní vůle odkryt a vzdát se tak nároku na výhru (vědí, že jejich kombinace nevitězí).
5. určení vítěze pomocí Showdown ze všech v této hře odkrytých karet. První karty ukazuje hráč, který provedl poslední agresivní akci, tedy Bet nebo Raise. Dále ukazují hráči karty v Showdownu ve směru hodinových ručiček od Dealer Buttonu. V případě, že v posledním kole nebyla provedena žádná Sázka, ukazují hráči karty v Showdownu po směru hodinových ručiček od Dealer buttonu.

Výherní kombinace – seřazeny od nejslabší po nejsilnější

Ze sedmi karet (2 v ruce, 5 na stole) se tvoří optimální kombinace s pěti kartami. Nejvyšší kombinace u stolu vyhrává tzv. „pot“ (součet všech vkladů), nebo jeho podíl podle tohoto pořadí:

High card

Nemá-li Hráč nebo Krupiér výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karet, která není vázána v pokerové kombinaci.

Pár (One pair)

Nejnižší pár (2,2), nejvyšší pár (A,A).

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Mají-li Hráč a Krupiér stejný pár, opět rozhoduje kicker. Při stejné třetí kartě rozhoduje čtvrtá, případně pátá karta.

Dva páry (Two Pairs)

Nejnižší páry (2,2-3,3), nejvyšší pár (A,A-K,K).

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Mají-li Hráč a Krupiér stejný vyšší pár, rozhoduje pár nižší. Při totožných obou párech rozhoduje pátá karta kicker.

Trojice (3 of a Kind)

Nejnižší trojice (2,2,2), nejvyšší trojice (A,A,A).

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává. Při totožné trojici rozhoduje kicker, což je čtvrtá nejvyšší karta nebo při shodě čtvrté karty, karta pátá.

Postupka (Straight)

Řada pěti po sobě jdoucích karet různé barvy. Eso lze použít na začátku nebo na konci postupky. 5,4,3,2,A je nejnižší postupka. A,K,Q,J,10 je nejvyšší postupka.

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Kicker v tomto případě neexistuje.

Flush (karty ve stejné barvě)

Kombinace pěti libovolných karet jedné barvy.

Flush s vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč i Krupiér stejnou nejvyšší kartu (karta leží na stole a je tedy společná pro Hráče i Krupiéra), pak se poměřuje další karta nejvyšší. Je-li i ta stejná, poměřuje se další karta v řadě atd. Vyhrává kombinace s vyšší kartou v barvě. Také může nastat situace, kdy je kombinace sestavena pouze z karet společných.

Full House (trojice a dvojice)

Nejnižší kombinace (2,2,2-3,3), nejvyšší kombinace (A,A,A-K,K).

Hráč s vyšší trojicí vyhrává, v případě rovnosti trojice rozhoduje dvojice. Zde také může dojít ke shodě, pokud je kombinace vytvořena z karet společných. Kicker v tomto případě neexistuje.

Čtveřice (čtyři karty stejné hodnoty) - 4 of a Kind

Jedná se o čtveřici karet stejné hodnoty. Nejnižší (2,2,2,2), nejvyšší (A,A,A,A).

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává. Může vzniknout situace, kdy rozhoduje kicker. Tou situací je případ, kdy se všechny čtyři karty objeví mezi společnými kartami na stole.

Straight Flush (postupka v barvě)

Postupka pěti karet stejné barvy. Nejnižší 5,4,3,2,A, nejvyšší K,Q,J,10,9.

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. I tady může dojít k tomu, že je tato kombinace sestavena pouze ze společných karet.

Royal Flush (postupka v barvě zakončená esem)

Nejvyšší možná postupka v barvě A,K,Q,J,10.

Nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem A jako nejvyšší kartou. Může dojít k situaci, kdy je tato kombinace sestavena ze společných karet.

V případě, že sestava dvou nebo více Hráčů má úplně stejnou hodnotu všech pěti karet a tato kombinace karet má nárok na výhru – tato výhra se dělí.

Pokud Hráč opustí stůl (ukončí hru) i se svými Hodnotovými žetony a poté projeví úmysl vrátit se zpět na místo, smí tak učinit s Hodnotovými žetony ve stejné výši jako když opustil stůl. Toto pravidlo zaniká, pokud Hráč opustil stůl před déle než 3 hodinami. Pokud se ruší stůl se záměrem sloučit dva stoly v jeden, musí Hráči hrát na novém stole s těmi Hodnotovými žetony, s jakými opouštěli stůl, který se zrovna ruší. Při přesedání na jiný hrací stůl, musí Hráč hrát na novém stole se stejným množstvím Hodnotových žetonů.

Hra na více boardech:

Hraje se souhlasem všech zúčastněných.

Board – pět společných karet (tzv. flop, turn a river). Hra na více boardech je identická jako hra na jednom boardu s tím rozdílem, že je rozdáno více společných karet podle zásad texas Hold'Em pokeru, a to nejprve jeden celý board a potom druhý celý board nebo jeden flop a více turnů a více riverů nebo jeden flop jeden turn a více riverů. Výherní kombinace je porovnávána s každým boardem zvlášť, například: zůstanou-li ve hře 2 Hráči a budou 2 boardy, v níž na prvním boardu vítězí Hráč 1 a na druhém Hráč 2, získávají každý polovinu potu (rake není zvýšen ani snížen). V případě, že některý z Hráčů vyhrává na obou boardech, vyhrávající Hráč získává pot celý (opět není rake zvýšen nebo snížen). V případě více vítězů je pot rozdělen rovnoměrně nebo procentuálně podle počtu výher a proher dané jedné hry. Smyslem dané varianty hry je zmenšit riziko Hráče ztráty všech hodnotových žetonů, aby mohl dále pokračovat ve hře. Tuto variantu hry smí povolit management kasina.

Sázky v Kč

Výše sázky je povolena v rozmezí min. 5 Kč až 1.000.000 Kč.

V každém kole sázek má Hráč možnost:

- FOLD – ukončit svou hru
- CHECK – vyčkat (v případě, že ještě nikdo nevsadil)
- CALL – dorovnat předchozí sázku
- RAISE – navýšit předchozí sázku

Výše sázek a varianta hry – dohodne management kasina s Hráči:

A/ **Limit poker** (hra s limitem) – minimální výši sázky pro kvalifikaci do hry určuje takzvaný small blind a big blind, kdy každý Hráč v případě, že chce pokračovat ve hře, musí dorovnat big blind, pokud nebyly sázky navyšovány, nebo dorovnat nejvyšší sázku, která je vsazena na stole. Navyšovat se smí jen o výši sázky big blind, a to pouze 3krát v prvním a druhém kole (tzv. před flopem a po flopu). V kole třetím a čtvrtém (tzv. po turnu a po riveru) je minimální sázka dvojnásobek big blindu a smí se navyšovat také pouze 3krát, a to o výši dvojnásobku big blindu. To vše platí s výjimkou sázek ALL IN, které jsou nižší než předepsaná výše sázek.

B/ **Pot limit** (Pot – žetony, které již byly vsazeny do hry) – minimální výši sázky pro kvalifikaci do hry určuje takzvaný small blind a big blind, kdy každý Hráč v případě, že chce pokračovat ve hře, musí dorovnat big blind, pokud nebyly sázky navyšovány, nebo dorovnat nejvyšší sázku, která je vsazena na stole. Maximální výše sázek je učena výší celkového potu, a to i s žetony, které do potu ještě nebyly zařazeny, například i o žetony které by splňovaly podmínku minimálního navýšení poslední sázky. To vše platí s výjimkou sázek ALL IN, které jsou nižší než předepsaná výše sázek.

C/ **No limit** (hra bez limitu) – minimální výši sázky pro kvalifikaci do hry určuje takzvaný small blind a big blind, kdy každý Hráč v případě, že chce pokračovat ve hře, musí dorovnat big blind pokud nebyly sázky navyšovány, nebo dorovnat nejvyšší sázku, která je vsazena na stole. Maximální výše sázky je určena pouze celkovým počtem žetonů, které měl Hráč v okamžiku zahájení hry. To vše platí s výjimkou sázek ALL IN, které jsou nižší než předepsaná výše sázek.

Sázka „ALL IN“

Je sázkou, kdy Hráč vsadí do hry všechny žetony mající na stole ještě před ukončením hry. Tento Hráč pak může vyhrát od každého protihráče pouze tolik peněz kolik sám vsadil (bank se oddělí).

V případě „ALL IN“ sázky platí následující pravidla:

• Jestliže má Hráč reagovat na nekompletní sázku nebo navýšení Hráče, který jde „ALL IN“, a tato sázka je nižší než polovina kompletní sázky, má tyto možnosti:

1. FOLD – ukončit svou hru
2. CALL – dorovnat nekompletní sázku
3. RAISE – zvýšit pouze do hodnoty kompletní sázky

• Jestliže má Hráč reagovat na nekompletní sázku nebo navýšení Hráče, který jde „ALL IN“, a tato sázka je rovna nebo je vyšší než polovina kompletní sázky, má tyto možnosti:

1. FOLD – ukončit svou hru
2. CALL – dorovnat nekompletní sázku
3. RAISE – dorovnat a zvýšit o jednu kompletní sázku nebo all-in

Výše základních sázek (blinds) pro hru Cash Game:

5/10, 10/20, 20/50, 50/100, 100/200, 150/300, 200/400, 300/600, 400/800, 500/1000, 600/1200, 800/1600, 1000/2000, 2000/4000, 3000/6000, 4000/8000, 5000/10000, 10000/20000, 20000/40000.

Všechny žetony musí být umístěny viditelně na stole. V případě, že Hráč sebere žetony ze stolu, vzdává se tím svého místa, tzn. že ukončil hru.

2. TEXAS HOLD'EM POKER – varianta OMAHA HOLD'EM**Základní popis hry**

Jedná se o karetní hru určenou pro kasina. Při ní Hráči hrají proti sobě, nikoliv proti kasinu. Hry se může účastnit 2 až 9 Hráčů u jednoho stolu. Kasino však má plnou kontrolu nad regulérností hry – hra je uskutečňována prostřednictvím sedícího Krupiéra kasina a za servis vybírá z každé hry stanovenou provizi.

Karetní hra je uskutečňována pomocí karet a žetonů, které jsou vlastnictvím kasina a jsou vedeny v jeho evidenci. Karetní balíček obsahuje 52 herních karet, a to srdce, kára, kříže a piky, vždy od esa po krále.

Smyslem hry je získat výše hodnocenou sestavu karet než protihráči. V případě, že sestava dvou nebo více Hráčů má stejnou hodnotu a tato sestava má nárok na výhru – tato výhra se dělí. Pokud výhru nelze dělit beze zbytku, pak lichý žeton obdrží Hráč, který v průběhu hry obdržel karty dřívě.

Kasino vybírá za organizování a řízení této hry poplatek (Rake) ve výši 5 % z konečného herního banku každé hry dle následující tabulky:

Blindy	2 Hráči % / max. rake	3 Hráči % / max. rake	4+ Hráči % / max. rake
10/20 20/20	5% / 10Kč	5% / 20Kč	5% / 150Kč
20/50 50/50	5% / 20Kč	5% / 50Kč	5% / 200Kč
50/100 100/100	5% / 50Kč	5% / 100Kč	5% / 300Kč
100/200 200/200	5% / 100Kč	5% / 200Kč	5% / 300Kč
150/300 300/300	5% / 150Kč	5% / 300Kč	5% / 300Kč
200/400 400/400	5% / 200Kč	5% / 300Kč	5% / 300Kč
250/500 500/500	5% / 250Kč	5% / 300Kč	5% / 300Kč
300/600 600/600	5% / 300Kč	5% / 300Kč	5% / 300Kč
400/800 800/800	5% / 300Kč	5% / 300Kč	5% / 300Kč
500/1000 1000/1000	5% / 400Kč	5% / 400Kč	5% / 400Kč
600/1200 1200/1200	5% / 400Kč	5% / 400Kč	5% / 400Kč
750/1500 1500/1500	5% / 400Kč	5% / 400Kč	5% / 400Kč
800/1600 1600/1600	5% / 400Kč	5% / 400Kč	5% / 400Kč
1000/2000 2000/2000	5% / 400Kč	5% / 400Kč	5% / 400Kč
2000/4000 4000/4000	5% / 400Kč	5% / 400Kč	5% / 400Kč
2500/5000 5000/5000	5% / 500Kč	5% / 500Kč	5% / 500Kč
3000/6000 6000/6000	5% / 500Kč	5% / 500Kč	5% / 500Kč
4000/8000 8000/8000	5% / 500Kč	5% / 500Kč	5% / 500Kč
5000/10000 10000/10000	5% / 500Kč	5% / 500Kč	5% / 500Kč

Poplatek není vybírán, pokud hra nedospěje do druhého sázecího kola (tzv. hry po flopu). Vybrané poplatky Krupiér vhazuje do speciálního boxu (Floatu). Z „Ante“ se nezadržuje žádný poplatek. Kdyby z poplatku a použitých žetonů vyplynula nekombinovatelná částka, poplatek se zaokrouhlí směrem nahoru.

Zahájení a průběh hry:

Varianta pokeru OMAHA je v zásadě adaptací hry SEDMIKARETNÍ POKER TEXAS HOLD'EM, od kterého se liší pouze rozdáváním karet. Před samotnou hrou musí být vsazeny povinné Sázky zvané Blindy. Pokud dojde k situaci, že Hráč, který měl v tomto okamžiku vsadit Big blind se nenachází u stolu na svém místě, přechází vsazení Big blindu na dalšího Hráče v pořadí. V tomto případě je na místo Hráče, který se vyhnul zaplacení Big blindu, umístěna značka v podobě žetonu s nápisem Missed blind, což znamená, že v okamžiku návratu tohoto Hráče, kterého Blind minul, bude blind zaplacen dodatečně vhozením před hrou do aktuálního potu.

Každý Hráč dostane po zamíchání karet nejprve 4 karty (tzv. Hole cards) otočené lícem dolů.

Poté probíhá:

1. první kolo sázek, po kterém Krupiér vyloučí ze hry (tzv. spálí) jednu kartu a rozdává na hrací stůl tři společné karty (tzv. flop) otočené lícem nahoru.

2. druhé kolo sázek, po kterém Krupiér vyloučí ze hry další kartu a otočí na stůl čtvrtou společnou kartu (tzv. turn)
3. třetí kolo sázek, po kterém vyloučí Krupiér ze hry další kartu a otočí poslední pátou společnou kartu (tzv. river).
4. čtvrté kolo sázek, po němž Hráči soutěží se svými pětikaretními kombinacemi, které musí složit ze svých vybraných dvou karet a vybraných třech karet tzv. společných.
5. určení vítěze pomocí Showdown ze všech v této hře odkrytých karet. První karty ukazuje hráč, který provedl poslední agresivní akci, tedy Bet nebo Raise. Dále ukazují hráči karty v Showdownu ve směru hodinových ručiček od Dealer Buttonu. V případě, že v posledním kole nebyla provedena žádná Sázka, ukazují hráči karty v Showdownu po směru hodinových ručiček od Dealer buttonu.

Zjišťování výhry:

Z devíti karet (4 v ruce a 5 na stole) se tvoří optimální kombinace s pěti kartami. Hráči soutěží se svými pěti-karetními kombinacemi, které musí složit ze svých vybraných dvou karet a vybraných třech karet tzv. společných.

Výherní kombinace – seřazeny od nejslabší po nejsilnější

High card

Nemá-li Hráč nebo Krupiér výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karet, která není vázána v pokerové kombinaci.

Pár (One pair)

Nejnižší pár (2,2), nejvyšší pár (A,A).

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Mají-li Hráč a Krupiér stejný pár, opět rozhoduje kicker. Při stejné třetí kartě rozhoduje čtvrtá, případně pátá karta.

Dva páry (Two Pairs)

Nejnižší páry (2,2-3,3), nejvyšší pár (A,A-K,K).

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Mají-li Hráč a Krupiér stejný vyšší pár, rozhoduje pár nižší. Při totožných obou párech rozhoduje pátá karta kicker.

Trojice (3 of a Kind)

Nejnižší trojice (2,2,2), nejvyšší trojice (A,A,A).

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává. Při totožné trojici rozhoduje kicker, což je čtvrtá nejvyšší karta nebo při shodě čtvrté karty, karta pátá.

Postupka (Straight)

Řada pěti po sobě jdoucích karet různé barvy. Eso lze použít na začátku nebo na konci postupky. 5,4,3,2,A je nejnižší postupka. A,K,Q,J,10 je nejvyšší postupka.

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Kicker v tomto případě neexistuje.

Flush (karty ve stejné barvě)

Kombinace pěti libovolných karet jedné barvy.

Flush s vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč i Krupiér stejnou nejvyšší kartu (karta leží na stole a je tedy společná pro Hráče i Krupiéra), pak se poměřuje další karta nejvyšší. Je-li i ta stejná, poměřuje se další karta v řadě atd. Vyhrává kombinace s vyšší kartou v barvě. Také může nastat situace, kdy je kombinace sestavena pouze z karet společných.

Full House (trojice a dvojice)

Nejnižší kombinace (2,2,2-3,3), nejvyšší kombinace (A,A,A-K,K).

Hráč s vyšší trojicí vyhrává, v případě rovnosti trojice rozhoduje dvojice. Zde také může dojít ke shodě, pokud je kombinace vytvořena z karet společných. Kicker v tomto případě neexistuje.

Čtveřice (čtyři karty stejné hodnoty) - 4 of a Kind

Jedná se o čtveřici karet stejné hodnoty. Nejnižší (2,2,2,2), nejvyšší (A,A,A,A).

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává. Může vzniknout situace, kdy rozhoduje kicker. Tou situací je případ, kdy se všechny čtyři karty objeví mezi společnými kartami na stole.

Straight Flush (postupka v barvě)

Postupka pěti karet stejné barvy. Nejnižší 5,4,3,2,A, nejvyšší K,Q,J,10,9.

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. I tady může dojít k tomu, že je tato kombinace sestavena pouze ze společných karet.

Royal Flush (postupka v barvě zakončená esem)

Nejvyšší možná postupka v barvě A,K,Q,J,10.

Nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem A jako nejvyšší kartou. Může dojít k situaci, kdy je tato kombinace sestavena ze společných karet.

V případě, že sestava dvou nebo více Hráčů má úplně stejnou hodnotu všech pěti karet a tato kombinace karet má nárok na výhru – tato výhra se dělí. Pokud Hráč opustí stůl (ukončí hru) i se svými Hodnotovými žetony a poté projev úmysl vrátit se zpět na místo, smí tak učinit s Hodnotovými žetony ve stejné výši jako když opustil stůl. Toto pravidlo zaniká, pokud Hráč opustil stůl před déle než 3 hodinami. Pokud se ruší stůl se záměrem sloučit dva stoly v jeden, musí Hráči hrát na novém stole s těmi Hodnotovými žetony, s jakými opouštěli stůl, který se zrovna

rušil. Při přisedání na jiný hrací stůl, musí Hráč hrát na novém stole se stejným množstvím Hodnotových žetonů.

Sázky v Kč

Výše sázky je povolena v rozmezí min. 5,- Kč až max. 1.000.000,- Kč.

V každém kole sázek má Hráč možnost:

- FOLD – ukončit svou hru
- CHECK – vyčkat (v případě, že ještě nikdo nevsadil)
- CALL – dorovnat předchozí sázku
- RAISE – navýšit předchozí sázku

Výši sázek určuje limit hry – dohodne management kasina s Hráči:

A/ Limit poker (hra s limitem) – minimální výši sázky pro kvalifikaci do hry určuje takzvaný small blind a big blind, kdy každý Hráč v případě, že chce pokračovat ve hře, musí dorovnat big blind, pokud nebyly sázky navyšovány, nebo dorovnat nejvyšší sázku, která je vsazena na stole. Navyšovat se smí jen o výši sázky big blind a to pouze 3krát v prvním a druhém kole (tzv. před flopem a po flopu). V kole třetím a čtvrtém (tzv. po turnu a po riveru) je minimální sázka dvojnásobek big blindu a smí se navyšovat také pouze 3krát, a to o výši dvojnásobku big blindu. To vše platí s výjimkou sázek ALL IN, které jsou nižší než předepsaná výše sázek.

B/ Pot limit (Pot – žetony, které již byly vsazeny do hry) – minimální výši sázky pro kvalifikaci do hry určuje takzvaný small blind a big blind, kdy každý Hráč v případě, že chce pokračovat ve hře, musí dorovnat big blind, pokud nebyly sázky navyšovány, nebo dorovnat nejvyšší sázku, která je vsazena na stole. Maximální výše sázek je určena výší celkového potu, a to i s žetony, které do potu ještě nebyly zařazeny, například i o žetony které by splňovaly podmínku minimálního navýšení poslední sázky. To vše platí s výjimkou sázek ALL IN, které jsou nižší než předepsaná výše sázek.

C/ No limit (hra bez limitu) – minimální výši sázky pro kvalifikaci do hry určuje takzvaný small blind a big blind, kdy každý Hráč v případě, že chce pokračovat ve hře, musí dorovnat big blind pokud nebyly sázky navyšovány, nebo dorovnat nejvyšší sázku, která je vsazena na stole. Maximální výše sázek je určena pouze celkovým počtem žetonů, které měl Hráč v okamžiku zahájení hry. To vše platí s výjimkou sázek ALL IN, které jsou nižší než předepsaná výše sázek.

Sázka „ALL IN“

Je sázkou, kdy Hráč vsadí do hry všechny žetony mající na stole ještě před ukončením hry. Tento Hráč pak může vyhrát od každého protihráče pouze tolik peněz, kolik sám vsadil (bank se oddělí).

V případě „ALL IN“ sázky platí následující pravidla:

- Jestliže má Hráč reagovat na nekompletní sázku nebo navýšení Hráče, který jde „ALL IN“, a tato sázka je nižší než polovina kompletní sázky, má tyto možnosti:

1. FOLD – ukončit svou hru
2. CALL – dorovnat nekompletní sázku
3. RAISE – zvýšit pouze do hodnoty kompletní sázky

- Jestliže má Hráč reagovat na nekompletní sázku nebo navýšení Hráče, který jde „ALL IN“, a tato sázka je rovna nebo je vyšší než polovina kompletní sázky, má tyto možnosti:

1. FOLD – ukončit svou hru
2. CALL – dorovnat nekompletní sázku
3. RAISE – dorovnat a zvýšit o jednu kompletní sázku nebo i více

Výše základních sázek (blinds) pro hotovostní hru Cash Game:

5/10, 10/10, 10/20, 20/20, 20/50, 50/50, 50/100, 100/100, 100/200, 150/150, 150/300, 200/200, 200/400, 300/300, 300/600, 400/400, 400/800, 500/500, 500/1000, 600/600, 600/1200, 800/800, 800/1600, 1000/1000, 1000/2000, 2000/2000, 2000/4000, 3000/3000, 3000/6000, 4000/4000, 4000/8000, 5000/5000, 5000/10000, 10000/10000.

Všechny žetony musí být umístěny viditelně na stole. V případě, že Hráč sebere žetony ze stolu, vzdává se tím svého místa, tzn., že ukončil hru.