

**Palasino Group, a.s.**  
ČESKÁ KUBICE 64, 345 32 ČESKÁ KUBICE  
IČO 64358267



**PALASINO**

# **HERNÍ PLÁN ŽIVÉ HRY**

01-12-2023\_v2.1

A handwritten signature in blue ink, located in the bottom right corner of the page.

**Palasino Group, a.s.**  
Česká Kubice 64  
345 32 Česká Kubice  
IČ: 643 58 267 ②

## OBSAH

ÚVODNÍ USTANOVENÍ .....	3
SPOLEČNÁ ČÁST .....	3
1. Vymezení pojmů a jejich výklad .....	3
2. Živá hra .....	6
3. Provozované živé hry .....	6
4. Registrace Hráče .....	6
A. Účast na Hře .....	6
B. Registrační formulář .....	7
C. Identifikační a kontaktní údaje .....	7
D. Platební karta a Registrovaný platební účet .....	8
E. Splnění podmínek dle AML a zdroj příjmů použitých ke hře.....	9
F. Herní plán a všeobecné obchodní podmínky .....	9
5. Uživatelské konto .....	9
6. Nároky na Hráče.....	12
7. Herní měna.....	12
8. Příjem cizích měn .....	12
9. Žetony .....	12
10. Ukončení hry, výplata výher a peněžních prostředků .....	13
11. Věrnostní program .....	14
12. Mlčenlivost .....	14
13. Spory a reklamace .....	14
14. Společná a závěrečná ustanovení .....	16
ZVLÁŠTNÍ ČÁST .....	16

# ÚVODNÍ USTANOVENÍ

Palasino Group, a.s., je akciová společnost se sídlem na adrese Česká Kubice 64, 345 32 Česká Kubice, Česká republika, IČO: 64358267, zapsaná v obchodním rejstříku vedeném Krajským soudem v Plzni, oddíl B, vložka 492 (dále jen „Provozovatel“), která provozuje Hazardní hru Živá hra ve smyslu ustanovení § 3 odst. 2 písm. f) Zákona o Hazardních hrách, ve svých Kasinech pod ochrannou známkou PALASINO.

Osoba žádající o registraci je povinna se seznámit s ustanoveními tohoto Herního plánu, a to ještě před dokončením procesu Registrace dle tohoto Herního plánu. Neznalost tohoto Herního plánu nebo subjektivní výklad jeho ustanovení ze strany Hráče nečiní Sázku neplatnou. V případě jakýchkoliv sporů vyplývajících z účasti na Hazardní hře nebude k neznalosti Herního plánu jakkoli přihlíženo. Tento Herní plán, stejně jako veškeré změny tohoto Herního plánu schválené Ministerstvem financí České republiky, budou Provozovatelem zveřejněny a budou k dispozici na digitálním kiosku v recepci Kasin Provozovatele a na internetových stránkách Provozovatele [WWW.PALASINO.EU](http://WWW.PALASINO.EU).

Tento Herní plán je tvořen dvěma částmi, a to společnou částí, která upravuje podmínky, jež jsou společné pro Živé hry v Kasinu podle § 3 odst. 2 písm. f) ZHH, a zvláštní částí, která obsahuje pravidla jednotlivých Živých her. Není-li ve zvláštní části uvedeno jinak, použijí se ustanovení společné části.

Tento dokument představuje Herní plán Živých her provozovaných v Kasinech Provozovatele jako Živá hra ve smyslu § 3 odst. 2 písm. f) ZHH.

Tento Herní plán byl schválen Ministerstvem financí České republiky v rámci správního řízení o vydání základního povolení. Provozovatel si vyhrazuje právo provést na základě schválení Ministerstva financí České republiky změny tohoto Herního plánu.

Provozovatel upozorňuje, že účast na Hazardních hrách může být škodlivá. Hráč by se měl účastnit Hazardních her zodpovědně.

## SPOLEČNÁ ČÁST

### 1. VYMEZENÍ POJMŮ A JEJICH VÝKLAD

1.1. Výrazy použité v textu tohoto Herního plánu (včetně úvodních ustanovení) mají následující význam, není-li výslovně uvedeno jinak:

AML zákon	zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu v platném znění;
CMS	Casino Management System – softwarový systém Provozovatele, který slouží k evidenci Uživatelských kont Hráčů a veškerých transakcí;
Čistá prohra	částka představující rozdíl mezi těmito částkami: <ol style="list-style-type: none"><li>úhrn peněžních prostředků přijatých od účastníka hazardní hry na úhradu nákupu hodnotových žetonů,</li><li>úhrn peněžních prostředků vyplacených účastníkovi hazardní hry proti předloženým hodnotovým žetonům;</li></ol>

Dočasné uživatelské konto	uživatelské konto, které Provozovatel dočasně vytvořil fyzické osobě, která není státním občanem České republiky a u níž nelze ověřit totožnost a věk dálkovým způsobem u příslušného orgánu veřejné správy. Dočasné uživatelské konto může být aktivní nejdéle 90 dní;
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;
Hráč	Účastník hazardní hry, fyzická Osoba, která dovršila 18 let věku, která se k účasti na Živé hře registrovala a které bylo zřízeno Uživatelské konto nebo Dočasné uživatelské konto;
Identifikační údaje	jméno, případně jména, příjmení, popřípadě rodné příjmení, bydliště, adresa místa trvalého nebo obdobného pobytu, státní občanství, rodné číslo nebo datum narození, nebylo-li rodné číslo přiděleno, místo narození, a dále pro účely AML zákona číslo předloženého identifikačního dokladu, úřad, který doklad vydal, platnost dokladu a pohlaví;
Kontaktní údaje	Korespondenční adresa, telefonní číslo, adresa pro doručování elektronické pošty, 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 Výhry, řídí hru a dbá na dodržování Herních pravidel;
Osoba žádající o registraci	fyzická osoba, která žádá o registraci, avšak tato registrace dosud nebyla provedena;
Platební karta	platební karta, jejímž držitelem je Hráč, a prostřednictvím které mu bude umožněn výběr hotovosti za účelem výměny na žetony;
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;
Přístupová karta	plastová karta, obsahující čip, umožňující Hráči hazardní hry přístup do jeho Uživatelského konta a k Hazardní hře;
Registrace	proces zahájený na žádost Hráče, jehož zamýšleným výsledkem je založení Uživatelského konta, případně Dočasného uživatelského konta;
Registrační formulář	formulář, který je Osobě žádající o registraci předkládán a vyplňován při vstupu do Kasina. S pomocí registračního formuláře je prováděna identifikace a kontrola klienta podle AML zákona a zároveň registrace klienta podle ZHH;
Registrovaný platební účet	platební účet, jehož majitelem je Hráč a z něhož mu bude umožněno na jeho Uživatelské konto převádět peněžní prostředky, a na který mu bude umožněno přijímat peněžní prostředky z Uživatelského konta;

Rejstřík fyzických osob vyloučených z účasti na hazardních hrách, nebo jen RVO	neveřejný informační systém veřejné správy, který slouží k zamezení přístupu vyloučených fyzických osob k hazardním hrám. Správcem rejstříku je Ministerstvo financí;
Sázející	Hráč, který zaplatil Sázkou;
Sázka	Sázejícím dobrovolně určené nevratné plnění, které bude porovnáváno s výsledkem Hazardní hry;
Sebeomezující opatření, nebo jen SRM	opatření pro zodpovědné hraní, které má Hráč povinnost si jednotlivě nastavit nebo jednotlivě odmítnout před dokončením registrace a které má následně možnost změnit;
Systém vnitřních zásad	systém vnitřních zásad, postupů a kontrolních opatření k naplnění povinností stanovených AML zákonem a vypracovaný Provozovatelem;
Uživatelské konto	Uživatelské konto zřízené u Provozovatele, jehož prostřednictvím probíhá účast na Hazardní hře a na němž je evidováno vkládání a výběr peněžních prostředků, a transakce spojené se směnou žetonů, oddělené od peněžních prostředků ostatních Hráčů a Provozovatele. Dle podmínek stanovených tímto Herním plánem může být Uživatelské konto trvalé nebo dočasné; pokud z povahy věci nevyplývá něco jiného, rozumí se Uživatelským kontem i Dočasné uživatelské konto;
Vklad	jakékoliv plnění opravňující k účasti na Hazardní hře, které představuje zejména jedna nebo více Sázek nebo další plnění stanovená Provozovatelem, která kromě Sázkou opravňují Hráče k účasti na Hazardní hře;
Věrnostní program	program, v jehož rámci přiděluje Provozovatel za stejných podmínek výhody za činnost spojenou s provozováním Hazardních her, zejména za účast na Hazardní hře nebo za opakovaný vstup do Kasina;
VOP	všeobecné obchodní podmínky – podmínky, které si stanoví Provozovatel a jež definují obchodní vztah mezi Provozovatelem a Hráčem Hazardní hry. Ustanovení Herního plánu mají přednost před ustanoveními VOP;
Výhra	peněžní prostředky, na které má Hráč nárok v případě, že vyhraje v konkrétní Hazardní hře. Vznikne porovnáním Sázkou do jedné hry a výsledkem hry;
ZHH	zákon č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách v platném znění;
Živá hra	hra, při které sázející hrají proti Krupiérovi, nebo jeden proti druhému u hracích stolů, aniž by byl předem určen počet Sázejících a výše Sázkou do jedné hry.

- 1.2. Definice uvedené v článku 1.1 tohoto Herního plánu se použijí obdobně pro jednotná i množná čísla definovaných pojmů.
- 1.3. Nadpisy jsou vloženy za účelem usnadnění orientace v textu Herního plánu a nebudou sloužit pro jeho výklad.
- 1.4. Odkazy na články objevující se v textu tohoto Herního plánu jsou odkazy na články tohoto Herního plánu, není-li výslovně uvedeno něco jiného.

## **2. ŽIVÁ HRA**

- 2.1. Provozovatel zásadně provozuje hry způsobem, který zaručuje všem Hráčům rovné podmínky a rovnou možnost Výhry ve smyslu § 7 odst. 2 písm. c) ZHH.
- 2.2. Živou hru lze provozovat pouze v Kasinu Provozovatele.

## **3. PROVOZOVANÉ ŽIVÉ HRY**

- 3.1. Jednotlivé typy Živých her, na něž se Herní plán vztahuje, jsou vyjmenovány ve Zvláštní části tohoto Herního plánu.
- 3.2. Podrobná pravidla jednotlivých provozovaných Živých her jsou uvedena ve Zvláštní části tohoto Herního plánu.

## **4. IDENTIFIKACE A REGISTRACE HRÁČE**

### **A. ÚČAST NA HŘE**

- 4.1. Provozovatel Kasina je povinen provádět identifikaci návštěvníka při jeho vstupu do Kasina. Provozovatel vede denní evidenci všech návštěvníků. Za účelem vedení evidence je návštěvník povinen prokázat svoji totožnost; způsob provádění identifikace a uchování identifikačních údajů se řídí AML zákonem.
- 4.2. Účastnit se Živé hry a vstupovat do herního prostoru je umožněno pouze osobě, která se u Provozovatele řádně identifikovala a registrovala a u které účasti na Živé hře nebrání jiné důvody stanovené právními předpisy nebo tímto Herním plánem.
- 4.3. Provozovatel je oprávněn odmítnout Registraci Osoby žádající o registraci, a to pouze v případech:
  - projevů násilného či vulgárního chování vůči ostatním Hráčům či Osobám žádajícím o registraci či zaměstnancům Provozovatele;
  - nevhodného chování či projevů, které obtěžují ostatní Hráče či Osoby žádající o registraci (např. opilost, odhalování se, znečištěný oděv, žádosti o poskytnutí peněžních prostředků);
  - kdy je Provozovateli z jeho činnosti prokazatelně známo, že se Osoba žádající o registraci již dříve dopustila podvodného jednání v souvislosti s Hazardními hrami.
- 4.4. Vstoupit do herního prostoru a hrát v rámci nabídky, na kterou se vztahuje základní povolení, mohou pouze osoby, které nejsou žádným způsobem omezeny ve své svéprávnosti k účasti na Živé hře, starší 18 (osmnácti) let, které zároveň nejsou vyloučeny z účasti na Hazardní hře dle ZHH.
- 4.5. Osoba, která pro Provozovatele vykonává činnost nebo úkol související s provozováním Hazardní hry, se nesmí účastnit Hazardní hry ve všech Kasinech tohoto Provozovatele.
- 4.6. Osoba žádající o registraci je pro účely registrace povinna:
  - poskytnout Provozovateli své Identifikační a Kontaktní údaje a uvést veškeré požadované údaje do registračního formuláře. Shromažďování Kontaktních údajů je možné pouze se souhlasem Osoby žádající o registraci; odmítnutí poskytnutí Identifikačních údajů a Kontaktních údajů brání možnosti Registrace a účasti Osoby žádající o registraci na Živé hře;
  - seznámit se s Herním plánem a VOP;
- 4.7. Každý Hráč může mít u Provozovatele registrováno pouze jedno Uživatelské konto.
- 4.8. Registrace Osoby žádající o registraci u Provozovatele je provedena dle Herního plánu v souladu se ZHH, a to zásadně za fyzické přítomnosti Osoby žádající o registraci v souladu s pravidly AML zákona na recepci v Kasinu Provozovatele. Registraci provádí Provozovatel. Recepce Kasina je vždy umístěna na vstupu do Kasina Provozovatele.

- 4.9. Registrace zahrnuje zejména zjištění a ověření totožnosti a věku Osoby žádající o registraci, kontrolu, zda není Osoba žádající o registraci zapsána v RVO a přidělení přístupových údajů nebo jiných přístupových prostředků a aktivaci Uživatelského konta.
- 4.10. Provozovatel neodpovídá za pravost, platnost a věcnou správnost dokumentů, které Osoba žádající o registraci, resp. Hráč Provozovateli předloží. V případě pochybností o pravosti, platnosti či věcné správnosti dodaných dokumentů, je Provozovatel povinen takový dokument odmítnout, resp. požadovat dodání dalších dokumentů.
- 4.11. Poté, co Osoba žádající o registraci dokončí Registraci a bude jí zřízeno Uživatelské konto, je oprávněna se rovněž účastnit dalších Hazardních her provozovaných Provozovatelem dle ZHH, a to za předpokladu, že splnila rovněž všechny podmínky vyžadované pro účast na takové další Hazardní hře. Závazná pravidla dalších Hazardních her jsou stanovena v příslušném herním plánu konkrétní Hazardní hry.

## **B. REGISTRAČNÍ FORMULÁŘ**

- 4.12. Registrační formulář je k dispozici v recepci Kasina Provozovatele.
- 4.13. Správnost a pravdivost všech údajů v Registračním formuláři je Osoba žádající o registraci povinna stvrdit svým podpisem v Registračním formuláři.
- 4.14. O jakékoli změně údajů uvedených v Registračním formuláři je Hráč povinen Provozovatele neprodleně informovat.
- 4.15. Zároveň v rámci Registračního formuláře může Osoba žádající o registraci udělit souhlas se zpracováním Osobních údajů v rozsahu telefonní číslo a e-mail Provozovatelem, pro účely zasílání informací a obchodních sdělení. Souhlas se zpracováním Osobních údajů uděluje dobrovolně a je oprávněn jej kdykoli bezplatně odvolat. Souhlas je udělován na dobu neurčitou a není podmínkou, která by sama o sobě znemožňovala Registraci.

## **C. IDENTIFIKAČNÍ A KONTAKTNÍ ÚDAJE**

- 4.16. Při Registraci Provozovatel ověří totožnost a věk Osoby žádající o registraci za její fyzické přítomnosti a na základě jí předloženého průkazu totožnosti.
- 4.17. Při identifikaci Osoba žádající o registraci poskytne Provozovateli Identifikační a Kontaktní údaje a projeví souhlas se zpracováváním Kontaktních údajů pro účely ZHH. Pokud osoba žádající o registraci Kontaktní údaje odmítne poskytnout, nebude zaregistrována a nebude jí umožněna účast na Živé hře. Provozovatel Identifikační a Kontaktní údaje ověří a potvrdí. V rámci procesu Registrace proběhne rovněž identifikace podle AML zákona.
- 4.18. Osoba žádající o registraci je povinna poskytnout Provozovateli pro účely identifikace veškeré informace, které jsou k provedení identifikace nezbytné, a předložit příslušné doklady. Provozovatel může pro účely identifikace dle AML zákona pořizovat kopie, nebo výpisy z předložených dokladů a zpracovávat takto získané informace. Údaje získané při identifikaci Osoby žádající o registraci, kopie dokladů předložených k identifikaci, byly-li pořizovány, údaj o tom, kdo a kdy provedl identifikaci Hráče, Provozovatel uchovává po dobu 10 let.
- 4.19. Zároveň je Provozovatel povinen zkontrolovat, zda:
  - a. není účast Osoby žádající o registraci na Hazardní hře vyloučena na základě zápisu v RVO nebo na základě nastavených Sebeomezujících opatření;
  - b. Osoba žádající o registraci nefiguruje na seznamech osob podléhajících mezinárodním sankcím, či zda není politicky exponovanou osobou dle AML zákona.

#### **D. SEBEOMEZUJÍCÍ OPATŘENÍ, VYLOUČENÍ Z ÚČASTI NA HAZARDNÍCH HRÁCH NA VLASTNÍ ŽÁDOST**

- 4.20. Při registraci si Osoba žádající o registraci může jednotlivě nastavit Sebeomezující opatření dle § 15 odst. 3 ZHH, nebo jejich nastavení může jednotlivě odmítnout.
- 4.21. Pro Živou hru si Hráč může nastavit následující Sebeomezující 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,
- 4.22. V případě, kdy si Hráč nastaví Sebeomezující opatření dle čl. 4.21.c, nebude Hráči v příslušném období nad rámec maximálního počtu návštěv stanoveného v rámci tohoto Sebeomezujícího opatření umožněno navštěvovat herní prostor Provozovatele ani za účelem účasti výhradně na jiných Hazardních hrách provozovaných Provozovatelem v Kasinu.
- 4.23. Hráč může Sebeomezující opatření rovněž následně měnit. Změna opatření ve formě zmírnění nebo zrušení opatření nabývá účinnosti 7 dnů po zadání požadavku na změnu ze strany Hráče. Změna ve formě zpřísnění opatření nabývá účinnosti dle možností Provozovatele, avšak nejpozději do 24 hodin po zadání požadavku.
- 4.24. Hráč může Sebeomezující opatření měnit osobně v Kasinu nebo na dálku prostřednictvím některého ze svých Kontaktních údajů.
- 4.25. Hráč může požadovat nastavení Sebeomezujících opatření Provozovatele pouze v rozsahu uvedeném ZHH.
- 4.26. Zápis Hráče do RVO na vlastní žádost provádí Ministerstvo financí v souladu se zákonem o hazardních hrách a na základě jím zveřejněných metodických pokynů. Informace o způsobu a postupu jsou k dispozici v recepci kasina Provozovatele či u vedení provozovny, případně na internetových stránkách Ministerstva financí.

#### **E. PLATEBNÍ KARTA A REGISTROVANÝ PLATEBNÍ ÚČET**

- 4.27. Hráč má několik možností, jak vložit peněžní prostředky na Uživatelské konto.
- 4.28. V případě, kdy Hráč hry zvolí, že peněžní prostředky na Uživatelské konto a z Uživatelského konta chce převést bezhotovostním způsobem, lze tyto peněžní prostředky převést pouze pomocí Registrovaného platebního účtu. Tímto není dotčeno ustanovení umožňující vkládání a výběr peněžních prostředků z Uživatelského konta v hotovosti.
- 4.29. Účastníci Hazardní hry mohou mít Registrovaný platební účet, jehož prostřednictvím bude prováděno vkládání a výběr peněžních prostředků z/na Uživatelské konto. Pro účely registrace může Osoba žádající o registraci uvést číslo nebo jiný jedinečný identifikátor platebního účtu, jehož je majitelem, a výhradně ze kterého bude na Uživatelské konto převádět peněžní prostředky a výhradně na který bude z Uživatelského konta přijímat peněžní prostředky.
- 4.30. Provozovatel dále pro vkládání peněžních prostředků akceptuje pouze Platební karty vydané osobou, která je oprávněna poskytovat platební služby v členském státě Evropské unie nebo ve státě, který je smluvní stranou Dohody o Evropském hospodářském prostoru.
- 4.31. Za vložení či výběr peněžních prostředků na/z Uživatelského konta nejsou Provozovatelem účtovány žádné poplatky, vyjma případů stanovených tímto Herním plánem. Převod peněžních prostředků z Uživatelského konta na registrovaný platební účet Hráče Hazardní hry je proveden obvykle do 5 pracovních dnů od podání žádosti Hráče, nejpozději však do 60 dnů. Pro vkládání a výběr peněžních prostředků z/na Uživatelské konto nejsou Provozovatelem stanoveny žádné limity. Výběr a vkládání peněžních prostředků v hotovosti z/na Uživatelské konto jsou omezeny zákonem č. 254/2004 Sb., o omezení plateb v hotovosti, ve znění pozdějších předpisů.



## **F. SPLNĚNÍ PODMÍNEK DLE AML ZÁKONA**

- 4.32. Všichni identifikovaní a registrovaní Hráči berou na vědomí, že Provozovatel může, za podmínek stanovených AML zákonem a dle podmínek uvedených v Systému vnitřních zásad Provozovatele, kdykoli požádat o poskytnutí informací o původu peněžních prostředků, které budou užity k Hazardní hře.

## **G. HERNÍ PLÁN A VŠEOBECNÉ OBCHODNÍ PODMÍNKY**

- 4.33. Schválený Herní plán a VOP jsou k dispozici na informačním kiosku a tabletech v recepci Kasina nebo na internetových stránkách Provozovatele [WWW.PALASINO.EU](http://WWW.PALASINO.EU).
- 4.34. Ustanovení Herního plánu jsou závazná pro Provozovatele, pro hru v Kasinu a rovněž pro Hráče. Není-li v ustanoveních Zvláštní části tohoto Herního plánu uvedeno jinak, použijí se ustanovení společné části tohoto Herního plánu. Ustanovení Herního plánu mají přednost před ustanoveními VOP.

## **5. UŽIVATELSKÉ KONTO**

- 5.1. Uživatelské konto zřídí Provozovatel Osobě žádající o registraci na základě úspěšně dokončené Registrace. Po aktivaci Uživatelského konta se z Osoby žádající o registraci stává Hráč.
- 5.2. Je-li Osoba žádající o registraci zapsána v RVO, nebo nelze-li ověřit, zda je Osoba žádající o registraci zapsána v RVO, nelze jí zřídit Uživatelské konto ani Dočasné uživatelské konto.
- 5.3. Nelze-li ověřit totožnost a věk u fyzické osoby, která není státním občanem České republiky dálkovým způsobem zajišťovaným ministerstvem, zřídí Provozovatel danému Hráči pouze Dočasné uživatelské konto, které může být aktivní nejdéle 90 dní. Po uplynutí této lhůty bude Dočasné uživatelské konto zrušeno a Registrace musí být obnovena.
- 5.4. Podmínkou účasti na Živé hře je zřízení Uživatelského konta v CMS Provozovatele. Uživatelské konto slouží Hráči k evidenci platebních transakcí, správě peněžních prostředků určených ke hře, správě Věrnostního programu.
- 5.5. Pro přístup k Uživatelskému kontu slouží Hráči Přístupová karta. Karta je zabezpečena kódem PIN, který si Hráč zadá při aktivaci Uživatelského konta. Prostřednictvím Uživatelského konta může Hráč sledovat a spravovat stav svých peněžních prostředků určených ke hře, sledovat a spravovat stav Věrnostního programu a sledovat nastavení Sebeomezujících opatření.
- 5.6. Peněžní prostředky jsou na Uživatelském kontě vedeny pouze v Herní měně.
- 5.7. Na Uživatelské konto lze převádět peněžní prostředky:
- v hotovosti;
  - prostřednictvím platební karty;
  - bezhotovostním převodem z Registrovaného platebního účtu.
- 5.8. Z Uživatelského konta lze převádět peněžní prostředky:
- v hotovosti;
  - bezhotovostně převodem na Registrovaný platební účet.
- 5.9. Hráč není oprávněn využívat peněžní prostředky evidované na Uživatelském kontě jiným způsobem, než výhradně ke směně na žetony nebo k jejich výběru z Uživatelského konta.
- 5.10. Hráč má právo kdykoliv odepřít svůj dříve udělený souhlas se zpracováním poskytnutých Kontaktních údajů. Odepření souhlasu se zpracováním Kontaktních údajů může být učiněno pouze v písemné formě a má stejné účinky jako zrušení Uživatelského konta.

- 5.11. Žádná osoba nesmí mít u Provozovatele zřízeno více než jedno Uživatelské konto. Provozovatel neumožní převod evidovaných peněžních prostředků mezi Uživatelskými konty.
- 5.12. Uživatelské konto a Dočasné uživatelské konto je možné zrušit pouze na základě žádosti Hráče nebo na základě podmínek stanovených tímto Herním plánem nebo ze zákonných důvodů.
- 5.13. Pokud je dán důvod k ukončení Uživatelského konta nebo Dočasného uživatelského konta, ať už na základě požadavku Hráče, ze strany Provozovatele či ze zákonných důvodů, bude případný zůstatek peněžních prostředků na Uživatelském kontě nebo Dočasném uživatelském kontě Hráči vyplacen. Tento zůstatek bude Hráči vyplacen buď obsluhou Kasina, nebo bezhotovostním převodem na Registrovaný platební účet Hráče v případě, že si o to Hráč požádá.
- 5.14. Hráč může požádat o zrušení Uživatelského konta a Dočasného uživatelského konta přímo v Kasinu Provozovatele. Výplata zůstatku Uživatelského konta nebo Dočasného uživatelského konta se řídí ustanovením bodu 5.12 tohoto Herního plánu.
- 5.15. Hráč může rovněž požádat o zrušení Uživatelského konta nebo Dočasného uživatelského konta dálkově prostřednictvím kontaktní e-mailové adresy nebo prostřednictvím kontaktní datové schránky. Žádost o zrušení Uživatelského konta nebo Dočasného uživatelského konta dálkovým způsobem však nemůže být ze strany Provozovatele vyřízena do doby, než dojde k vyplacení všech peněžních prostředků z Uživatelského konta nebo Dočasného uživatelského konta. U žádosti podané prostřednictvím e-mailové adresy bude požadována autorizace prostřednictvím písemné žádosti.
- 5.16. V případě, že budou naplněny podmínky pro zrušení Dočasného uživatelského konta ze zákona, Provozovatel jej zruší. Provozovatel bezodkladně osobně nebo prostřednictvím jakéhokoliv Kontaktního údaje sdělí Hráči důvod vedoucí ke zrušení Uživatelského konta a vyzve jej prostřednictvím jakéhokoliv Kontaktního údaje, aby si do 30 dnů vyzvednul zůstatek Uživatelského konta, případně aby sdělil jedinečný identifikátor platebního prostředku, na který má Provozovatel peněžní prostředky zaslat. Jakmile tak Hráč učiní, bude zůstatek bezodkladně Hráči vyplacen. V případě výplaty zůstatku bezhotovostním převodem bude účtován poplatek odpovídající poplatku účtovanému poskytovatelem platebních služeb za převod peněžních prostředků. Pokud do 30 dnů ode dne zaslání výzvy nedejde k vypořádání zůstatku, Provozovatel opětovně zašle Hráči výzvu ke sdělení způsobu vypořádání zůstatku, a to prostřednictvím doporučeného dopisu na adresu bydliště, případně na korespondenční adresu Hráče, a to každých 12 měsíců do doby uplynutí lhůty rozhodné pro promlčení bezdůvodného obohacení v souladu se zákonem č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů. V případě zaslání výzvy prostřednictvím poštovních služeb bude Hráči účtován poplatek odpovídající poplatku účtovanému poskytovatelem poštovních služeb za přepravu výzvy. Pokud bude Uživatelské konto vykazovat zůstatek nižší, než je cena přepravy výzvy, Provozovatel nebude výzvu prostřednictvím dopisu zasílat.

- 5.17. V případě, že Provozovatel zakáže Hráči vstup do Kasin Provozovatele na neomezenou dobu dle článku 13.1 tohoto Herního plánu a v případě, že budou naplněny zákonné důvody pro zrušení Uživatelského konta odlišné od zákonných důvodů pro zrušení Dočasného uživatelského konta, zruší Provozovatel rovněž jeho Uživatelské konto. Provozovatel bezodkladně osobně nebo prostřednictvím jakéhokoliv Kontaktního údaje sdělí vždy Hráči důvod vedoucí ke zrušení Uživatelského konta a vyzve jej, aby si do 30 dnů vyzvednul zůstatek Uživatelského konta, případně aby sdělil jedinečný identifikátor platebního prostředku, na který má Provozovatel peněžní prostředky zaslat. Jakmile tak Hráč učiní, bude zůstatek bezodkladně Hráči vyplacen. V případě výplaty zůstatku bezhotovostním převodem bude účtován poplatek odpovídající poplatku účtovanému poskytovatelem platebních služeb za převod peněžních prostředků. Pokud do 30 dnů ode dne zaslání výzvy nedoručí k vypořádání zůstatku, Provozovatel opětovně zašle Hráči výzvu ke sdělení způsobu vypořádání zůstatku, a to prostřednictvím doporučeného dopisu na adresu bydliště, případně na korespondenční adresu Hráče, a to každých 12 měsíců do doby uplynutí lhůty rozhodné pro promlčení bezdůvodného obohacení v souladu se zákonem č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů. V případě zaslání opakované výzvy prostřednictvím poštovních služeb bude Hráči účtován poplatek odpovídající poplatku účtovanému poskytovatelem poštovních služeb za přepravu výzvy. Pokud bude Uživatelské konto vykazovat zůstatek nižší, než je cena přepravy opakované výzvy prostřednictvím doporučeného dopisu, Provozovatel nebude opakovanou výzvu zasílat.
- 5.18. V případě, že Provozovatel zakáže Hráči vstup do svých Kasin na omezenou dobu, dle článku 13.1 Herního plánu, Uživatelské konto nebo Dočasné Uživatelské konto Hráče pouze deaktivuje. Po dobu zákazu nebude Hráč moci vstupovat do Kasin Provozovatele a nebude se moci přihlašovat ke Hře. Provozovatel uvede Hráči důvod pro deaktivaci konta a zároveň nabídne Hráči výplatu případného zůstatku na jeho Uživatelském kontě a obdobně jako v případě zrušení Uživatelského konta na základě zákazu vstupu Hráče do Kasina na neomezenou dobu se s ním dohodne na způsobu této výplaty. V případě výplaty zůstatku bezhotovostním převodem bude účtován poplatek odpovídající poplatku účtovanému poskytovatelem platebních služeb za převod peněžních prostředků.
- 5.19. Za předpokladu, že tomu nebudou bránit zákonné překážky, Hráč má možnost Uživatelské konto nebo Dočasné uživatelské konto opětovně aktivovat na recepci Kasina tak, že podstoupí novou Registraci podle tohoto Herního plánu a úspěšně ji dokončí. V případě, že před ukončením, či deaktivováním Uživatelského konta nebo Dočasného uživatelského konta Účastník hazardní hry zmírní některé ze svých nastavených Sebeomezujících opatření, opětovná aktivace Uživatelského konta nebo Dočasného uživatelského bude Provozovatelem umožněna nejdříve po uplynutí 7 dní ode dne, kdy Účastník hazardní hry některé ze svých nastavených Sebeomezujících opatření zmírní.
- 5.20. V případě, že na Uživatelském kontě nebude zaznamenána aktivita Hráče nejméně po dobu 12 kalendářních měsíců, bude Provozovatel účtovat poplatek za správu a vedení Uživatelského konta, přičemž za aktivitu se považuje každý vstup do Kasina. Poplatek za správu a vedení Uživatelského konta činí 10 EUR a bude Hráči účtován opakovaně vždy po uplynutí 12 měsíců. V případě, že výše zůstatku na Uživatelském kontu nedosahuje výše poplatku za správu a vedení Uživatelského konta, bude Provozovatel účtovat poplatek ve výši zůstatku na Uživatelském kontu. Zůstatek na Uživatelském kontu nesmí nikdy vykazovat zápornou hodnotu, tedy v případě, kdy se zůstatek Uživatelského konta rovná 0, nebude docházet k účtování poplatku za správu a vedení Uživatelského konta. Hráč bude předem upozorněn na skutečnost, že mu bude účtován poplatek za správu a vedení Uživatelského konta. Tento postup se neuplatní v případě deaktivace Uživatelského konta dle bodu 5.17 tohoto Herního plánu.

- 5.21. Pokud v průběhu doby trvání Uživatelského konta Provozovatel zjistí, že Hráč byl zapsán do RVO, bude Hráči znemožněna účast na Živé hře. Hráči bude po přihlášení do Uživatelského konta umožněno činit pouze nezbytné úkony, které budou směřovat k vypořádání závazků s Provozovatelem (požádání o převod peněžních prostředků z Uživatelského konta na platební účet nebo platební kartu či výběr hotovosti, náhled na přehled transakcí na Uživatelském kontě, podání žádosti o aktualizaci identifikačních či kontaktních údajů, změnu registrovaného platebního prostředku či registrované platební karty). Uživatelské konto Hráče, který byl zapsán do RVO, bude zrušeno po vypořádání zůstatku Uživatelského konta, nejpozději však po uplynutí 6 měsíců od okamžiku zápisu Hráče do RVO, nestanoví-li zákon o hazardních hrách nebo tento Herní plán dřívější okamžik zrušení Uživatelského konta (např. zrušení Dočasného uživatelského konta), přičemž v takovém případě bude Uživatelské konto zrušeno postupem stanoveným v čl. 5.13 nebo 5.16 tohoto Herního plánu. V případě opětovného výmazu Hráče z RVO bude pro účast Hráče na Živé hře u Provozovatele třeba zřízení nového Uživatelského konta.

## **6. NÁROKY NA HRÁČE**

- 6.1. U všech návštěvníků Kasina bude před každým novým vstupem do Kasina provedena identifikace a kontrola, zda není osoba zapsána v RVO. U všech Hráčů bude nadto provedena kontrola, zda jejich účast na Hazardní hře není vyloučena na základě nastavených Sebeomezujících opatření, či na základě rozhodnutí Provozovatele o vyloučení z účasti na Hazardní hře z důvodů uvedených v článku 13.1. Hráči, jenž je zapsán v RVO, nebude umožněna účast na hazardní hře.
- 6.2. Provozovatel nesmí umožnit převod evidovaných peněžních nebo hracích prostředků mezi Uživatelskými konty.
- 6.3. Provozovatel se nesmí účastnit Hazardní hry ani pověřit jinou osobu takovouto účastí.
- 6.4. Hráč se smí účastnit Živé hry pouze prostřednictvím svého Uživatelského konta, do kterého se přihlašuje Přístupovou kartou, která mu byla přidělena.

## **7. HERNÍ MĚNA**

- 7.1. Herní měnou pro účely Živých her Provozovatele je Euro (EUR, €).

## **8. PŘÍJEM CIZÍCH MĚN**

- 8.1. Provozovatel přijímá za účelem nákupu hodnotových a hracích žetonů pouze měnu EUR.
- 8.2. Provozovatel provozuje koncesovanou směnárenskou činnost podle zákona o směnárenské činnosti. Směnárna je ve všech Kasinech umístěna na hlavní pokladně. Zde mohou Hráči směnit další volně směnitelné měny. Tyto měny budou přepočteny a směněny na Herní měnu EUR dle platného směnného kurzu, který stanovuje Provozovatel a který je k dispozici na kurzovním lístku ve směnárně. V případě potřeby si Provozovatel vyhrazuje právo omezit směnu za jiné volně směnitelné měny.
- 8.3. Provozovatel si vyhrazuje právo odmítnout méně známé nebo méně rozšířené měny nebo měny s rizikovým směnným kurzem, u nichž může docházet ke značným fluktuacím v přepočtu hodnoty.

## **9. ŽETONY**

- 9.1. Při Živých hrách provozovaných Provozovatelem jsou používány hodnotové a hrací žetony akceptované Ministerstvem financí.
- 9.2. Hodnotové a hrací žetony je zakázáno vynášet z Kasina. Po skončení hry je Hráč povinen vyměnit u pokladny všechny hodnotové žetony za peněžní prostředky.
- 9.3. Hodnotové žetony jsou žetony hmotné podstaty s vyznačením hodnoty a oficiální zkratkou měny, které je možné zakoupit na pokladně Kasina nebo u hracích stolů.

- 9.4. Hrací žetony jsou barevné žetony se znaky specifickými vždy pro jeden hrací stůl Rulety. Hrací žetony lze získat výměnou hodnotových žetonů u hracího stolu. Po ukončení hry vymění Krupiér hráči hrací žetony za hodnotové žetony. Při nákupu hracích žetonů si hráč určí jejich hodnotu. Hodnota je následně po celou dobu hry hráče vyznačena na hracím stole.
- 9.5. Hráč si může zvolit, zda bude hrát s hodnotovými či hracími žetony dle pravidel Rulety stanovených ve Zvláštní části tohoto Herního plánu.
- 9.6. Hrací žetony není možné přímo vyměnit za peněžní prostředky.
- 9.7. Nákup hodnotových žetonů probíhá na pokladně a hracích stolech v Kasinu Provozovatele.
- 9.8. Nákup hodnotových žetonů je umožněn i prostřednictvím terminálů platebních karet. V případě potřeby je Provozovatel oprávněn omezit nákup hodnotových žetonů prostřednictvím platebních karet.
- 9.9. Pro účely evidence transakcí na Uživatelském kontě je při jakémkoli nákupu, výměně či výplatě vyžadováno předložení Přístupové karty Hráče.

## **10. UKONČENÍ HRY, VÝPLATA VÝHER A PENĚŽNÍCH PROSTŘEDKŮ**

- 10.1. 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.
- 10.2. Hodnotové žetony je možné vyměnit za peněžní prostředky pouze na pokladně Kasina, po předložení Přístupové karty Hráče, jejímž prostřednictvím jsou zaznamenávány veškeré transakce na Uživatelském kontě. Dle volby Hráče je možné vyplatit výhru jedním z následujících způsobů:
  - navýšení zůstatku Uživatelského konta;
  - v hotovosti v hrací měně;
  - v hotovosti v jiné než hrací měně. V případě, že Hráč požaduje výměnu žetonů za peněžní prostředky v jiné než hrací měně, bude mu výplata provedena dle platného směnného kurzu uvedeného v kurzovním lístku a pouze dovoľují-li to provozní podmínky Provozovatele;
  - bezhotovostního převodu prostřednictvím Registrovaného platebního účtu Hráče na základě písemné žádosti.
- 10.3. Hotovostní výplata peněžních prostředků přesahující limit podle zákona č. 254/2004 Sb. o omezení plateb v hotovosti, ve znění pozdějších předpisů, je zakázána a výplata těchto peněžních prostředků může proběhnout pouze bezhotovostně.
- 10.4. V případě výplaty zůstatku nebo jeho části z Uživatelského konta bezhotovostním převodem prostřednictvím Registrovaného platebního účtu Hráče bude částka převedena obvykle do pěti (5) pracovních dnů dle provozních podmínek Provozovatele, nejpozději však do šedesáti (60) dnů.
- 10.5. Provozovatel si vyhrazuje právo odložit výplatu Výhry v jakékoli výše uvedené formě, a to pokud existuje důvodné podezření o podvodném jednání ze strany Hráče. Neprokáže-li se toto důvodné podezření, je Provozovatel povinen vyplatit Výhru nejpozději do 60 dnů ode dne uplatnění nároku na Výhru Hráčem.
- 10.6. Provozovatel si vyhrazuje právo odmítnout nebo odložit výplatu Výher či peněžních prostředků v případě, že by účast na Hazardní hře byla vyhodnocena jako podezřelý obchod ve smyslu AML zákona, a to maximálně po dobu stanovenou AML zákonem.

## 11. VĚRNOSTNÍ PROGRAM

11.1. Provozovatel poskytuje všem Hráčům za stejných podmínek Věrnostní program, v rámci kterého Hráči získávají body v rámci svého Uživatelského konta za činnost spojenou s provozováním Hazardních her u Provozovatele, zejména za účast na Hazardní hře nebo za opakovaný vstup do Kasina. Podrobné podmínky jsou uveřejněny ve VOP Provozovatele.

## 12. MLČENLIVOST

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

12.2. Provozovatel je vázán povinností mlčenlivosti o tom, co se z výkaznictví nebo z RVO dozvěděl o poměrech jiných osob. To neplatí, pokud jde o informace získané nebo použité při výkonu státní správy v oblasti provozování hazardních her, který se ho dotýká, s výjimkou informací o fyzické osobě zapsané v RVO.

12.3. Povinnost mlčenlivosti se nevztahuje na informace veřejně známé, nebo které jsou veřejnosti dostupné z informačních systémů veřejné správy.

12.4. O porušení povinnosti mlčenlivosti nejde, poskytne-li Provozovatel informace podle odst. 12.1 nebo informace o fyzické osobě zapsané v RVO:

- a) správním orgánům vykonávajícím působnost podle ZHH,
- b) soudům pro účely soudního řízení,
- c) orgánům činným v trestním řízení,
- d) Probační a mediační službě pro účely výkonu její činnosti, nebo
- e) Národnímu bezpečnostnímu úřadu při provádění úkonů bezpečnostního řízení podle zákona upravujícího ochranu utajovaných informací a bezpečnostní způsobilost.

## 13. SPORY A REKLAMACE

13.1. Hráč je povinen se před zahájením hry seznámit s platným 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;
- pokus o účast či účast na Živé hře prostřednictvím Uživatelského konta jiné osoby použitím jiné než Hráči přidělené Přístupové karty;
- ovlivnění CMS Provozovatele neoprávněným zásahem do registračních či výplatních procesů, a to i ve stádiu pokusu;
- znečištění, poškození, či zničení vybavení Kasina a obslužných prostorů (např. toalet);
- 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 z Živé hry vyloučit.

### 13.2. V případě zjištění jednání, které je předpokladem vyloučení Hráče z Živé hry:

- Krupiér na základě pokynů Provozovatele zastaví právě probíhající hru. Provozovatel neumožní Hráči dokončit aktuální hru a Sázky do ní vložené neakceptuje. Neakceptované Sázky budou Hráči vráceny. Pokud Hráč hrál s hracími žetony, budou Krupiérem směněny na hodnotové žetony. Provozovatel s Hráčem sepiše reklamační protokol dle bodu 13.5. Částku rovnající se hodnotě hodnotových žetonů, jež má Hráč k dispozici, Provozovatel převede na pokladně na Uživatelské konto Hráče. Provozovatel dále umožní Hráči výplatu peněžních prostředků z Uživatelského konta Hráče, pokud jsou pro to splněny všechny zákonné předpoklady. Dle závažnosti jednání Hráče je mu Provozovatel oprávněn zakázat vstup do Kasina na omezenou či na neomezenou dobu.
- V případě, že Hráč svým jednáním dle ustanovení 13.1 tohoto Herního plánu neoprávněně získal či se pokusil získat majetkový prospěch při hře, je Provozovatel oprávněn pozdržet výplatu peněžních prostředků tímto jednáním získaných nejdéle na dobu uvedenou v bodě 10.5, případně i tuto výplatu odmítnout; takové jednání Hráče může být předmětem trestního stíhání.

13.3. Pokud je šetřením na základě reklamace zjištěno, že stav Uživatelského konta Hráče je nesprávný, obsluha v Kasinu zjistí v historii CMS Provozovatele veškerý pohyb peněžních prostředků na Uživatelském kontě Hráče. V případě, že je šetřením zjištěna chyba, zajistí obsluha v Kasinu nápravu tak, že Hráči vyplatí rozdíl na jeho Uživatelské konto.

13.4. Hráč může reklamovat i vady hry zde neuvedené, a to u obsluhy Kasina. Obsluha dle možností zajistí prošetření reklamovaných vad hry a jejich nápravu.

13.5. Pokud není reklamační vyřízení 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 emailu, na který mu bude sdělen výsledek reklamace a informace o podání reklamace. Jedno vyhotovení protokolu obdrží Hráč, druhé Provozovatel.

13.6. 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 emailem dle údajů sdělených Hráčem. Výsledek reklamačního řízení i zjištění učiněná reklamačním šetřením se zaznamenávají do protokolu, který Provozovatel zašle Hráči na emailovou adresu uvedenou v protokolu nejpozději do 7 dnů od sdělení výsledku reklamačního řízení Hráči.

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

13.8. Reklamaci Hráč uplatňuje okamžitě po vzniku reklamované události, nejpozději však ve lhůtě do 6 měsíců od jejího vzniku. Tím není dotčeno právo Hráče na uplatnění nároku na výhru ve lhůtě 1 roku ode dne vyhodnocení sázkové příležitosti. Provozovatel je povinen reklamaci náležitě prošetřit a ve lhůtě 30 dnů od jejího uplatnění je povinen Hráče písemně vyrozumět o výsledku tohoto reklamačního řízení.

13.9. Proti vyřízení reklamace může Hráč podat Provozovateli námitky ve lhůtě 15 dnů od doby, kdy byl vyrozuměn o výsledku reklamačního řízení.

13.10. Pro rozhodování sporů mezi Provozovatelem a Hráčem jsou příslušné obecné soudy České republiky. Hráči se mohou při řešení sporů obrátit také na příslušný subjekt mimosoudního řešení spotřebitelských sporů, kterým je Česká obchodní inspekce.

#### **14. SPOLEČNÁ A ZÁVĚREČNÁ USTANOVENÍ**

- 14.1. Provozovatel v souladu s § 72 ZHH provádí prostřednictvím instalovaného monitorovacího zařízení monitorování Kasina. Tento záznam je archivován po dobu dvou (2) let.
- 14.2. Hráč je povinen dodržovat vedle ustanovení tohoto Herního plánu rovněž veškeré obecně závazné předpisy, které se na jeho účast na Živé hře vztahují.
- 14.3. V případech, na které není v tomto Herním plánu pamatováno nebo v případech sporů způsobených rozdílným výkladem tohoto Herního plánu, se musí Hráč hazardní hry podrobit rozhodnutí Provozovatele a takové rozhodnutí je pro Hráče závazné. Pokud se spor mezi Hráčem a Provozovatelem nepodaří vyřešit smírnou cestou, jsou pro řešení sporů věcně a místně příslušné soudy České republiky s rozhodným právem České republiky.
- 14.4. Hráč bere na vědomí, že Provozovatel je v případech stanovených AML zákonem nebo ZHH povinen zjišťovat a evidovat jeho Osobní údaje.
- 14.5. Tento herní plán vstupuje v účinnost ke dni 1.11.2023.

## **ZVLÁŠTNÍ ČÁST**

Pravidla jednotlivých živých her podle § 3 odst. 2 písm. f) ZHH



**Palasino Group, a.s.**

ČESKÁ KUBICE 64, 345 32 ČESKÁ KUBICE  
IČ 64358267



**PALASINO**

**ZVLÁŠTNÍ ČÁST**  
**Pravidla živých her**

revize 01-12-2023v02.1

© Palasino Group, a.s.™

**OBSAH:**

JEDNOTLIVÁ PRAVIDLA.....	- 4 -
Ruleta .....	- 4 -
Ruleta Double Zero.....	- 8 -
Ruleta „NuBet“ .....	- 13 -
Blackjack.....	- 19 -
Blackjack – Lucky 7 .....	- 23 -
Blackjack – Perfect Picture .....	- 24 -
Double Up Blackjack.....	- 26 -
Raise the Roof Blackjack.....	- 30 -
Casino Stud Poker.....	- 32 -
Russian Poker .....	- 36 -
Palasino Texas Poker .....	- 41 -
Let it Ride.....	- 45 -
Three Card Poker.....	- 50 -
Baccarat.....	- 53 -
Zvláštní Část Poker .....	- 58 -
Texas Hold'em Poker .....	- 63 -
Omaha Poker.....	- 65 -
Omaha Hi/Lo Poker .....	- 67 -
5 Card Omaha Poker.....	- 70 -
5 Card Omaha Poker Hi/Lo.....	- 72 -
6 Card Omaha Poker.....	- 74 -
Courchevel Poker .....	- 76 -
Courchevel Hi/Lo Poker.....	- 77 -
Poker Seven Card Stud .....	- 79 -
Poker Seven Card Stud Hi/Lo.....	- 81 -
Razz (Seven Card Stud Low) .....	- 82 -
Five Card Draw .....	- 84 -
2–7 Triple Draw .....	- 85 -
2-7 (Deuce to Seven) Single Draw Lowball.....	- 86 -
Horse (smíšené hry).....	- 88 -

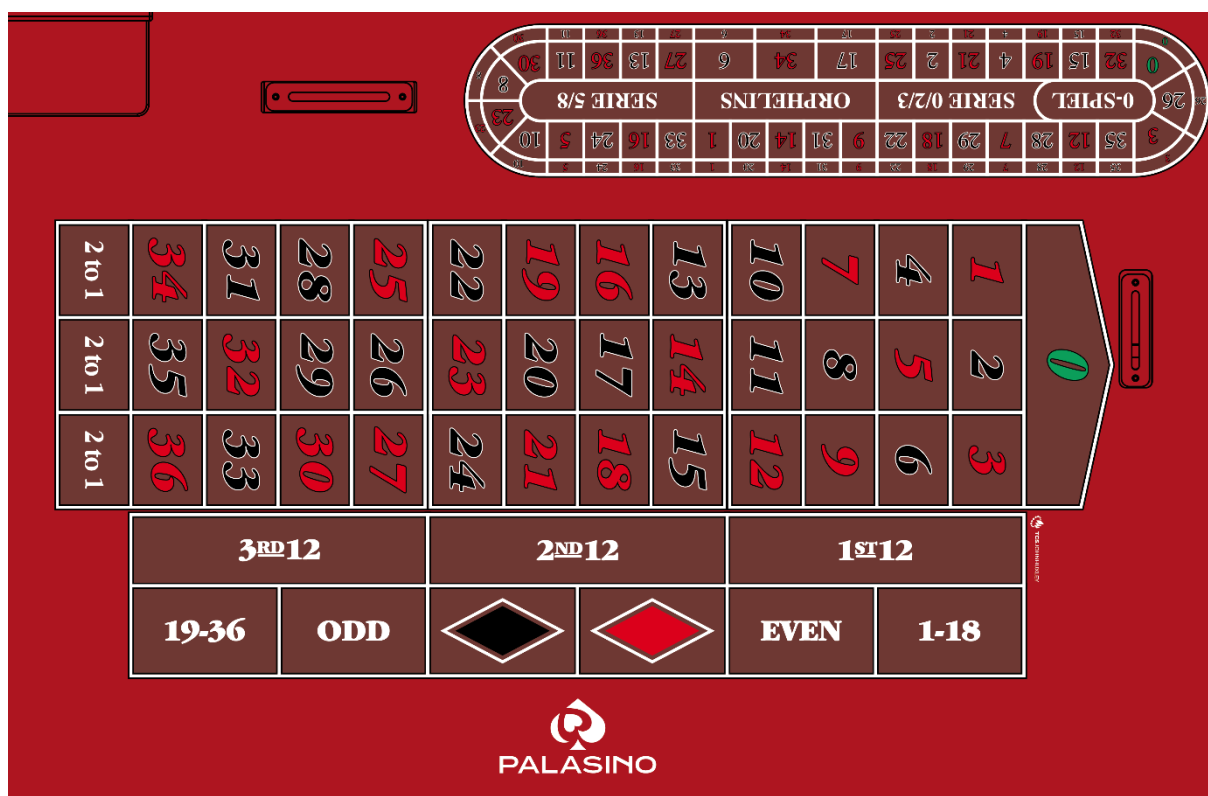
8 – Game Mix.....	- 89 -
Triple Stud .....	- 89 -
Badugi.....	- 90 -
Open Face Chinese Poker.....	- 94 -
Pineapple – Crazy Pineapple .....	- 96 -
Irish Hold'em Poker .....	- 98 -
Double Flop Hold'em.....	- 100 -
Cash Game.....	- 102 -
Karetní Turnaje.....	- 110 -
OBECNÉ INFORMACE .....	- 110 -
Turnajová pravidla.....	- 115 -

# JEDNOTLIVÁ PRAVIDLA

## RULETA

### HRACÍ STŮL

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



### RULETOVÉ KOLO

Ruletové kolo se skládá ze stacionární misky a otočného disku. Disk se otáčí okolo své středové osy. Na stranách sklonu disku jsou kovové separátory. Hrací kolo je rozděleno na 37 dílů, 36 z nich je očíslováno od 1 do 36, ale tato čísla nejdou přesně za sebou. Polovina čísel má červenou a druhá polovina černou barvu. Jedinou výjimku tvoří číslo nula, která má zelenou barvu.

### KULIČKA PRO RULETOVÉ KOLO

Pro určení výherního čísla na ruletovém kole se používá kulička ze syntetického materiálu. V případě, že se v průběhu vhazení dostane kulička mimo ruletové kolo, nebudou Sázky přijaty. Hráči mohou rozhodnout, zda své původně vsazené Sázky ponechají pro příští hru, nebo jim budou vráceny žetony v hodnotě své původně vsazené Sázky, a to žetony hodnotové nebo hrací, podle toho, s nimiž Hráč původně hrál.

### UMÍSTĚNÍ ČÍSEL

Sekvence čísel standardního ruletového kola je následující:

0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 17, 34, 6, 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33, 1, 20, 14, 31, 9, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3 a 26.

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

## **PRAVIDLA HRY**

Krupiér požádá Hráče, aby vsadili své Sázky na stůl. Hodnotové i hrací žetony musí být umístěny na hrací plátno ruletového stolu.

Na ruletovém stole je možné hrát jak s hracími žetony, tak s hodnotovými žetony. Hrací žetony jsou umístěny v zásobníku přímo na hracím stole a jsou v několika barevných provedeních, tak aby se od sebe hrací žetony jednotlivých Hráčů vzájemně lišily. Na každém ruletovém stole se nachází hrací žetony s jiným odlišovacím grafickým symbolem (symbol např. kotva) pro jasnou identifikaci a určení pro daný hrací stůl. Hrací žetony jsou nepřenositelné na jiný hrací stůl a jsou vydány Hráči na jeho žádost. Hráčem zvolená nominální hodnota hracího žetonu je vyznačena na ukazateli přímo u hracího stolu. Dále má Hráč možnost hry s hodnotovými žetony, které jsou přenosné a umožňují Hráči hru na všech stolech souběžně. Hráč je odpovědný za své umístěné Sázky v případě hry více Hráčů s hodnotovými žetony na jednom ruletovém stole. Rozhodnutí, zda bude Hráč hrát hracími či hodnotovými žetony, je zcela na Hráči. Krupiér nabídne výměnu za hrací žetony všem hráčům. Přednostní výměnu za hrací žetony při větším počtu Hráčů nabídne Krupiér Hráčům, kteří budou hrát s větším počtem hodnotových žetonů či s vyšší vloženou částkou do hry. Pokud bude vyčerpána zásoba hracích žetonů, hra dalších Hráčů bude možná pouze s hodnotovými žetony.

Krupiér hodí kuličku do vnějšího disku ruletového kola v opačném směru, než je směr rotujícího disku. Poté, co kulička obkrouží alespoň čtyřikrát obvod, skutálí se do očíslovaných oddílů 0-36 představujících čísla.

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

Krupiér zahájí každou hru prohlášením: „Umístěte své Sázky prosím“. Po uplynutí vhodného časového intervalu vhodí Krupiér kuličku do ruletového kola.

V dostatečném předstihu před tím, než kulička spadne do očíslovaného oddílu, Krupiér zastaví přijímání dalších sázek prohlášením: „Žádné další Sázky, prosím“. Po tomto prohlášení již nemohou Hráči sázet, zrušit, převádět nebo měnit své Sázky.

V případě, že kulička při vzhazování opustí prostor ruletového kola, ohlásí Krupiér „Nová hra“. Sázky jsou v tomto případě neplatné a může s nimi být manipulováno až do dalšího ohlášení Krupiérem: „Žádné další Sázky, prosím“.

Zaměstnanci Provozovatele budou Hráče informovat o pravidlech hry, pokud o to budou požádáni. Za žádných okolností nesmí zaměstnanec Provozovatele informovat Hráče o tom, co sázet a hrát.

Výše minimální a maximální Sázky povolená pro konkrétní hrací stůl je označena na displeji stolu.

Všechny Sázky menší, než požadované minimum nebudou Krupiérem přijaty,

Všechny Sázky větší, než požadované maximum budou Krupiérem přijaty pouze do výše stanoveného maxima. Hodnota Sázky nad povolené maximum bude Hráči vrácena.

Provozovatel má možnost změnit limit na hracím stole kdykoli v průběhu otevírací doby, přičemž změna musí být ohlášena 5 minut před provedenou změnou, a to vždy pouze před začátkem hry.

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

## SÁZKY

Sázka je nevratné plnění. Výherní poměr znamená, že Hráč získá v případě Výhry částku ve výši násobku své původní Sázky dle odpovídajících výplatních poměrů a částku ve výši násobku své původní Sázky, tzn. že v případě, kdy Hráč vsadí Sázku na jedno číslo s výplatním poměrem 35:1, získá v případě Výhry částku ve výši 35násobku své původní Sázky + částku ve výši 1násobku původní Sázky (např. při sázce 10€ získá Hráč  $(35 \times 10\text{€}) + (1 \times 10\text{€}) = 360\text{€}$ ).

Níže jsou uvedené typy sázek, které Hráč může vsadit s příslušnými výplatními poměry:

- Straight up bet (přímá Sázka) je Sázka na jedno číslo (např. číslo 21). Vyplácí se v poměru 35:1
- Split bet je Sázka na dvě sousední čísla (např. čísla 1 a 4). Vyplácí se v poměru 17:1
- Street bet je Sázka na tři čísla v horizontální lince (např. čísla 25, 26 a 27), nebo Sázka umístěná na čísla 0/1/2 anebo na čísla 0/2/3... Vyplácí se v poměru 11:1
- Corner bet je Sázka na blok 4 čísel (např. čísla 7, 8, 10 a 11), ale také na „První čtyři“ (0/1/2/3). Vyplácí se v poměru 8:1
- Six Line bet je Sázka na 6 čísel ve dvou sousedních řadách (např. čísla 25, 26, 27, 28, 29 a 30). Vyplácí se v poměru 5:1
- Column bet je Sázka na dvanáct čísel ve svislém sloupci 1 - 3. Vyplácí se v poměru 2:1
- Dozen bet je Sázka na dvanáct čísel ve vodorovném poli 1-3. Nízká (první tučet 1-12), střední (druhý tučet 13-24) nebo vysoká (třetí tučet 25-36). Vyplácí se v poměru 2:1
- Even bet je Sázka na vnější šance (sudá či lichá, červená nebo černá, nízká (1-18) nebo vysoká (19-36)). Vyplácí se v poměru 1:1

## NULA

Když padne nula (0), veškeré Sázky Hráče typu colum/dozen a even (F,G) jsou Sázkami nevýherními.

## MINIMÁLNÍ & MAXIMÁLNÍ SÁZKY

	Min	Max (A)	Max (B)	Max (C)	Max (D)	Max (E)	Max (F)	Max (G)
€ 1 <sup>(a)</sup>	1 €	100 €	200 €	300 €	400 €	600 €	1,200 €	1,800 €
€ 2.5 <sup>(b)</sup>	2.5 €	100 €	200 €	300 €	400 €	600 €	1,200 €	1,800 €
€ 5 <sup>(c)</sup>	5 €	100 €	200 €	300 €	400 €	600 €	1,200 €	1,800 €
€ 10 <sup>(d)</sup>	10 €	200 €	400 €	600 €	800 €	1,200 €	2,400 €	3,600 €
€ 25 <sup>(e)</sup>	25 €	500 €	1,000 €	1,500 €	2,000 €	3,000 €	5,000 €	5,000 €
€ 100 <sup>(f)</sup>	100 €	1,000 €	2,000 €	3,000 €	4,000 €	6,000 €	10,000 €	10,000 €

(a) Minimum 5 EUR na Sázky typu colum/dozen a even až do maxima sázky dle tabulky.

(b) Minimum 10 EUR na Sázky typu colum/dozen a even až do maxima dle tabulky.

(c) Minimum 25 EUR na Sázky typu colum/dozen a even až do maxima dle tabulky.

(d) Minimum 50 EUR na Sázky typu colum/dozen a even až do maxima dle tabulky

(e) Minimum 100 EUR na Sázky typu colum/dozen a even až do maxima dle tabulky

(f) Minimum 500 EUR na Sázky typu colum/dozen a even až do maxima dle tabulky

#### TABULKA NÁZVŮ SÁZEK VNĚJŠÍCH ŠANCÍ & VÝPLATNÍ POMĚRY

SKUPINA	SÁZKA	NÁZEV	VÝH. POMĚR	TYP SÁZEK
<b>A</b>	červená	Even Chance	1 : 1	(G)
	černá	Even Chance	1 : 1	(G)
	sudá	Even Chance	1 : 1	(G)
	lichá	Even Chance	1 : 1	(G)
	Nízká čísla (1 to 18)	Even Chance	1 : 1	(G)
	Vysoká čísla (19 to 36)	Even Chance	1 : 1	(G)

	SÁZKA	NÁZEV	VÝH. POMĚR	TYP SÁZEK
<b>B</b>	1. Tucet (1 to 12)	Dozen	2 : 1	(F)
	2. Tucet (13 to 24)	Dozen	2 : 1	(F)
	3. Tucet (25 to 36)	Dozen	2 : 1	(F)
	1. Sloupec (1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,34)	Column	2 : 1	(F)
	2. Sloupec (2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32,35)	Column	2 : 1	(F)
	3. Sloupec (3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33,36)	Column	2 : 1	(F)

	SÁZKA	NÁZEV	VÝH. POMĚR	TYP SÁZEK
<b>C</b>	Kombinace šesti čísel	Six Line	5 : 1	(E)
	0,1,2,3 kombinace	Corner	8 : 1	(D)
	Kombinace čtyř čísel	Corner	8 : 1	(D)
	Kombinace tří čísel	Street	11 : 1	(C)
	Kombinace dvou čísel	Split	17 : 1	(B)
	Jakékoli číslo	Straight-Up	35 : 1	(A)

## TABULKA MAXIMÁLNÍ SÁZKY A MAXIMÁLNÍ VÝHRY

Sázka je nevratné plnění. Výherní poměr znamená, že Hráč získá v případě Výhry částku ve výši násobku své původní Sázky dle odpovídajících výplatních poměrů a částku ve výši násobku své původní Sázky, tzn. že v případě, kdy Hráč vsadí Sázku na jedno číslo s výplatním poměrem 35:1, získá v případě Výhry částku ve výši 35násobku své původní Sázky + částku ve výši 1násobku původní Sázky (např. při sázce 10€ získá host  $(35 \times 10\text{€}) + (1 \times 10\text{€}) = 360\text{€}$ ).

Sázka	Maximální Sázka	Výherní poměr
Sázka na jednotlivé číslo (Straight Up)	€ 1 000	35 ku 1
Sázka na dvě čísla (Split)	€ 2 000	17 ku 1
Sázka na tři čísla (Street)	€ 3 000	11 ku 1
Sázka na čtyři čísla (Corner)	€ 4 000	8 ku 1
Sázka na šest čísel (Six line)	€ 6 000	5 ku 1
Sázka na dvanáct čísel (Column a Dozen)	€ 10 000	2 ku 1
Sázka na osmnáct čísel (Red; Black; Small; High; Even; Odd)	€ 10 000	1 ku 1

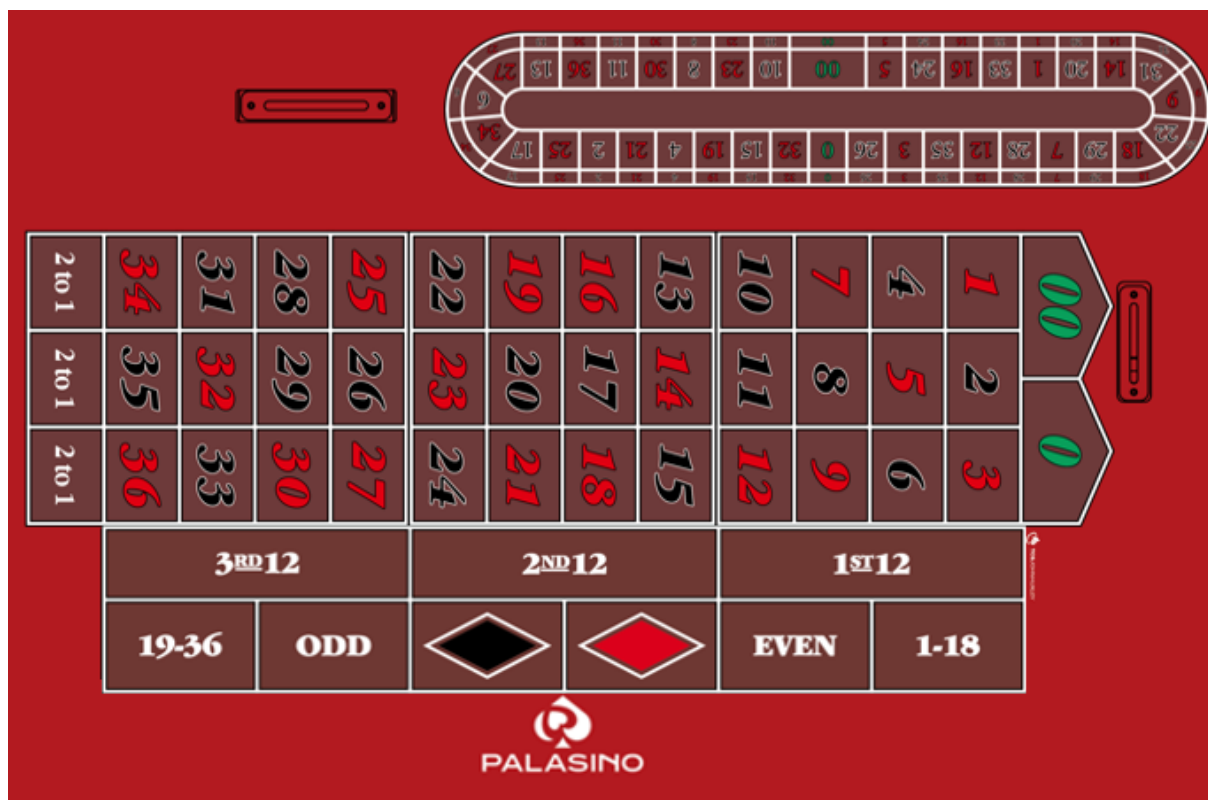
Sázka	Příklad Sázky	Maximální Výhra
Sázka na jednotlivé číslo (Straight Up)	Sázka na číslo "1"	€ 36 000
Sázka na dvě čísla (Split)	Sázka na čísla "1 a 2"	€ 36 000
Sázka na tři čísla (Street)	Sázka na čísla "1, 2 a 3"	€ 36 000
Sázka na čtyři čísla (Corner)	Sázka na čísla "0, 1, 2 a 3"	€ 36 000
Sázka na šest čísel (Six line)	Sázka na "1, 2, 3, 4, 5 a 6"	€ 36 000
Sázka na dvanáct čísel (Column a Dozen)	Sázka na "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 a 12"	€ 30 000
Sázka na osmnáct čísel (Red; Black; Small; High; Even; Odd)	Sázka na všech 18 červených čísel	€ 20 000

## RULETA DOUBLE ZERO

### HRACÍ STŮL

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





## RULETOVÉ KOLO

Ruletové kolo se skládá ze stacionární misky a otočného disku. Disk se otáčí okolo své středové osy. Na stranách sklonu disku jsou kovové separátory. Hrací kolo je rozděleno na 38 dílů, 36 z nich je očíslováno od 1 do 36, ale tato čísla nejdou přesně za sebou. Polovina čísel má červenou a druhá polovina černou barvu. Jedinou výjimku tvoří dva dílky, kdy je jeden dílek s označením číslo nula (0) a druhý dílek s označením dvojité nula (00), které mají zelenou barvu.

## KULIČKA PRO RULETOVÉ KOLO

Pro určení výherního čísla na ruletovém kole se používá kulička ze syntetického materiálu. V případě, že se v průběhu vhazení dostane kulička mimo ruletové kolo, nebudou Sázky přijaty. Hráči mohou rozhodnout, zda své původně vsazené Sázky ponechají pro příští hru, nebo jim budou vráceny žetony v hodnotě své původně vsazené Sázky, a to žetony hodnotové nebo hrací, podle toho, s nimiž Hráč původně hrál.

## UMÍSTĚNÍ ČÍSEL

Sekvence čísel standardního ruletového kola je následující:

0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 17, 34, 6, 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 00, 5, 24, 16, 33, 1, 20, 14, 31, 9, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3 a 26.

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

## PRAVIDLA HRY

Krupiér požádá Hráče, aby vsadili své Sázky na stůl. Hodnotové i hrací žetony musí být umístěny na hrací plátno ruletového stolu.

Na ruletovém stole je možné hrát jak s hracími žetony, tak s hodnotovými žetony. Hrací žetony jsou umístěny v zásobníku přímo na hracím stole a jsou v několika barevných provedeních, tak aby se od sebe hrací žetony jednotlivých hráčů vzájemně lišily. Na každém ruletovém stole se nachází hrací žetony s jiným odlišovacím grafickým symbolem (symbol např. kotva) pro jasnou identifikaci a určení pro daný hrací stůl. Hrací žetony jsou nepřenositelné na jiný hrací stůl a jsou vydány hráči na jeho žádost. Hráčem zvolená nominální hodnota hracího žetonu je vyznačena na ukazateli přímo u hracího stolu. Dále má hráč možnost hry s hodnotovými žetony, které jsou přenosné a umožňují hráči hru na všech stolech souběžně. Hráč je odpovědný za své umístěné sázky v případě hry více hráčů s hodnotovými žetony na jednom ruletovém stole. Rozhodnutí, zda bude hráč hrát hracími či hodnotovými žetony, je zcela na hráči. Krupiér nabídne výměnu za hrací žetony všem hráčům. Přednostní výměnu za hrací žetony při větším počtu hráčů nabídne krupiér hráčům, kteří budou hrát s větším počtem hodnotových žetonů či s vyšší vloženou částkou do hry. Pokud bude vyčerpána zásoba hracích žetonů, hra dalších hráčů bude možná pouze s hodnotovými žetony.

Krupiér hodí kuličku do vnějšího disku ruletového kola v opačném směru, než je směr rotujícího disku. Poté, co kulička obkrouží alespoň čtyřikrát obvod, skutálí se do očíslovaných oddílů 0(00)-36 představujících čísla.

Jakmile se kulička zastaví v jednom z očíslovaných oddílů, krupiér označí výherní číslo na hracím plátně k tomu určenou kuželkou s názvem „dolly“, ohlásí výherní číslo a zároveň je toto zobrazeno na displeji, který je umístěn u ruletového stolu. Všechny sázky, které se vztahují k danému číslu, včetně barvy čísla, vítězí. Prohrané sázky jsou vybrány a vítězné sázky jsou vyplaceny podle tabulky výplatních poměrů.

Krupiér zahájí každou hru prohlášením: „Umístěte své sázky prosím“. Po uplynutí vhodného časového intervalu vhodí krupiér kuličku do ruletového kola.

V dostatečném předstihu před tím, než kulička spadne do očíslovaného oddílu, krupiér zastaví přijímání dalších sázek prohlášením: „Žádné další sázky, prosím“. Po tomto prohlášení již nemohou hráči sázet, zrušit, převádět nebo měnit své sázky.

V případě, že kulička při vzhazování opustí prostor ruletového kola, ohlásí krupiér „Nová hra“. Sázky jsou v tomto případě neplatné a může s nimi být manipulováno až do dalšího ohlášení krupiérem: „Žádné další sázky, prosím“.

Zaměstnanci provozovatele budou hráče informovat o pravidlech hry, pokud o to budou požádáni. Za žádných okolností nesmí zaměstnanec provozovatele informovat hráče o tom, co sázet a hrát.

Výše minimální a maximální sázky povolená pro konkrétní hrací stůl je označena na displeji stolu.

Všechny sázky menší, než požadované minimum nebudou krupiérem přijaty,

Všechny sázky větší, než požadované maximum budou krupiérem přijaty pouze do výše stanoveného maxima. Hodnota sázky nad povolené maximum bude hráči vrácena.

Provozovatel má možnost změnit limit na hracím stole kdykoli v průběhu otevírací doby, přičemž změna musí být ohlášena 5 minut před provedenou změnou, a to vždy pouze před začátkem hry.

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

## SÁZKY

Sázka je nevratné plnění. Výherní poměr znamená, že hráč získá v případě výhry částku ve výši násobku své původní sázky dle odpovídajících výplatních poměrů a částku ve výši násobku své původní sázky, tzn. že v případě, kdy hráč vsadí sázku na jedno číslo s výplatním poměrem 35:1, získá v případě výhry částku ve výši 35násobku své původní sázky + částku ve výši 1násobku původní sázky (např. při sázce 10€ získá hráč  $(35 \times 10\text{€}) + (1 \times 10\text{€}) = 360\text{€}$ ).

Níže jsou uvedené typy sázek, které hráč může vsadit s příslušnými výplatními poměry:

- Straight up bet (přímá sázka) je sázka na jedno číslo (např. číslo 21). Vyplácí se v poměru 35:1

- Split bet je Sázka na dvě sousední čísla (např. čísla 1 a 4). Vyplácí se v poměru 17:1
- Street bet je Sázka na tři čísla v horizontální lince (např. čísla 25, 26 a 27), nebo Sázka umístěná na čísla 00/1/2, 00/2/0 anebo na čísla 0/2/3. Vyplácí se v poměru 11:1
- Corner bet je Sázka na blok 4 čísel (např. čísla 7, 8, 10 a 11). Vyplácí se v poměru 8:1
- Six Line bet je Sázka na 6 čísel ve dvou sousedních řadách (např. čísla 25, 26, 27, 28, 29 a 30). Vyplácí se v poměru 5:1
- Column bet je Sázka na dvanáct čísel ve svislém sloupci 1 - 3. Vyplácí se v poměru 2:1
- Dozen bet je Sázka na dvanáct čísel ve vodorovném poli 1-3. Nízká (první tučet 1-12), střední (druhý tučet 13-24) nebo vysoká (třetí tučet 25-36). Vyplácí se v poměru 2:1
- Even bet je Sázka na vnější šance (sudá či lichá, červená nebo černá, nízká (1-18) nebo vysoká (19-36)). Vyplácí se v poměru 1:1

## NULA

Když padne nula (0) nebo dvojitá nula (00), veškeré Sázky Hráče typu colum/dozen a even (F,G,H,I,J,K,L) jsou Sázkami nevýherními.

## MINIMÁLNÍ & MAXIMÁLNÍ SÁZKY

	Min	Max (A)	Max (B)	Max (C)	Max (D)	Max (E)	Max (F)	Max (G)
€ 1 <sup>(a)</sup>	1 €	100 €	200 €	300 €	400 €	600 €	1,200 €	1,800 €
€ 2.5 <sup>(b)</sup>	2.5 €	100 €	200 €	300 €	400 €	600 €	1,200 €	1,800 €
€ 5 <sup>(c)</sup>	5 €	100 €	200 €	300 €	400 €	600 €	1,200 €	1,800 €
€ 10 <sup>(d)</sup>	10 €	200 €	400 €	600 €	800 €	1,200 €	2,400 €	3,600 €
€ 25 <sup>(e)</sup>	25 €	500 €	1,000 €	1,500 €	2,000 €	3,000 €	5,000 €	5,000 €
€ 100 <sup>(f)</sup>	100 €	1,000 €	2,000 €	3,000 €	4,000 €	6,000 €	10,000 €	10,000 €

<sup>(a)</sup> Minimum 5 EUR na Sázky typu colum/dozen a even až do maxima sázky dle tabulky.

<sup>(b)</sup> Minimum 10 EUR na Sázky typu colum/dozen a even až do maxima dle tabulky.

<sup>(c)</sup> Minimum 25 EUR na Sázky typu colum/dozen a even až do maxima dle tabulky.

<sup>(d)</sup> Minimum 50 EUR na Sázky typu colum/dozen a even až do maxima dle tabulky

<sup>(e)</sup> Minimum 100 EUR na Sázky typu colum/dozen a even až do maxima dle tabulky

<sup>(f)</sup> Minimum 500 EUR na Sázky typu colum/dozen a even až do maxima dle tabulky

## TABULKA NÁZVŮ SÁZEK VNĚJŠÍCH ŠANCÍ & VÝPLATNÍ POMĚRY

SKUPINA	SÁZKA	NÁZEV	VÝH. POMĚR	TYP SÁZEK
<b>A</b>	červená	Even Chance	1 : 1	(G)
	černá	Even Chance	1 : 1	(G)
	sudá	Even Chance	1 : 1	(G)
	lichá	Even Chance	1 : 1	(G)
	Nízká čísla (1 to 18)	Even Chance	1 : 1	(G)
	Vysoká čísla (19 to 36)	Even Chance	1 : 1	(G)

	SÁZKA	NÁZEV	VÝH. POMĚR	TYP SÁZEK
<b>B</b>	1. Tucet (1 to 12)	Dozen	2 : 1	(F)
	2. Tucet (13 to 24)	Dozen	2 : 1	(F)
	3. Tucet (25 to 36)	Dozen	2 : 1	(F)
	1. Sloupec (1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,34)	Column	2 : 1	(F)
	2. Sloupec (2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32,35)	Column	2 : 1	(F)
	3. Sloupec (3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33,36)	Column	2 : 1	(F)

	SÁZKA	NÁZEV	VÝH. POMĚR	TYP SÁZEK
<b>C</b>	Kombinace šesti čísel	Six Line	5 : 1	(E)
	Kombinace čtyř čísel	Corner	8 : 1	(D)
	Kombinace tří čísel	Street	11 : 1	(C)
	Kombinace dvou čísel	Split	17 : 1	(B)
	Jakékoli číslo	Straight-Up	35 : 1	(A)

## TABULKA MAXIMÁLNÍ SÁZKY A MAXIMÁLNÍ VÝHRY

Sázka je nevratně plnění. Výherní poměr znamená, že Hráč získá v případě Výhry částku ve výši násobku své původní Sázky dle odpovídajících výplatních poměrů a částku ve výši násobku své původní Sázky, tzn. že v případě, kdy Hráč vsadí Sázku na jedno číslo s výplatním poměrem 35:1, získá v případě Výhry částku ve výši 35násobku své původní Sázky + částku ve výši 1násobku původní Sázky (např. při sázce 10€ získá host (35x10€) + (1x10€) =360€.

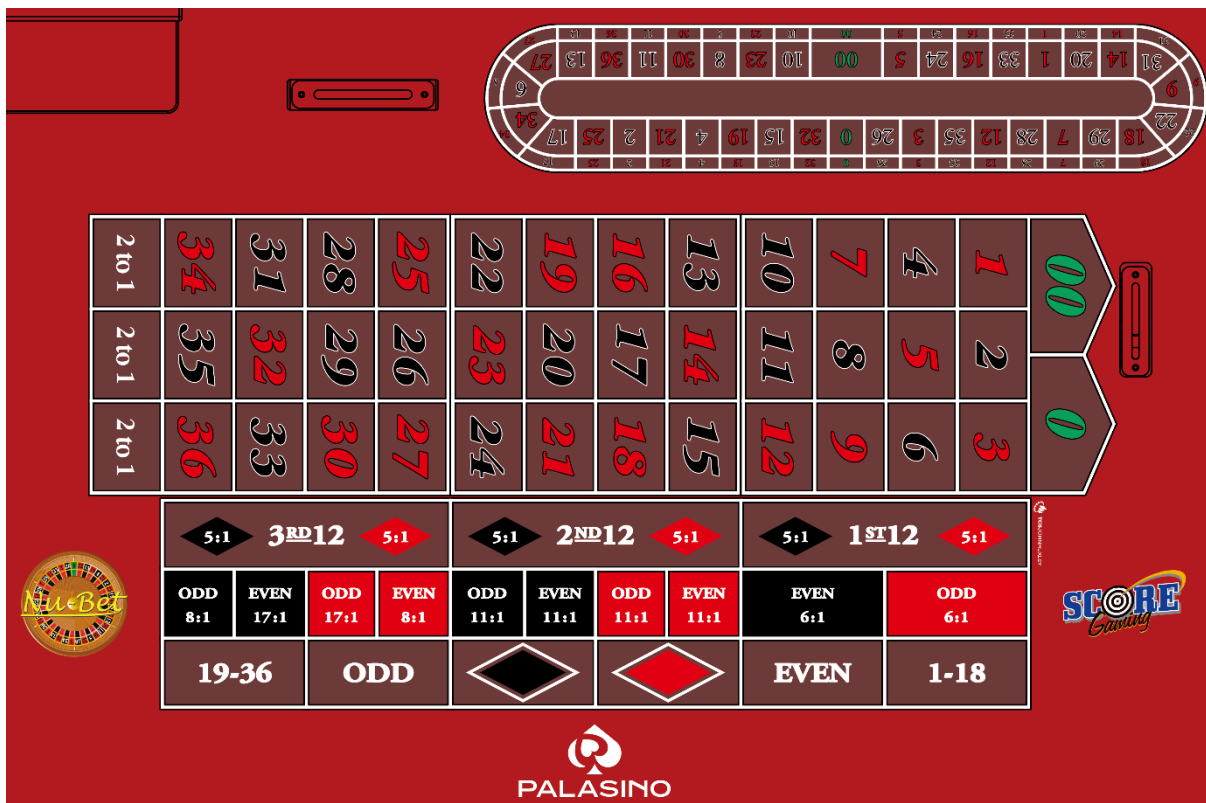
Sázka	Maximální Sázka	Výherní poměr
Sázka na jednotlivé číslo (Straight Up)	€ 1 000	35 ku 1
Sázka na dvě čísla (Split)	€ 2 000	17 ku 1
Sázka na tři čísla (Street)	€ 3 000	11 ku 1
Sázka na čtyři čísla (Corner)	€ 4 000	8 ku 1
Sázka na šest čísel (Six line)	€ 6 000	5 ku 1
Sázka na dvanáct čísel (Column a Dozen)	€ 10 000	2 ku 1
Sázka na osmnáct čísel (Red; Black; Small; High; Even; Odd)	€ 10 000	1 ku 1

Sázka	Příklad Sázky	Maximální Výhra
Sázka na jednotlivé číslo (Straight Up)	Sázka na číslo "1"	€ 36 000
Sázka na dvě čísla (Split)	Sázka na čísla "1 a 2"	€ 36 000
Sázka na tři čísla (Street)	Sázka na čísla "1, 2 a 3"	€ 36 000
Sázka na čtyři čísla (Corner)	Sázka na čísla "0, 1, 2 a 3"	€ 36 000
Sázka na šest čísel (Six line)	Sázka na "1, 2, 3, 4, 5 a 6"	€ 36 000
Sázka na dvanáct čísel (Column a Dozen)	Sázka na "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 a 12"	€ 30 000
Sázka na osmnáct čísel (Red; Black; Small; High; Even; Odd)	Sázka na všech 18 červených čísel	€ 20 000

## RULETA „NUBET“

### HRACÍ STŮL

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



## RULETOVÉ KOLO

Ruletové kolo se skládá ze stacionární misky a otočného disku. Disk se otáčí okolo své středové osy. Na stranách sklonu disku jsou kovové separátory. Hrací kolo je rozděleno na 38 dílů, 36 z nich je očíslováno od 1 do 36, ale tato čísla nejdou přesně za sebou. Polovina čísel má červenou a druhá polovina černou barvu. Jedinou výjimku tvoří dva dílky, kdy je jeden dílek s označením číslo nula (0) a druhý dílek s označením dvojité nula (00), které mají zelenou barvu.

## KULIČKA PRO RULETOVÉ KOLO

Pro určení výherního čísla na ruletovém kole se používá kulička ze syntetického materiálu. V případě, že se v průběhu vzhazování dostane kulička mimo ruletové kolo, nebudou Sázky přijaty. Hráči mohou rozhodnout, zda své původně vsazené Sázky ponechají pro příští hru, nebo jim budou vráceny žetony v hodnotě své původně vsazené Sázky, a to žetony hodnotové nebo hrací, podle toho, s nimiž Hráč původně hrál.

## UMÍSTĚNÍ ČÍSEL

Sekvence čísel standardního ruletového kola je následující:

0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 17, 34, 6, 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 00, 5, 24, 16, 33, 1, 20, 14, 31, 9, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3 a 26.

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

## PRAVIDLA HRY

Krupiér požádá Hráče, aby vsadili své Sázky na stůl. Hodnotové i hrací žetony musí být umístěny na hrací plátno ruletového stolu.

Na ruletovém stole je možné hrát jak s hracími žetony, tak s hodnotovými žetony. Hrací žetony jsou umístěny v zásobníku přímo na hracím stole a jsou v několika barevných provedeních, tak aby se od sebe hrací žetony jednotlivých hráčů vzájemně lišily. Na každém ruletovém stole se nachází hrací žetony s jiným odlišovacím grafickým symbolem (symbol např. kotva) pro jasnou identifikaci a určení pro daný hrací stůl. Hrací žetony jsou nepřenositelné na jiný hrací stůl a jsou vydány hráči na jeho žádost. Hráčem zvolená nominální hodnota hracího žetonu je vyznačena na ukazateli přímo u hracího stolu. Dále má hráč možnost hry s hodnotovými žetony, které jsou přenosné a umožňují hráči hru na všech stolech souběžně. Hráč je odpovědný za své umístěné sázky v případě hry více hráčů s hodnotovými žetony na jednom ruletovém stole. Rozhodnutí, zda bude hráč hrát hracími či hodnotovými žetony, je zcela na hráči. Krupiér nabídne výměnu za hrací žetony všem hráčům. Přednostní výměnu za hrací žetony při větším počtu hráčů nabídne krupiér hráčům, kteří budou hrát s větším počtem hodnotových žetonů či s vyšší vloženou částkou do hry. Pokud bude vyčerpána zásoba hracích žetonů, hra dalších hráčů bude možná pouze s hodnotovými žetony.

Krupiér hodí kuličku do vnějšího disku ruletového kola v opačném směru, než je směr rotujícího disku. Poté, co kulička obkrouží alespoň čtyřikrát obvod, skutálí se do očíslovaných oddílů 0(00)-36 představujících čísla.

Jakmile se kulička zastaví v jednom z očíslovaných oddílů, krupiér označí výherní číslo na hracím plátně k tomu určenou kuželkou s názvem „dolly“, ohlásí výherní číslo a zároveň je toto zobrazeno na displeji, který je umístěn u ruletového stolu. Všechny sázky, které se vztahují k danému číslu, včetně barvy čísla, vítězí. Prohrané sázky jsou vybrány a vítězné sázky jsou vyplaceny podle tabulky výplatních poměrů.

Krupiér zahájí každou hru prohlášením: „Umístěte své sázky prosím“. Po uplynutí vhodného časového intervalu vhodí krupiér kuličku do ruletového kola.

V dostatečném předstihu před tím, než kulička spadne do očíslovaného oddílu, krupiér zastaví přijímání dalších sázek prohlášením: „Žádné další sázky, prosím“. Po tomto prohlášení již nemohou hráči sázet, zrušit, převádět nebo měnit své sázky.

V případě, že kulička při vzhazování opustí prostor ruletového kola, ohlásí krupiér „Nová hra“. Sázky jsou v tomto případě neplatné a může s nimi být manipulováno až do dalšího ohlášení krupiérem: „Žádné další sázky, prosím“.

Zaměstnanci provozovatele budou hráče informovat o pravidlech hry, pokud o to budou požádáni. Za žádných okolností nesmí zaměstnanec provozovatele informovat hráče o tom, co sázet a hrát.

Výše minimální a maximální sázky povolená pro konkrétní hrací stůl je označena na displeji stolu.

Všechny sázky menší, než požadované minimum nebudou krupiérem přijaty,

Všechny sázky větší, než požadované maximum budou krupiérem přijaty pouze do výše stanoveného maxima. Hodnota sázky nad povolené maximum bude hráči vrácena.

Provozovatel má možnost změnit limit na hracím stole kdykoli v průběhu otevírací doby, přičemž změna musí být ohlášena 5 minut před provedenou změnou, a to vždy pouze před začátkem hry.

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

## SÁZKY

Sázka je nevratné plnění. Výherní poměr znamená, že hráč získá v případě výhry částku ve výši násobku své původní sázky dle odpovídajících výplatních poměrů a částku ve výši násobku své původní sázky, tzn. že v případě, kdy hráč vsadí sázku na jedno číslo s výplatním poměrem 35:1, získá v případě výhry částku ve výši 35násobku své původní sázky + částku ve výši 1násobku původní sázky (např. při sázce 10€ získá hráč  $(35 \times 10\text{€}) + (1 \times 10\text{€}) = 360\text{€}$ ).

Níže jsou uvedené typy sázek, které hráč může vsadit s příslušnými výplatními poměry:

- Straight up bet (přímá sázka) je sázka na jedno číslo (např. číslo 21). Vyplácí se v poměru 35:1

- Split bet je Sázka na dvě sousední čísla (např. čísla 1 a 4). Vyplácí se v poměru 17:1
- Street bet je Sázka na tři čísla v horizontální lince (např. čísla 25, 26 a 27), nebo Sázka umístěná na čísla 00/1/2, 00/2/0 anebo na čísla 0/2/3. Vyplácí se v poměru 11:1
- Corner bet je Sázka na blok 4 čísel (např. čísla 7, 8, 10 a 11). Vyplácí se v poměru 8:1
- Six Line bet je Sázka na 6 čísel ve dvou sousedních řadách (např. čísla 25, 26, 27, 28, 29 a 30). Vyplácí se v poměru 5:1
- Column bet je Sázka na dvanáct čísel ve svislém sloupci 1-3. Vyplácí se v poměru 2:1
- Dozen bet je Sázka na dvanáct čísel ve vodorovném poli 1-3. Nízká (první tučet 1-12), střední (druhý tučet 13-24) nebo vysoká (třetí tučet 25-36). Vyplácí se v poměru 2:1
- Even bet je Sázka na vnější šance (sudá či lichá, červená nebo černá, nízká (1-18) nebo vysoká (19-36)). Vyplácí se v poměru 1:1
- Even bet+ je Sázka na vnější šance v jednotlivých tuctech (červená či černá čísla) a vyplácí se v poměru 5:1; dále pak Sázka na vnější šance v prvním tuctu (červená lichá čísla či černá sudá čísla) a vyplácí se v poměru 6:1; dále pak Sázka na vnější šance ve druhém tuctu (červená lichá nebo červená sudá čísla či černá sudá nebo černá lichá čísla) a vyplácí se v poměru 11:1; dále pak Sázka na vnější šance ve třetím tuctu (červená sudá čísla či černá lichá čísla) a vyplácí se v poměru 8:1; dále pak Sázka na vnější šance ve třetím tuctu (červená lichá čísla či černá sudá čísla) a vyplácí se v poměru 17:1

## NULA

Když padne nula nebo dvojitá nula, veškeré Sázky Hráče typu colum/dozen a even (F,G,H,I,J,K,L) jsou Sázkami nevýherními.

## MINIMÁLNÍ & MAXIMÁLNÍ SÁZKY

	Min	Max (A)	Max (B)	Max (C)	Max (D)	Max (E)	Max (F)
€ 1 <sup>(a)</sup>	1 €	100 €	200 €	300 €	400 €	600 €	1,200 €
€ 2.5 <sup>(b)</sup>	2.5 €	100 €	200 €	300 €	400 €	600 €	1,200 €
€ 5 <sup>(c)</sup>	5 €	100 €	200 €	300 €	400 €	600 €	1,200 €

	Min	Max (G)	Max (H)	Max (I)	Max (J)	Max (K)	Max (L)
€ 1 <sup>(a)</sup>	1 €	1,800 €	600 €	500 €	300 €	200 €	400 €
€ 2.5 <sup>(b)</sup>	2.5 €	1,800 €	600 €	500 €	300 €	200 €	400 €
€ 5 <sup>(c)</sup>	5 €	1,800 €	600 €	500 €	300 €	200 €	400 €

<sup>(a)</sup> Minimum 5 EUR na Sázky typu colum/dozen a even/even+ až do maxima sázky dle tabulky.

<sup>(b)</sup> Minimum 10 EUR na Sázky typu colum/dozen a even/even+ až do maxima dle tabulky.

<sup>(c)</sup> Minimum 25 EUR na Sázky typu colum/dozen a even/even+ až do maxima dle tabulky.



**TABULKA NÁZVŮ SÁZEK VNĚJŠÍCH ŠANCÍ & VÝPLATNÍ POMĚRY**

SKUPINA	SÁZKA	NÁZEV	VÝH. POMĚR	TYP SÁZEK
<b>A</b>	červená	Even Chance	1 : 1	(G)
	černá	Even Chance	1 : 1	(G)
	sudá	Even Chance	1 : 1	(G)
	lichá	Even Chance	1 : 1	(G)
	Nízká čísla (1 to 18)	Even Chance	1 : 1	(G)
	Vysoká čísla (19 to 36)	Even Chance	1 : 1	(G)
	Červená – 1. Tucet (1,3,5,7,9,12)	Even Chance+	5 : 1	(H)
	Černá – 1. Tucet (2,4,6,8,10,11)	Even Chance+	5 : 1	(H)
	Červená – 2. Tucet (14,16,18,19,21,23)	Even Chance+	5 : 1	(H)
	Černá – 2. Tucet (13,15,17,20,22,24)	Even Chance+	5 : 1	(H)
	Červená – 3. Tucet (25,27,30,32,34,36)	Even Chance+	5 : 1	(H)
	Černá – 3. Tucet (26,28,29,31,33,35)	Even Chance+	5 : 1	(H)
	Červená – 1. Tucet lichá (1,3,5,7,9)	Even Chance+	6 : 1	(I)
	Černá – 1. Tucet sudá (2,4,6,8,10)	Even Chance+	6 : 1	(I)
	Červená – 2. Tucet lichá (19,21,23)	Even Chance+	11 : 1	(J)
	Červená – 2. Tucet sudá (14,16,18)	Even Chance+	11 : 1	(J)
	Černá – 2. Tucet lichá (13,15,17)	Even Chance+	11 : 1	(J)
	Černá – 2. Tucet sudá (20,22,24)	Even Chance+	11 : 1	(J)
	Červená – 3. Tucet lichá (25,27)	Even Chance+	17 : 1	(K)
	Červená – 3. Tucet sudá (30,32,34,36)	Even Chance+	8 : 1	(L)
Černá – 3. Tucet lichá (29,31,33,35)	Even Chance+	8 : 1	(L)	

	Černá – 3. Tucet sudá (26,28)	Even Chance+	17 : 1	(K)
--	----------------------------------	--------------	--------	-----

	SÁZKA	NÁZEV	VÝH. POMĚR	TYP SÁZEK
<b>B</b>	1. Tucet (1 to 12)	Dozen	2 : 1	(F)
	2. Tucet (13 to 24)	Dozen	2 : 1	(F)
	3. Tucet (25 to 36)	Dozen	2 : 1	(F)
	1. Sloupec (1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31,34)	Column	2 : 1	(F)
	2. Sloupec (2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32,35)	Column	2 : 1	(F)
	3. Sloupec (3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33,36)	Column	2 : 1	(F)

	SÁZKA	NÁZEV	VÝH. POMĚR	TYP SÁZEK
<b>C</b>	Kombinace šesti čísel	Six Line	5 : 1	(E)
	Kombinace čtyř čísel	Corner	8 : 1	(D)
	Kombinace tří čísel	Street	11 : 1	(C)
	Kombinace dvou čísel	Split	17 : 1	(B)
	Jakékoli číslo	Straight-Up	35 : 1	(A)

### TABULKA MAXIMÁLNÍ SÁZKY A MAXIMÁLNÍ VÝHRY

Sázka je nevratně plnění. Výherní poměr znamená, že Hráč získá v případě Výhry částku ve výši násobku své původní Sázky dle odpovídajících výplatních poměrů a částku ve výši násobku své původní Sázky, tzn. že v případě, kdy Hráč vsadí Sázku na jedno číslo s výplatním poměrem 35:1, získá v případě Výhry částku ve výši 35násobku své původní Sázky + částku ve výši 1násobku původní Sázky (např. při sázce 10€ získá host (35x10€) + (1x10€) =360€.

Sázka	Maximální Sázka	Výherní poměr
Sázka na jednotlivé číslo (Straight Up)	€ 100	35 ku 1
Sázka na dvě čísla (Split)	€ 200	17 ku 1
Sázka na tři čísla (Street)	€ 300	11 ku 1
Sázka na čtyři čísla (Corner)	€ 400	8 ku 1
Sázka na šest čísel (Six line)	€ 600	5 ku 1
Sázka na dvanáct čísel (Column a Dozen)	€ 1 200	2 ku 1
Sázka na osmnáct čísel (Red; Black; Small; High; Even; Odd)	€ 1 800	1 ku 1

Sázka na šest čísel v tuctu 1.; 2.; 3. (Red; Black)	€ 600	5 ku 1
Sázka na pět čísel v 1. tuctu (Red-Odd; Black-Even)	€ 500	6 ku 1
Sázka na tři čísla ve 2. tuctu (Red-Odd; Red-even; Black-Odd; Black-Even)	€ 300	11 ku 1
Sázka na dvě čísla ve 3. tuctu (Red-Odd; Black-Even)	€ 200	17 ku 1
Sázka na čtyři čísla ve 3. tuctu (Red-even; Black-Odd)	€ 400	8 ku 1

Sázka	Příklad Sázky	Maximální Výhra
Sázka na jednotlivé číslo (Straight Up)	Sázka na číslo "1"	€ 3,600
Sázka na dvě čísla (Split)	Sázka na čísla "1 a 2"	€ 3,600
Sázka na tři čísla (Street)	Sázka na čísla "1, 2 a 3"	€ 3,600
Sázka na čtyři čísla (Corner)	Sázka na čísla "0, 1, 2 a 3"	€ 3,600
Sázka na šest čísel (Six line)	Sázka na "1, 2, 3, 4, 5 a 6"	€ 3,600
Sázka na dvanáct čísel (Column a Dozen)	Sázka na "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 a 12"	€ 3,600
Sázka na osmnáct čísel (Red; Black; Small; High; Even; Odd)	Sázka na všech 18 červených čísel	€ 3,600
Sázka na šest čísel v tuctu 1.; 2.; 3. (Red; Black)	Sázka na všech 6 červených čísel v prvním tuctu "1,3,5,7,9,12"	€ 3,600
Sázka na pět čísel v 1. tuctu (Red-Odd; Black-Even)	Sázka na všech 5 červených lichých čísel v prvním tuctu "1,3,5,7,9"	€ 3,500
Sázka na tři čísla ve 2. tuctu (Red-Odd; Red-even; Black-Odd; Black-Even)	Sázka na všechny 3 červená lichá čísla ve druhém tuctu "19,21,23"	3600€
Sázka na dvě čísla ve 3. tuctu (Red-Odd; Black-Even)	Sázka na 2 červená lichá čísla "25,27"	3600€
Sázka na čtyři čísla ve 3. tuctu (Red-even; Black-Odd)	Sázka na všechny 4 červená sudá čísla ve třetím tuctu "30,32,34,36"	3600€

## BLACKJACK

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u hracího stolu ve tvaru oblouku s místy pro sedm Hráčů na vnější straně a pozicí jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu stolu jsou umístěny informace o minimálních a maximálních Sázkách. Stůl je pokryt hracím plátnem s vyobrazením pozic pro umístění hracích karet a sázek.

Účelem hry je získat vyšší kombinaci součtu karet Hráče, než má Krupiér, přičemž nesmí kombinace přesáhnout součet 21. Jestliže kombinace karet Hráče překročí 21 bodů, automaticky prohrává. Během hry Hráč může dále dle pravidel vsadit i na doplňkové Sázky.



## KARTY

Hra se hraje se šesti standardními balíčky karet po 52 kartách. Karty s čísly 2 až 10 se počítají podle své hodnoty. Karty J, Q, K se počítají za deset bodů. Karta A se může počítat buď za 1, nebo za 11 bodů.

## PROMÍCHÁNÍ KARET

Než hra začne, rozloží Krupier všech 6 balíčků po 52 kartách na hrací stůl lícem nahoru pro kontrolu kompletního počtu karet. Poté musí být všechny karty řádně promíchány.

Karty na Blackjack obsahují také 2 plastové dělicí karty. Tyto karty se používají pro rozdělení míchaného balíčku, k čemuž dojde před začátkem rozdávání.

Jestliže se dělicí karta vytáhne v průběhu hracího kola, hra se dokončí jako poslední pro toto kolo. Poté, co hra skončí, jsou karty znovu promíchány.

Po promíchání karet před začátkem hry, musí Krupier odebrat prvních šest karet. Tyto karty nebudou otočeny lícem nahoru a nebudou se při hře používat. Krupier tyto karty umístí do zářezky pro odkládání odehraných karet.

V případě, že je k dispozici na hracím stole automatické zařízení pro míchání karet, nahrazuje se ruční míchání pomocí tohoto zařízení ve stejném postupu, a to tak, že než začne hra, rozloží Krupier všech 6 balíčků po 52 kartách na hrací stůl lícem nahoru pro kontrolu kompletního počtu karet. Poté musí být všechny karty řádně promíchány a následně vloženy do míchacího zařízení.

## POČET HRÁČŮ

U hracího stolu je až 7 míst pro sázení, kterým se říká boxy a kam mohou Hráči umístit své Sázky. Hráči mohou také hrát se dvěma nebo více boxy najednou, pokud jsou tyto boxy prázdné a pokud tím nebrání zúčastnit se hry jiným Hráčům.

Maximálně dva Hráči v pozadí, kteří stojí za aktivním Hráčem, mohou také sázet na výsledek hry za předpokladu, že celkový součet hodnoty sázek nepřekročí určenou maximální hodnotu pro jeden box. I když je dovoleno, aby Hráči v pozadí sázeli za aktivním Hráčem, rozhodovat o hře může pouze aktivní Hráč. Hráči v pozadí se hry neúčastní, nýbrž sázejí na výsledek karetní kombinace aktivního Hráče. Krupier nebude brát v úvahu požadavky Hráčů v pozadí.

## SÁZENÍ

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

## **ROZDÁVÁNÍ**

Jedna hra Blackjacku začíná poté, co každý Hráč umístí Sázku do boxu. Poté rozdá Krupiér každému Hráči zleva doprava z jeho pohledu jednu kartu. Následně si Krupiér sám rozdá kartu a poté rozdá druhou kartu všem Hráčům. V této chvíli je Krupiér bez druhé karty. Všechny karty se rozdávají lícem nahoru.

V případě, že má Krupiér kartu A, umožní Hráčům, aby se pojistili proti blackjacku. Pokud má Krupiér kombinaci Blackjack, vyplácí se pojistná Sázka v poměru 2:1. Sázka je nevratné plnění, tudíž výplatní poměr 2:1 znamená, že Hráč získá částku ve výši dvojnásobku své původní Sázky a částku ve výši násobku své původní Sázky, tzn. v případě, že Hráč vsadí pojistnou Sázku a Krupiér dosáhne kombinace Blackjack Hráč získá částku ve výši 2násobku své původní Sázky + částku ve výši 1násobku původní Sázky (např. při sázce 10€ získá Hráč  $(2 \times 10\text{€}) + (1 \times 10\text{€}) = 30\text{€}$ ).

Kombinace karet Blackjack se nedá pojistit, a proto je Krupiérem nabídnuta volitelná možnost výhry 1:1 v případě, že má Krupiér kartu A tudíž se jedná o vyšší pravděpodobnost dosažení kombinace Blackjack. V případě, že se Hráč rozhodne nabídku neakceptovat a pokračovat ve hře a Krupiér dosáhne kombinace karet Blackjack, bude se jednat o remízu a Hráč získá výhru ve výši své původní sázky.

## **DALŠÍ KARTA - HIT**

Hráč musí jasně naznačit, že chce rozdat další kartu tím, že prstem poklepá na stůl za svým hracím boxem nebo řekne Krupiérovi „hit“ nebo „kartu“.

Jestliže kombinace karet Hráče překročí 21, Hráč okamžitě prohrává a Krupiér ihned odebere Sázku a odstraní ze stolu karty.

Soft hand je kombinace karet obsahující alespoň jednu kartu A. Hard hand je kombinace karet neobsahující kartu A. Pokud Hráč má kombinaci Hard hand a součet karet dosáhl 21, nelze žádat další rozdání další karty.

Pokud je Hráč se svými kartami spokojen a nechce další kartu, řekne: „Stand“ nebo mávne nad svými kartami rukou v horizontálním směru.

## **ZDVOJNÁSOBENÍ SÁZKY - DOUBLE**

Pokud se Hráč rozhodne zdvojnásobit Sázku, je mu to umožněno pouze u prvních dvou karet a u prvních dvou karet po rozdělení. Zdvojnásobenou Sázku umístí Hráč vedle původní Sázky, nikoli na ní. Hodnota dvojnásobné Sázky musí být dvojnásobkem původní Sázky. V tomto případě obdrží Hráč již pouze jednu kartu.

## **ROZDĚLENÍ PÁRŮ-SPLIT**

Pokud Hráč obdržel kombinaci karet stejných hodnot, může svůj list rozdělit na dva samostatné listy a hrát je nezávisle na sobě.

V takovém případě je každá karta první kartou nového listu. Hráč musí také pro druhý list vsadit další Sázku stejné hodnoty jako u prvního listu. Když vznikne další příležitost, může Hráč provést další rozdělení maximálně 3krát. (což vede k celkovému počtu 4 listů).

Zdvojnásobení po rozdělení je dovoleno. Hráč signalizuje, že si přeje provést zdvojnásobení tím, že řekne „double“ a umístí další Sázku vedle původní Sázky. Po rozdělení es obdrží Hráč pouze jednu kartu navíc. Žádné další rozdělení není možné. Při rozdělení se hodnota karty A v kombinaci s jakoukoli jinou kartou v hodnotě 10 (kartou J, Q, K nebo 10) počítá pouze jako 21, nikdy jako Blackjack a vyplácí se v případě Výhry v poměru 1:1.

## **POJIŠTĚNÍ**

Jestliže je první karta Krupiéra je karta A, může si Hráč zakoupit pojištění, aby se chránil před možným Blackjackem Krupiéra. Jestliže Hráč požádá Krupiéra o pojištění, musí vsadit pojišťovací Sázku. Minimální částka pojištění se rovná polovině minima hracího stolu a maximální částka pojištění se rovná polovině vsazené částky.

Jestliže Krupiér dostane Blackjack, vyplatí se pojištění v poměru 2:1, i když došlo k prohře původní Sázky. Jestliže Krupiér Blackjack nedostane, pojištění propadá.

Hráči mají možnost přijmout nebo odmítnout pojistku před zahájením hry prvního hráče v pořadí. Po zahájení hry Krupiérem již pojistka nemůže být akceptována.

## **SURRENDER - KAPITULACE**

Kapitulace Hráči nabízí možnost vzdát se za cenu částky odpovídající polovině původní Sázky. Toto rozhodnutí musí Hráč učinit před provedením jakékoli další akce na listu. Hráč se může vzdát jedné poloviny své Sázky v případě, že nechce riskovat možnou prohru. Kapitulace není možná v případě, že Krupiérova první karta je A.

## **KOMBINACE HARD/SOFT**

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

## **OHLÁŠENÍ**

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

## **HRA KRUPIÉRA A VÝPLATA ŽETONŮ**

Pro Krupiéra platí specifická pravidla, nemá možnost volby ovlivnit svůj list.

Jakmile odehráli všichni Hráči, hraje Krupiér. Krupiér netáhne další kartu, pokud součet jeho listu činí 17. Krupiér táhne další karty, pokud je součet jeho listu nižší než 17. Karta A v rukou Krupiéra se vždy počítá jako 11, pokud je to možné, aniž by Krupiér překročil 21. Jestliže list Krupiéra, který obsahuje karty A, překročí 21, bude se karta A počítat jako 1.

Jakmile je hra u konce, Krupiér u každé pozice zprava do leva vyplatí Výhry a odebere prohrávající Sázky.

Jestliže Krupiér překročí 21, všichni Hráči, kteří ji nepřekročili, automaticky vítězí. Nejvyšší kombinace karet v blackjacku je karta A a každá desítka, tato kombinace se nazývá Blackjack. Vítězný Blackjack se vyplácí v poměru 3:2. Sázka je nevratné plnění tudíž výplatní poměr 3:2 znamená, že Hráč získá částku ve výši 1,5 násobku své původní Sázky a částku ve výši 1 násobku své původní Sázky, tzn. Hráč v případě dosažení kombinace karet s názvem Blackjack získá např. při sázce 10€ (1,5x10€) + (1x10€) = 25€.

Jestliže Hráč i Krupiér mají Blackjack, nastává remíza. Hra končí remízou i v ostatních případech, kdy součet karet Hráče a Krupiéra je shodný. Při remíze Hráč vyhrává částku ve výši své původní Sázky.

Ostatní vítězné listy se vyplácí v poměru 1:1. Hráč vítězí, jestliže jeho list má vyšší hodnotu než Krupiér, aniž by hodnota listu překročila 21. Jestliže hodnota listu Hráče překročí 21, automaticky prohrává.

## TABULKA MINIMÁLNÍ, MAXIMÁLNÍ SÁZKY A MAXIMÁLNÍ VÝHRY

Minimální a maximální Sázky v tabulce jsou stanoveny na Sázkový box:

Minimální Sázka	Maximální Sázka	Maximální Výhra
5 €	100 €	250 €
10 €	200 €	500 €
25 €	500 €	1,250 €
50 €	1,000 €	2,500 €
100 €	2,000 €	5,000 €
250 €	5,000 €	12,500 €
500 €	10,000 €	25,000 €

## BLACKJACK – LUCKY 7 HRACÍ STŮL

Hra se hraje u hracího stolu ve tvaru oblouku s místy pro sedm Hráčů na vnější straně a pozicí jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu stolu jsou umístěny informace o minimálních a maximálních Sázkách. Stůl je pokryt hracím plátnem s vyobrazením pozic pro umístění hracích karet a sázek.

Tato hra má společná pravidla s hrou Blackjack, která jsou doplněna o hru Lucky 7. Hráči mohou vsadit, že jejich první karta/ obě karty bude/budou 7. Jedná se o takzvanou Sázku vedlejší a Hráči musí nejdříve vsadit na box hry Blackjacku, než učiní vedlejší Sázku pro Lucky 7.



Sázky na tuto hru jsou provedeny před začátkem dalšího rozdáváním hry Blackjack.

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

Krupiér vyplatí sázku na Lucky 7 a odstraní prohrávající nebo vyhrávající Sázku, jakmile již není šance, že by se hodnota sázky Lucky 7 mohla zlepšit. Výjimkou je, když první dvě karty Hráče jsou 7, a existuje možnost, že se dostane třetí 7. Následující postup je postupem navíc u normálních pravidel a postupů Blackjack, kdykoli existuje možnost vedlejší Sázky Lucky 7.

Při hře se musí vždy dodržovat následující pravidla:

- Vedlejší Sázka Lucky 7 se musí učinit současně s hlavní Sázkou, tzn. V době, než se tahá první karta do hry.
- Aby se mohli Hráči kvalifikovat pro vedlejší Sázku Lucky 7, musí mít v boxu pro Blackjack vsazeno alespoň Sázku ve výši minima hracího stolu.
- Vedlejší Sázka Lucky 7 je omezena na 1 EUR na box u stolů bez omezení výše minimálního limitu stolu (5€, 10€, 25€, 50€ 100€), bez ohledu na počet Hráčů na boxu.
- Všechny prohrávající Sázky budou odstraněny po rozdání prvních dvou karet a všichni Hráči, kteří dostali sedmičku jako první kartu, budou vyplaceni.
- Pouze nejvyšší Výhra je vyplacena a např. Hráč, který dostal rozdané dvě sedmičky, nedostane výplatu Výhry do té doby, dokud nebude tažena třetí karta.

Jestliže jsou dvě karty Hráče hodnoty 7 rozděleny, vedlejší Sázka Lucky 7 je vyplacena jako výsledek výhry.

### VÝPLATNÍ POMĚRY, MAXIMÁLNÍ SÁZKY A MAXIMÁLNÍ VÝHRY U VEDLEJŠÍCH SÁZEK

Sázka je nevratné plnění tudíž výherní poměr znamená, že Hráč získá částku ve výši násobku své původní Sázky dle tabulky výplatních poměrů a částku ve výši 1násobku své původní Sázky, tzn. v případě, že Hráč vsadí Sázku na vedlejší Sázku s výplatním poměrem 100:1 a v případě Výhry získá částku ve výši 100násobku své původní Sázky + částku ve výši 1násobku původní Sázky (např. při Sázce 1€ získá Hráč (100x1€) + (1x1€) = 101€.

Kombinace	Výplatní poměr	Maximální Sázka	Maximální Výhra
Karta jedna sedma	3:1	€ 1	€ 4
Dvě sedmičky	50:1	€ 1	€ 51
Dvě sedmičky stejného druhu	100:1	€ 1	€ 101
Tři sedmičky	500:1	€ 1	€ 501
Tři sedmičky stejného druhu	2,000:1	€ 1	€ 2,001

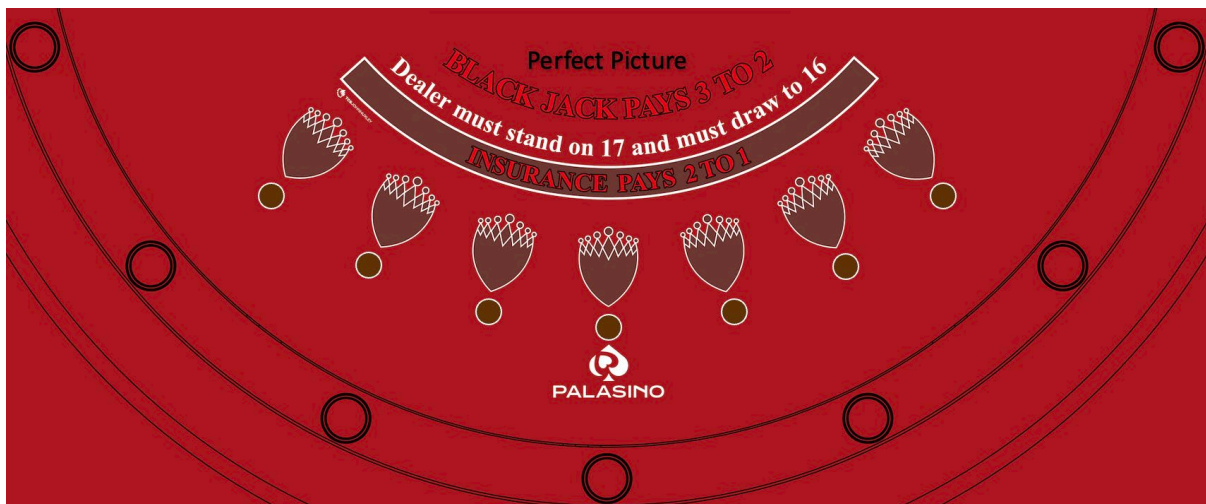
## BLACKJACK – PERFECT PICTURE

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u hracího stolu ve tvaru oblouku s místy pro sedm Hráčů na vnější straně a pozicí jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu stolu jsou umístěny informace o minimálních a maximálních Sázkách. Stůl je pokryt hracím plátnem s vyobrazením pozic pro umístění hracích karet a sázek.

Tato hra má společná pravidla s hrou Blackjack, která jsou doplněna o hru Perfect Picture. Hráči mohou vsadit, že jejich první dvě rozdané karty budou v kombinaci hodnot obrázku (J,Q,K ve všech barvách). Jedná se o takzvanou Sázku vedlejší a Hráči musí nejdříve vsadit na box hry Blackjacku, než učiní vedlejší Sázku pro Perfect Picture.





Sázky na tuto hru jsou provedeny před začátkem dalšího rozdávání hry Blackjack.

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

Krupiér vyplatí sázku na Perfect Picture a odstraní prohrávající nebo vyhrávající Sázku, jakmile jsou rozdány karty ke všem vsazeným boxům včetně karty dealera. Následující postup je postupem navíc u normálních pravidel a postupů Blackjack, kdykoli existuje možnost vedlejší Sázky Perfect Picture.

Při hře se musí vždy dodržovat následující pravidla:

- Vedlejší Sázka Perfect Picture se musí učinit současně s hlavní Sázkou, tzn. V době, než se tahá první karta do hry.
- Aby se mohli Hráči kvalifikovat pro vedlejší Sázku Perfect Picture, musí mít v boxu pro Blackjack vsazeno alespoň Sázku ve výši minima hracího stolu.
- Vedlejší Sázka Perfect Picture je rovna minimální Sázce limitu stolu hry Black Jack a maximální výši 50 euro.
- Držitelé boxu Blackjack mají přednostní právo hrát vedlejší Sázku Perfect Picture. Pokud Hráč nechce hrát vedlejší Sázku Perfect Picture nebo jeho Sázka na vedlejší Sázku nedosáhla povoleného maxima 50 euro, mohou ostatní Hráči, kteří mají vsazeno na stejný box Blackjack také vsadit na tuto vedlejší Sázku, a to pouze do maximální povolené výše Sázky na konkrétní box stolu pro vedlejší Sázku.
- Všechny prohrávající Sázky budou odstraněny po rozdání prvních dvou karet a všichni Hráči, kteří dostali výherní kombinaci prvních dvou karet, budou vyplaceni a dále pokračuje běžná hra Blackjack.

### VÝPLATNÍ POMĚRY, MAXIMÁLNÍ SÁZKY A MAXIMÁLNÍ VÝHRY U VEDLEJŠÍCH SÁZEK

Sázka je nevratné plnění tudíž výherní poměr znamená, že Hráč získá částku ve výši násobku své původní Sázky dle tabulky výplatních poměrů a částku ve výši 1násobku své původní Sázky, tzn. v případě, že Hráč vsadí Sázku na vedlejší Sázku s výplatním poměrem 35:1 a v případě Výhry získá částku ve výši 35násobku své původní Sázky + částku ve výši 1násobku původní Sázky (např. při Sázce 5€ získá Hráč  $(35 \times 5\text{€}) + (1 \times 5\text{€}) = 1.800\text{€}$ ).

### PŘÍKLAD VÝHERNÍCH KOMBINACÍ KARET

-  K +  Q (Dvě karty s jakýmkoliv obrázkem)

- **♦ K + ♥ Q** (Dvě karty ve stejné barvě obrázků)
- **♦ K + ♦ Q** (Dvě karty se stejným symbolem obrázků)

Kombinace	Výplatní poměr	Maximální Sázka	Maximální Výhra
Dvě karty s jakýmkoliv obrázkem J,Q,K	8:1	€ 50	€ 450
Dvě karty ve stejné barvě obrázků J,Q,K	17:1	€ 50	€ 900
Dvě karty se stejným symbolem obrázků J,Q,K	35:1	€ 50	€ 1800

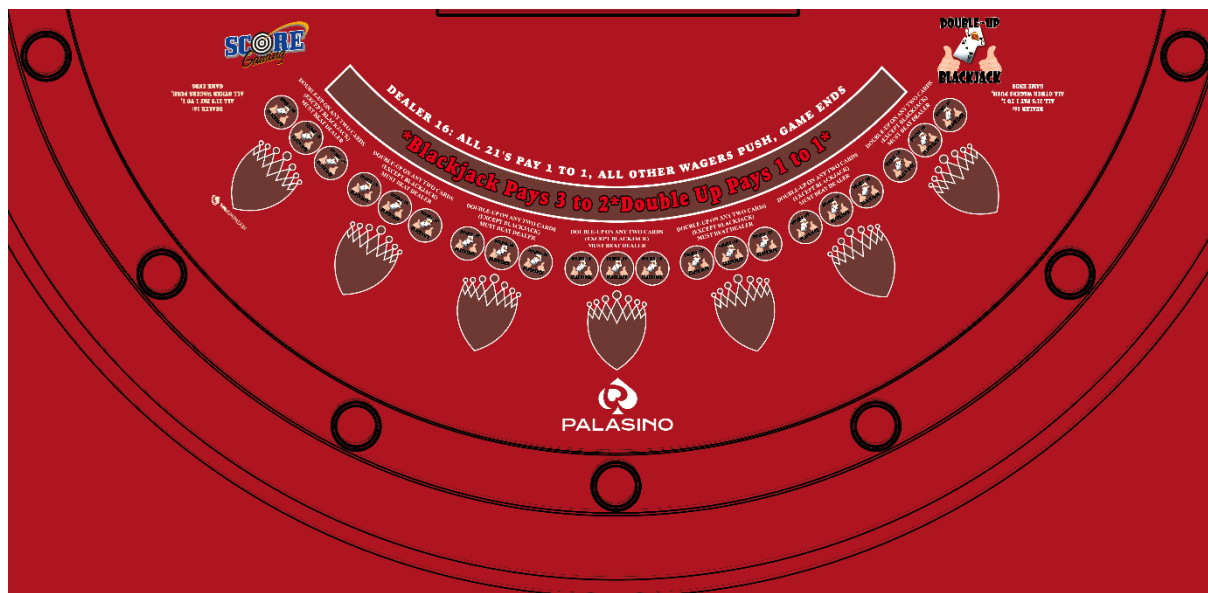
Poznámka: dva stejné obrázky znamená, že tyto dvě karty mají stejnou váhu a výherní kombinaci jako karty jiných hodnot. (např. dvě karty se stejným symbolem „králové“ (K) nevyhrají více než kombinace karet „král“ (K) a „kluk“ (J) se stejným symbolem.

## DOUBLE UP BLACKJACK

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u hracího stolu ve tvaru oblouku s místy pro sedm Hráčů na vnější straně a pozicí jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu stolu jsou umístěny informace o minimálních a maximálních Sázkách. Stůl je pokryt hracím plátnem s vyobrazením pozic pro umístění hracích karet a sázek. Toto hrací plátno, oproti plátnu Blackjack, je navíc opatřeno třemi políčky na box pro možnost umístění doplňkové Sázky na boxy o dvou kartách.

Účelem hry je získat vyšší kombinaci součtu karet Hráče, než má Krupiér, přičemž nesmí kombinace přesáhnout součet 21. Jestliže kombinace karet Hráče překročí 21 bodů, automaticky prohrává. Během hry Hráč může dle pravidel vsadit i na doplňkové Sázky.



### KARTY

Hra se hraje se šesti standardními balíčky karet po 52 kartách. Karty s čísly 2 až 10 se počítají podle své hodnoty. Karty J, Q, K se počítají za deset bodů. Karty A se mohou počítat buď za 1, nebo za 11 bodů.

## PROMÍCHÁNÍ KARET

Než hra začne, rozloží Krupiér všech 6 balíčků po 52 kartách na hrací plátno lícem nahoru pro kontrolu kompletního počtu karet. Poté musí být všechny karty řádně promíchány.

Karty na Blackjack obsahují také 2 plastové dělicí karty. Tyto karty se používají pro rozdělení míchaného balíčku, k čemuž dojde před začátkem rozdávání.

Jestliže se dělicí karta vytáhne v průběhu hracího kola, hra se dokončí jako poslední pro toto kolo. Poté, co hra skončí, jsou karty znovu promíchány.

Po promíchání karet před začátkem hry, musí Krupiér odebrat prvních šest karet. Tyto karty nebudou otočeny lícem nahoru a nebudou se při hře používat. Krupiér tyto karty umístí do zarážky pro odkládání odehraných karet.

V případě, že je k dispozici na hracím stole automatické zařízení pro míchání karet, nahrazuje se ruční míchání pomocí tohoto zařízení ve stejném postupu, a to tak, že než začne hra, rozloží Krupiér všech 6 balíčků po 52 kartách na hrací stůl lícem nahoru pro kontrolu kompletního počtu karet. Poté musí být všechny karty řádně promíchány a následně vloženy do míchacího zařízení.

## POČET HRÁČŮ

U hracího stolu je až 7 míst pro sázení, kterým se říká boxy a kam mohou Hráči umístit své Sázky. Hráči mohou také hrát se dvěma nebo více boxy najednou, pokud jsou tyto boxy prázdné a pokud tím nebrání zúčastnit se hry jiným Hráčům.

## HRANÍ V POZADÍ

Maximálně dva Hráči v pozadí, kteří stojí za aktivním Hráčem, mohou také sázet na výsledek hry za předpokladu, že celkový součet hodnoty Sázek nepřekročí určenou maximální hodnotu pro jeden box. I když je dovoleno, aby Hráči v pozadí sázeli za aktivním Hráčem, rozhodovat o hře může pouze aktivní Hráč. Hráči v pozadí se hry účastní, ale nerozhodují o průběhu hry. Hráči v pozadí pouze sázejí na výsledek karetní kombinace aktivního Hráče. Krupiér nebude brát v úvahu požadavky Hráčů v pozadí.

## POPIS HRY

Hra „Double Up Blackjack“ je standartní hrou Blackjack, obsahuje však navíc možnost umístit doplňkovou Sázku na boxy o dvou kartách.

Doplňková Sázka „Double Up Blackjack“ se může umístit na kterékoliv dvě karty, s výjimkou karet s kombinací Black Jack. Sázka Double UP nesmí překročit původní výši již umístěné Sázky. Umístění sázek „Double Up Blackjack“ je možno pouze po rozdání prvních dvou karet listu, nebo po rozdání dvou karet na list po rozdělení karet.

Pokud se Hráč rozhodne umístit doplňkovou Sázku „Double Up Blackjack“, nedostane na tento box již žádnou další kartu. Kromě níže popsanych změn platí standardní pravidla pro hru Blackjack.

## ROZDÁVÁNÍ KARET A UMISŤOVÁNÍ SÁZEK

Aby Hráč obdržel karty, musí na tzv. box nejprve umístit úvodní Sázku. Na jeden box mohou umístit Sázky maximálně tři Hráči. Karty se rozdávají zleva doprava.

Veškeré Double Up Sázky mohou být umisťovány pouze ve chvíli, kdy k tomu Hráče vyzve Krupiér. Double Up Sázky se umisťují na určený box na hracím plátnu. U boxu, na který je umístěna Double Up Sázka rozhoduje Hráč, který má svou Sázku umístěnou nejbližše Krupiérovi (pozice 1).

Veškeré Sázky podléhají stejnému postupu, jako v případě pravidel hry Black Jack.

## **ZDVOJNÁSOBENÍ SÁZKY - DOUBLE**

Pokud se Hráč rozhodne zdvojnásobit Sázku, je mu to umožněno pouze u prvních dvou karet a u prvních dvou karet po rozdělení. Dvojnásobnou Sázku umístí Hráč vedle původní Sázky, nikoli na ní. Hodnota dvojnásobné sázky musí být dvojnásobkem původní sázky. V tomto případě obdrží Hráč již pouze jednu kartu.

## **ROZDĚLENÍ PÁRŮ-SPLIT**

Pokud Hráč obdržel kombinaci karet stejných hodnot, může svůj list rozdělit na dva samostatné listy a hrát je nezávisle na sobě.

V takovém případě je každá karta první kartou nového listu. Hráč musí také pro druhý list vsadit další Sázku stejné hodnoty jako u prvního listu. Když vznikne další příležitost, může Hráč provést další rozdělení maximálně 3krát (což vede k celkovému počtu 4 listů).

Výjimka pravidla rozdělení párů je u kombinace dvou karet se symbolem eso, kde je dovoleno rozdělení pouze 1krát.

Zdvojnásobení po rozdělení je dovoleno. Hráč signalizuje, že si přeje provést zdvojnásobení tím, že řekne „double“ a umístí další Sázku vedle původní Sázky. Po rozdělení es obdrží Hráč pouze jednu kartu navíc. I zde platí pravidlo rozdělení listu maximálně 3krát. Při rozdělení se hodnota karty A v kombinaci s jakoukoli jinou kartou v hodnotě 10 (kartou J, Q, K nebo 10) počítá pouze jako 21, nikdy jako Blackjack a vyplácí se v případě Výhry v poměru 1:1.

## **POJIŠTĚNÍ**

Jestliže je první karta Krupiéra je A, může si Hráč zakoupit pojištění, aby se chránil před možným blackjackem Krupiéra. Jestliže Hráč požádá Krupiéra o pojištění, musí zaplatit částku, která se rovná polovině minima hracího stolu a maximální částka pojištění se rovná polovině vsazené částky.

Jestliže Krupiér dostane Blackjack, vyplatí se pojištění v poměru 2:1, i když došlo k prohře původní Sázky. Jestliže Krupiér Blackjack nedostane, pojištění propadá. Minimální částka pojištění se rovná polovině minima hracího stolu a maximální částka pojištění se rovná polovině vsazené částky.

Hráči mají možnost přijmout nebo odmítnout pojistku před zahájením hry prvního hráče v pořadí. Po zahájení hry Krupiérem již pojistka nemůže být akceptována.

## **OHLÁŠENÍ**

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

## **OBEČNÁ PRAVIDLA PRO DOUBLE UP BLACKJACK VÝHRU**

Pro Krupiéra platí specifická pravidla, nemá možnost volby ovlivnit svůj list.

Jakmile je hra u konce, Krupiér u každé pozice zprava doleva vyplatí Výhry a odebere prohrávající Sázky.

Pokud Krupiér překročí kombinaci karet 21, všichni Hráči s vítěznou Sázkou a se Sázkou „Double Up Blackjack“ dostanou vyplacenu Výhru v poměru 1:1. Standardní Blackjack dostává vyplacenu Výhru v poměru 3 : 2. Sázka je nevratné plnění tudíž výplatní poměr 3:2 znamená, že Hráč získá částku ve výši 1,5 násobku své původní Sázky a částku ve výši 1 násobku své původní Sázky, tzn. Hráč v případě dosažení kombinace karet s názvem Blackjack získá např. při Sázce 10€ (1,5x10€)+ (1x10€)=25€.

Pokud Krupiér a Hráč dosáhnou remízy, Sázka „Double Up Blackjack“ prohrává a u původní Sázky se postupuje s výplatou dle standardních pravidel pro remízu. Jestliže Hráč i Krupiér mají Blackjack, je Sázka remízou. Hra končí remízou i v ostatních případech, kdy součet karet Hráče a Krupiéra je shodný. Při remíze Hráč vyhrává částku ve výši své původní Sázky. Pokud má Krupiér Black Jack, vyplatí pouze doplňkové Výhry „Double Up Blackjack“ ve výši původní Sázky.

Ostatní vítězné listy se vyplácí v poměru 1:1. Hráč vítězí, jestliže jeho list má více bodů než Krupiér, aniž by počet bodů překročil 21. Jestliže Hráč překročí 21 bodů, automaticky prohrává.

### **KOMBINACE HARD/SOFT**

Esa ve hře se mohou počítat za 1 bod, či za 11 bodů.

Pokud Hráč počítá kartu A za 1 bod, nazývá se součet jako „soft“, protože s přibráním další karty Hráč nemůže přesáhnout 21; v opačném případě je součet označován jako „hard“.

Hráči není umožněno tahat další kartu na box, kde je dosaženo kombinace „Blackjack“ a „hard“ nebo „soft“ kombinace 21.

Pokud má Krupiér soft kombinaci karet (s esem) 16, řídí se pravidlem END 16 a pokud má krupiér kombinaci karet (s esem) 17, neboli soft 17, musí tahat další kartu.

### **PRAVIDLO SOFT 17 A HARD 18**

Pokud Krupiér, kdykoliv dosáhne soft 17, musí tahat další kartu a pokud kdykoliv dosáhne hard 18, hra okamžitě končí a pokračuje se dále dle pravidel Double Up Black Jack.

### **PRAVIDLO END 16**

Pokud Krupiér kdykoliv dosáhne soft nebo hard s počtem 16, hra okamžitě končí. Veškeré součty 21 se vyplácejí v poměru 1:1, všechny zbývající Sázky ve hře jsou považovány za remízu, včetně sázek Double Up Blackjack, double i splitů.

### **TABULKA MINIMÁLNÍ, MAXIMÁLNÍ SÁZKY A MAXIMÁLNÍ VÝHRY**

#### **VÝPLATNÍ POMĚR:**

Sázka je nevratné plnění tudíž výplatní poměr 3:2 znamená, že Hráč získá částku ve výši 1,5násobku své Sázky a částku ve výši 1 násobku své původní Sázky, tzn. Hráč v případě dosažení kombinace karet s názvem Blackjack získá např. při Sázce 10€ (1,5x10€) + (1x10€) = 25€.

Minimální a maximální Sázky v tabulce jsou stanoveny na Sázkový box, nikoli na Hráče

<b>Minimální Sázka</b>	<b>Maximální Sázka</b>	<b>Maximální Výhra</b>
5 €	100 €	250 €
10 €	200 €	500 €
25 €	500 €	1,250 €
50 €	1,000 €	2,500 €
100 €	2,000 €	5,000 €

# RAISE THE ROOF BLACKJACK

## HRACÍ STŮL

Hra se hraje u hracího stolu ve tvaru oblouku s místy pro sedm Hráčů na vnější straně a pozici jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu stolu jsou umístěny informace o minimálních a maximálních Sázkách. Stůl je pokryt hracím plátnem s vyobrazením pozic pro umístování hracích karet a sázek. Toto hrací plátno, oproti plátnu Blackjack, je navíc opatřeno speciálními pozicemi, na které lze umístit Sázky „BUST ANTE“ a „Raise the Roof“, dále pak oblast pro vyplacení výher Raise the Roof.

Účelem hry je získat vyšší kombinaci součtu karet Hráče, než má Krupiér, přičemž nesmí kombinace přesáhnout součet 21. Jestliže kombinace karet Hráče překročí 21 bodů, automaticky prohrává. Během hry Hráč může dle pravidel vsadit i na doplňkové Sázky „BUST ANTE“ a Raise the Roof“.

## POPIS HRY

Jedná se o alternativu hry Black Jack navíc se dvěma volitelnými Sázkami **BUST ANTE** a **Raise the Roof**. Tato Sázka je vztažena na skutečnost, že Krupiér překročí součet karet 21. Každá vyhrávající Sázka obdrží Výhru dle níže uvedené tabulky výher „Raise the Roof“.

## UMISŤOVÁNÍ SÁZEK

### BUST ANTE

Před začátkem každého kola hry Blackjack může Hráč umístit doplňující volitelnou Sázku nazvanou „BUST ANTE“. Sázka „BUST ANTE“ se umístituje na vymezené místo na stole spolu se základní Sázkou ještě před rozdáním karet. Tyto Sázky nemusí mít stejnou hodnotu jako základní Sázka.

### RAISE THE ROOF

Sázku Raise The Roof mohou umístit pouze ti Hráči, kteří umístiti úvodní Sázku „BUST ANTE“. Pokud Hráč umístit „BUST ANTE“, může umístit doplňující Sázku „Raise The Roof“ až v hodnotě pětinásobku Sázky BUST ANTE. Tato možnost je Hráčem volitelná. Sázky „Raise The Roof“ se umístitují na místo vymezené pro Sázky „Raise The Roof“.

## ROZDÁVÁNÍ KARET

Hra Blackjack se Sázkou Raise the Roof se rozdává dle stejných pravidel jako standardní hra Blackjack. Uplatní se pouze jedna výjimka pro případ, kdy Krupiér rozdává jako první kartu A a nabídne pojištění.

Hráč si pro tento případ nemůže pojistit Sázku BUST ANTE. Může si pojistit pouze hlavní Sázku Black Jack dle standardních pravidel hry Blackjack.

Sázky BUST ANTE resp. Raise the Roof budou vyhodnoceny po odkrytí karet balíčku Krupiéra dle následujících pravidel:

- Pokud Krupiér nepřekročí 21, obě Sázky BUST ANTE i Raise the Roof prohrávají.
- Pokud Krupiér překročí 21 a Hráč umístit pouze Sázku BUST ANTE, bude mu vyplacena Výhra v poměru 1:1.
- Pokud Krupiér překročí 21 a Hráč umístit obě Sázky BUST ANTE i Raise The Roof, obě Sázky budou vyplaceny dle zvolené tabulky na základě karty Krupiéra, kvůli které byla překročena 21.
- Po vyplacení Sázek a stažení prohrávajících Sázek se karty posbírají a může začít nová hra.

## MINIMÁLNÍ A MAXIMÁLNÍ SÁZKY

Minimální a maximální výše Sázek BUST ANTE a Raise the Roof:

<b>BJ Table Minimum</b>	<b>BUST ANTE Minimum</b>	<b>BUST ANTE Maximum</b>	<b>Raise the Roof Minimum</b>	<b>Raise the Roof Maximum</b>
5 €	1 €	5 €	1 €	25 €
10 €	1 €	10 €	1 €	50 €
25 €	5 €	25 €	5 €	125 €

## TABULKA VÝPLATNÍCH POMĚRŮ

Sázka je nevratně plnění tudíž výplatní poměr znamená, že Hráč získá částku ve výši násobku dle tabulky výplatního poměru své původní Sázky a částku ve výši 1 násobku své původní Sázky, např. Hráč v případě kombinace karet s 6 získá při sázce 125€ (10x125€)+ (1x125€)=1,375€.

Minimální a maximální Sázky v tabulce jsou stanoveny na Sázkový box, nikoli na Hráče

<b>kombinace</b>	<b>BUST ANTE Sázka</b>	<b>Raise the Roof Sázka (základní Sázka a navýšení)</b>
Krupiér nepřekročí 21	PROHRA	PROHRA
Krupiér překročí s 10	1:1	1:1
Krupiér překročí s 9	1:1	1:1
Krupiér překročí s 8	1:1	2:1
Krupiér překročí se 7	1:1	5:1
Krupiér překročí s 6	1:1	10:1
Krupiér překročí s 4,5,6,7 různé barvy	1:1	25:1
Krupiér překročí s 4,5,6,7 stejné barvy (srdce, kříže, piky)	1:1	50:1
Krupiér překročí s 4,5,6,7 stejné barvy (kára)	1:1	100:1

## TABULKA MAXIMÁLNÍ SÁZKY A MAXIMÁLNÍ VÝHRY SÁZKY RAISE THE ROOF

<b>kombinace</b>	<b>Maximální Sázka Raise the Roof</b>	<b>Maximální Výhra Raise the Roof</b>
------------------	---	---

Krupiér nepřekročí 21	125 €	PROHRA
Krupiér překročí s 10	125 €	250 €
Krupiér překročí s 9	125 €	250 €
Krupiér překročí s 8	125 €	375 €
Krupiér překročí se 7	125 €	750 €
Krupiér překročí s 6	125 €	1,375 €
Krupiér překročí s 4,5,6,7 různé barvy	125 €	3,250 €
Krupiér překročí s 4,5,6,7 stejné barvy (srdce, kříže, piky)	125 €	6,375 €
Krupiér překročí s 4,5,6,7 stejné barvy (kára)	125 €	12,625 €

## CASINO STUD POKER

### HRACÍ STŮL

Casino Stud Poker se hraje u hracího stolu ve tvaru oblouku s místy pro sedm Hráčů na vnější straně a pozici jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Na jednom rohu stolu jsou umístěny informace o minimálních a maximálních Sázkách a výplatních poměrech. Stůl je pokryt hracím plátnem s vyobrazením pozic pro umístění hracích karet a sázek. Na tomto hracím plátně jsou umístěny před každou pozicí Hráče oblasti označené "BET" a "ANTE", na které lze umístit Sázky.

Cílem hry Hráče je, aby obdržel kombinaci karet, dle pravidel pro tuto hru, která vyhraje nad kombinací karet Krupiéra. Během hry Hráč může dle pravidel vsadit i na doplňkové Sázky.

### KARTY

Hra se hraje s jedním standardním balíčkem pokerových karet o 52 kartách. Než hra začne, musí Krupiér zkontrolovat přední i zadní stranu všech karet, než je ukáže lícem nahoru na stole. Krupiér rovněž zkontroluje karty, aby zajistil, že se hraje s úplným balíčkem. Od Hráčů se požaduje, aby v průběhu hry měli karty nad stolem tak, aby na ně Krupiér viděl po celou dobu.

### MÍCHÁNÍ KARET

- Krupiér použije jeden balíček pokerových karet o 52 listech a pro kontrolu jej řádně rozloží lícem nahoru. Po provedené kontrole zamíchá karty.
- Hráč vybraný Krupiérem, provede rozdělení (rozřezání) balíčku.
- Rozdělení (rozřezání) se vytvoří tak, že se dělicí karta položí vedle balíčku a část karet Hráč odebere a položí na dělicí kartu. Při rozdělení nesmí být zůstatek karet nižší než 15 kusů, stejně tak i odebraná část karet musí obsahovat více než 15 kusů.
- Karty jsou promíchány po každé hře.
- V případě, že je k dispozici na hracím stole automatické zařízení pro míchání karet, nahrazuje se ruční míchání pomocí tohoto zařízení. Pro hru budou použity dva balíčky pokerových karet o 52 listech odlišné barvy.

### POČET HRÁČŮ

U hracího stolu je maximálně 6 pozic pro Sázky, kde mohou Hráči umístit své Sázky.



Samotný Hráč na hracím stole může hrát až na šest boxů současně, přičemž však může hrát „otevřený“ pouze 1 z nich a ostatní musí hrát „naslepo“. Při účasti více Hráčů na hře však může hrát pouze na počet boxů, který neomezuje ostatní Hráče ve hře, popřípadě pouze na 1 box.

## **ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY**

- Cílem Hráče je obdržet kombinaci karet, která porazí kombinaci Krupiéra.
- Krupiér musí mít kombinaci A-K nebo vyšší, aby se kvalifikoval, jinak Hráč automaticky vyhraje pouze Sázku ANTE ve stejné výši.
- Karty Krupiéra obsahující kombinaci A-K, hrají proti každému Hráči podle konvenčního pořadí pokeru.
- Při chybném rozdání karet při zahájení hry je hra anulována a všechny Sázky nebudou přijaty. Hráči mohou rozhodnout, zda své původně vsazené Sázky ponechají pro příští hru, nebo jim budou vráceny hodnotové žetony v hodnotě své původně vsazené Sázky.
- Stejně karty, při kterých Krupiér a Hráč mají stejný druh karty, jsou remízou
- Karta, do které je vidět, nepředstavuje špatnou hru. Krupiér otočí kartu a pokračuje ve hře.
- Do karet rozdaných Hráčům nahlíží pouze jen daný Hráč. Je zakázána jakákoli komunikace či domluva mezi Hráči. Pokud ani po upozornění nedojde ze strany Hráčů k dodržování pravidel, může být chování vyhodnoceno jako hrubé porušení Herního plánu a dále bude Provozovatel postupovat s Výhrou dle pravidel Herního plánu pro řešení reklamací a sporů (článek 13 tohoto Herního plánu).
- Sázku nelze změnit poté, co se rozdala první karta.

Hra začíná tím, že každý Hráč umístí hodnotové žetony do oblasti ANTE. Každý Hráč a Krupiér pak obdrží 5 karet rozdaných z jednoho balíčku o 52 kartách postupně po jedné kartě každému.

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

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

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

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

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

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

## **NOVÉ KARTY**

Nové karty budou dány do hry kdykoli uzná vedení Kasina za vhodné. Rozhodnutí o výměně hracích karet podléhá pouze vedení Kasina.

Při prvním otevření stolu, nebo když se na stůl dávají nové balíčky, budou balíčky otevřeny Krupiérem u stolu a zkontrolovány Krupiérem.

### CASINO STUD POKER –ŘAZENÍ HODNOTY KARET V RUCI (LISTU)

Hodnota karet používaných ve hře Casino Stud poker pro určení vítězných listů v pořadí od nejvyšší k nejnižší hodnotě je A, J, Q, K deset, devět, osm, sedm, šest, pět, čtyři, tři a dva.

Bez ohledu na výše uvedené, karta A se může použít pro úplný "Straight Flush" nebo "Straight" tvořený dvojkou, trojkou, čtyřkou a pětkou. Dovolené karetní kombinace v pokeru při hře Casino Stud Poker v pořadí od nejnižší k nejvyšší hodnotě jsou tyto:

Karty	Popis
Ace / King**	A a K
One Pair	Dvě karty stejné hodnoty
Two Pairs	dvě skupiny 2 karet stejné hodnoty
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty
Straight	5 karet různé barvy seřazených v pořadí
Flush	5 karet stejné barvy nepostupného pořadí
Full House	3 karty stejné hodnoty a jeden pár
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty
Straight Flush	5 karet v pořadí stejné barvy
Royal Flush	Karty hodnoty 10, J, Q, K, A stejné barvy

\*\* V případě, že Hráč i Krupiér mají kartu A/K, bude hodnota další karty určovat výsledek listu.

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

### MINIMÁLNÍ A MAXIMÁLNÍ SÁZKY

Minimum ANTE	Maximum ANTE	Minimum BET	Maximum BET
5 €	50 €	10 €	100 €

### CASINO STUD POKER – VÝPLATNÍ POMĚRY

Sázka je nevratné plnění tudíž výplatní poměr znamená, že Hráč získá částku ve výši násobku dle tabulky výplatní poměry své původní Sázky a částku ve výši 1 násobku své původní Sázky, tzn. Hráč v případě dosažení kombinace karet s názvem Flush získá např. při sázce 10€ (5x10€)+ (1x10€)=60€.

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

#### TABULKA MAXIMÁLNÍ SÁZKY A MAXIMÁLNÍ VÝHRY SÁZKY BET

kombinace	Maximální Sázka Bet	Maximální Výhra Bet
Royal Flush	100 €	10,100€
Straight Flush	100 €	5,100 €
Four-of-a-Kind	100 €	2,100 €
Full House	100 €	800 €
Flush	100 €	600 €
Straight	100 €	500 €
Three-of-a-Kind	100 €	400 €
Two Pair	100 €	300 €
One Pair	100 €	200 €

Krupiér vyplatí každou vyhrávající Sázku v poměru dle výše uvedené tabulky až do maxima pro každý list.

# RUSSIAN POKER

## HRACÍ STŮL

Ruský Poker se hraje u hracího stolu ve tvaru oblouku se čtyřmi místy pro Hráče a jedním místem pro Krupiéra. Před každým Hráčem na hracím plátně jsou oblasti označené kruh, čtverec, elipsa a obdélník. ANTE je umístěna na pozici elipsy a vedlejší (bonusová) Sázka se umísťuje na pozici čtverce. Označení čtverec se také používá pro pojišťovací Sázky (bod 9). Sázky BET jsou pokládány na pozici obdélníku (viz body 6 a 7). Zvláštní marker je pokládán na pozici kruhu, a to v případě, pokud Hráč provádí nákupy 6té karty (viz bod 8). U stolu budou vyvěšeny následující informace o minimálních a maximálních sázkách a o možných kombinacích a výplatních poměrech.

Cílem hry je klasická hra Poker, kdy Hráč má obdržet lepší kombinaci karet, dle pravidel pro tuto hru, která vyhraje nad kombinací karet Krupiéra. Hráč má při hře možnost dokoupit šestou kartu, za podmínek hry provádět výměny karet, popřípadě rozdělit karty pro dvě herní kombinace.



## KARTY

Hra se hraje s jedním standardním balíčkem pokerových karet o 52 kartách. Než hra začne, musí Krupiér zkontrolovat přední i zadní stranu všech karet, než je ukáže lícem nahoru na stole. Krupiér hry rovněž zkontroluje karty, aby zajistil, že se hraje s úplným balíčkem. Od Hráčů se požaduje, aby v průběhu hry měli karty nad stolem tak, aby na ně Krupiér viděl po celou dobu.

## MÍCHÁNÍ KARET

- Krupiér použije jeden balíček pokerových karet o 52 listech a pro kontrolu jej řádně rozloží lícem nahoru. Po provedené kontrole zamíchá karty.
- Hráč vybraný Krupiérem, provede rozdělení (rozřezání) balíčku.
- Rozdělení (rozřezání) se vytvoří tak, že se dělicí karta položí vedle balíčku a část karet Hráč odebere a položí na dělicí kartu. Při rozdělení nesmí být zůstatek karet nižší než 15 kusů, stejně tak i odebraná část karet musí obsahovat více než 15 kusů.

**V PŘÍPADĚ, ŽE JE K DISPOZICI NA HRACÍM STOLE AUTOMATICKÉ ZAŘÍZENÍ PRO MÍCHÁNÍ KARET, NAHRADUJE SE RUČNÍ MÍCHÁNÍ POMOCÍ TOHOTO ZAŘÍZENÍ. NA HRACÍM STOLE S AUTOMATICKÝM ZAŘÍZENÍM PRO MÍCHÁNÍ KARET BUDOU POUŽITY DVA BALÍČKY POKEROVÝCH KARET O 52 LISTECH ODLIŠNÉ BARVY, KDY PRO SAMOTNOU HRU BUDE VŽDY POUŽIT POUZE JEDEN BAREVNĚ UDLIŠENÝ BALÍČEK POKEROVÝCH KARET O 52 LISTECH A DRUHÝ BAREVNĚ ODLIŠENÝ POKEROVÝ BALÍČEK KARET O 52 LISTECH BUDE NAMÍCHANÝ A PŘIPRAVENÝ PRO DALŠÍ NÁSLEDUJÍCÍ HRU. PŮVODNÍ BALÍČEK KARET BUDE PO SKONČENÍ HRY OPĚTOVNĚ VLOŽEN DO MÍCHACÍHO ZAŘÍZENÍ KARET, KTERÝ BUDE NÁSLEDNĚ PŘIPRAVEN NA DALŠÍ NÁSLEDUJÍCÍ HRU A TAKTO SE TO BUDE OPAKOVAT STÁLE DOKOLA. HLAVNÍ CHARAKTERISTIKY HRY RUSKÝ POKER**

Ruský Poker je alternativní verze hry typu Poker. V této hře se hraje pouze na čtyři pozice, Hráč má možnost dokoupit šestou kartu, za podmínek hry provádět výměny karet, popřípadě rozdělit karty pro dvě herní kombinace, a v případě nequalifikování Krupiéra je zde možnost jedenkrát zakoupit výměnu nejvyšší karty Krupiéra.

Samotný Hráč na hracím stole může hrát až na čtyři boxy současně, přičemž však může hrát „otevřený“ pouze 1 z nich a ostatní musí hrát „naslepo“. Při účasti více Hráčů na hře však může hrát pouze na počet boxů, který neomezuje ostatní Hráče ve hře, popřípadě pouze na 1 box.

- Minimální a maximální Sázka včetně výher je vždy uvedena v informační tabulce pro každý hrací stůl, a není možné maximální Sázku překročit.
- Hráč má právo dokoupit šestou kartu nebo vyměnit libovolný počet svých karet. Doplnková sázka za dokup šesté karty nebo výměnu je rovna sázce ANTE. Pokud dokup nebo výměna nezlepšuje výsledek Hráče pro hru, může kapitulovat a přijde o Sázku ANTE.
- Krupiér se kvalifikuje s kombinací karet A-K nebo lépe. Pokud se Krupiér nequalifikuje, Hráč vyhrává hodnotu ve výši ANTE (1:1). Pokud se Krupiér kvalifikuje, ale Hráčova kombinace je vyšší, Hráči se vyplatí sázka BET (podle výherní tabulky) a sázka ANTE ve výši své původní sázky.
- Pokud má Hráč dvě samostatné kombinace v ruce, dostává výplaty pro obě kombinace. Pravidla upravující vznik druhé kombinace jsou popsána v tabulce 1.
- Hráč s kombinací Three-Of-Kind, nebo lépe se může pojistit proti Krupiérově kombinaci, kdy se svým rozděním nequalifikuje. Hodnota pojišťovací Sázky může být v libovolné výši od hodnoty 1 ANTE až do výše 1/2 hodnoty budoucí výhry v případě, kdy Hráč vyhrává.
- Pokud se Krupiér nequalifikuje, Hráč může odmítnout Výhru ve výši ANTE a místo toho nahradit Krupiérovu nejvyšší kartu. Na žádost Hráče se Sázka ANTE použije jako doplnková sázka za tuto výměnu. Pokud se Krupiér po výměně stále nequalifikuje, je možné toto opět zopakovat v případě, že Krupiérova karta bude mít stejnou hodnotu. Tato výměna bude vždy provedena za sázku ve výši původní Sázky ANTE. Pokud se ale ani poté Krupiér nequalifikuje, sázka ANTE prohrává.

## **PRAVIDLA HRY RUSKÝ POKER**

1. Před prvním rozděním karet si Hráč vybere, na které boxy hracího plátna chce sázet a hrát. Kromě této základní Sázky na box, může Hráč sázet taktéž na vedlejší (bonusovou) Sázku, kterou obdrží okamžitě vyplacenou podle tabulky 2 v případě, že pro jeho rozdělení bude mít vyšší pokerovou kombinaci a to (Three-of-Kind nebo lepší).
2. Pokud Hráč hraje hru na více hracích boxů, je první box Hráče s ANTE v pozici 'open' a zbývající jsou 'BLIND'. Omezení, která souvisejí s 'BLIND' hrou jsou popsána v bodu 17.
3. Každá informační tabulka, která označuje hrací stůl, udává minimální ANTE Sázky a maximální Výhru pro hru na tomto stole. Maximální Výhra na obou základních Sázkách a vedlejší (bonusové) hře je stejná, a Hráč může získat maximální Výhru pro obě Sázky najednou.

Minimální Sázka na vedlejší hru (bonusová Sázka) je definována nejnižší hodnotou žetonu u stolu.

4. Každý box má následující čtyři pozice: kruh, čtverec, elipsu a obdélník. ANTE je umístěna na pozici elipsy a vedlejší (bonusová) Sázka se umísťuje na pozici čtverce. Označení čtverec se také používá pro pojišťovací Sázky (bod 9). Sázky BET jsou pokládány na pozici obdélníku (viz body 6 a 7). Zvláštní marker je pokládán na pozici kruhu, a to v případě, pokud Hráč provádí nákupy 6té karty (viz bod 8).
5. První Sázka po zahájení hry se provádí pomocí hodnotového žetonu s alespoň minimální požadovanou hodnotou.
6. Rozdané karty smí vidět pouze Hráč, pro kterého jsou určeny. Je zakázána jakákoli komunikace či domluva mezi Hráči.
7. Po zhlédnutí svých karet má Hráč čtyři možnosti:
  - Koupit šestou kartu
  - vyměnit libovolný počet svých karet
  - zvednout Sázku, tj. aby BET se rovnalo dvojnásobku ANTE
  - kapitulovat a ztratit Sázku ANTE
8. Náklady na nákup nebo výměnu se rovná výši 1násobku Sázky ANTE. Pokud Hráč kupuje šestou kartu nebo mění karty, má poté dvě možnosti:
  - zvýšit Sázku
  - kapitulovat a přijít o ANTE.

Pokud Hráč provede výměnu libovolného počtu karet, nemá již další příležitost pro výměnu další. Výměna může proběhnout pouze jednou.

9. Před zvýšením Sázky v Ruském Pokeru (viz body 7 a 8) se Hráč může pojistit proti Krupiérovi rozdání, které není kvalifikované pro hru. Hráč může takto udělat, pokud má v ruce kombinaci karet Three of a Kind nebo lepší. Minimální výše pojištění je 1násobek Sázky ANTE, a maximum hodnoty pojištění je rovno 1/2 výše možné výplaty v případě, kdy Hráč vyhraje (včetně výplaty pro druhé kombinace – viz bod 12). Pojištění nemůže překročit 1/2 maximální Výhry dle tabulky maximální Výhry. Stejně tak je tomu i u vedlejší (bonusové) Sázky.
10. Když je provedeno konečné rozhodnutí Hráčů o Sázkách na všechny boxy a výměny přijaty, Krupiér odhalí své karty. Pole se vyplácí zprava. Výsledek je určen následovně:
  - Pokud se Krupiér nekvalifikuje, pojištění se okamžitě vyplácí 1:1.
  - Pokud se Krupiér kvalifikuje, Hráč prohrává pojištění. Nicméně pokud je Krupiérova kombinace vyšší než karty Hráče, pojištění se považuje za nezahrané a je vyplaceno ve výši původní Sázky Hráči.
11. Pokud se Krupiér kvalifikuje, je jeho kombinace srovnávána s kombinacemi Hráčů. Pokud má Krupiér vyšší kombinaci, Hráč ztratí ANTE a BET. Pokud má Hráč kombinaci rovnu Krupiérovi, hra končí remízou a ANTE a BET se vyplácí ve výši své původní Sázky Hráči. Pokud má Hráč vyšší kombinaci, ANTE se vyplácí ve výši své původní Sázky Hráči, a výplata Výhry pro BET se určuje podle tabulky 2.
12. Pokud má Hráč dvě vítězné kombinace najednou, obě pak dostávají vyplacenu Výhru. Pravidla upravující vznik druhé kombinace jsou popsána v tabulce 1.
13. Pokud se Krupiér pro hru nekvalifikuje, Hráč získává své Výhry ze všech vsazených boxů. V tomto případě se všechny ANTE vyplácí 1:1 a Sázky BET se nevyplácejí. Hráč se může také rozhodnout pro výměnu Krupiérovy karty. V tomto případě je Krupiérova nejvyšší karta vyměněna a výsledkem může být, že Krupiér získá kvalifikaci.
14. Poté, co se Hráči rozhodli, na kterých boxech si přejí podílet se na výměně karty Krupiéra, pokračuje se ve hře.
15. Hra na boxech, kde nebyla požadována výměna, končí. Pokud byla na boxech požadována výměna, dojde k výměně Krupiérovy nejvyšší karty. Pokud se Krupiér touto výměnou kvalifikuje, jsou stanoveny konečné výsledky pro zbývající boxy ve hře. To odpovídá bodu 10 a 11, kromě skutečnosti, že v tomto případě Sázka ANTE chybí – ta byla odstraněna z tabulky jako platba za výměnu (bod 13). Jestliže Krupiér vyhraje, Hráč ztrácí pouze Sázku.
16. Jestliže se po výměně Krupiérovy karty, Krupiér stále nekvalifikuje, hra pak skončí. ANTE se nevyplácí a BET se Hráči vyplácí ve výši své původní Sázky. Výměna karty pro Krupiéra může proběhnout pouze jednou.

17. V případě že Hráč hraje na více boxů a ostatní jeho boxy jsou 'BLIND', jsou možnosti Hráče omezené. Hráč nemůže kapitulovat, měnit karty, avšak je dovoleno dokoupit šestou kartu ve stylu „BLIND“. Zvyšování Sázky je povinné a BET je automaticky přidán. Jako obvykle, BET se rovná dvojnásobku ANTE. Karty rozdané do 'BLIND' boxu jsou odkryty poté, co Hráč udělal konečné rozhodnutí o 'otevřeném' boxu. Stejně jako v 'otevřené' hře, je Hráči dovoleno:
- aby prováděl vedlejší (bonusovou) Sázku
  - aby prováděl výměnu Krupiérovy nejvyšší karty
  - aby dokoupil šestou kartu za cenu jednonásobku sázky ANTE, a to z každého hraného boxu

**Tabulka 1. pravidla pro možné založení druhé kombinace**

Primární Kombinace	Druhá Kombinace						
	Ace-King	One Pair	Two Pairs	Straight	Flush	Full House	Straight Flush
One Pair	55AK8 AAK96						
Two Pairs	AA77K JJ66AK		QQ5533				
Three of a Kind	222AK KKKA4						
Straight	5432AK			J109876 J109879			
Flush	AQ875; K	AQ875; 8		AQJ109; K	AQ8752		
Full House	AAA99K					QQQ444	
Four of Kind	KKKKA					9999JJ	
Straight Flush	5432A, K			J10987; Q J10987; 9	J10987A		J109876
Royal Flush				AKQJ10; 9 AKQJ10; J	AKQJ103		AKQJ109

**Poznámky**

- One Pair (jeden pár), Two Pairs (dva páry), Three of a Kind (trojice), Straight (postupka), Flush (fleš, barva), Full House (plný dům), Four of Kind (čtveřice, poker), Straight Flush (čistý fleš), Royal Flush (královský fleš)
- Druhá kombinace může být pouze jedna. Musí mít vždy alespoň jednu kartu, která není použita v primární kombinaci. Například, v kombinaci karet Straight Flush 5432A, K se jedná o výherní kombinaci v případě, že Hráč dokoupí šestou kartu a získává výherní kombinace Straight Flush a Ace-King, kdy A K (Ace-King) by se počítalo jako druhá kombinace ke kombinaci Street Flush.
- Druhá kombinace je obvykle tvořena poté, co Hráč zakoupí šestou kartu. Šestá karta je v tabulce Druhé kombinace uvedena v příkladech za středníkem. Z pěti karet je možné sestavit druhou kombinaci pouze tehdy, pokud druhá kombinace je Ace-King. To může být pouze v případě, že Hráčova základní kombinace je jeden pár, dva páry, Three-of-Kind, nebo Four-of-Kind.

Karty	Popis
Ace / King	A a K
One Pair	Dvě karty stejné hodnoty
Two Pairs	2 skupiny 2 karet stejné hodnoty
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty
Straight	5 karet seřazených v pořadí
Flush	5 karet stejného druhu
Full House	3 karty stejné hodnoty a jeden pár
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty
Straight Flush	5 karet v pořadí stejného druhu
Royal Flush	A, K, Q, J a deset stejného druhu

### Tabulka 2. Výplaty pro Sázku BET a vedlejší (bonus) Sázku

Sázka je nevratně plnění tudíž výplatní poměr znamená, že Hráč získá částku ve výši násobku dle tabulky výplatní poměry své původní Sázky a částku ve výši 1 násobku své původní Sázky, tzn. Hráč v případě dosažení kombinace karet s názvem Flush získá např. při Sázce 10€ (5x10€) + (1x10€) = 60€.

Kombinace	Výherní poměr BET	Vedlejší Sázka
Royal Flush	100: 1	500: 1
Straight Flush	50: 1	200: 1
Four-of-a-Kind	20: 1	100: 1
Full House	7: 1	70: 1
Flush	5: 1	50: 1
Straight	4: 1	40: 1
Three-of-a-Kind	3: 1	25: 1
Two Pair	2: 1	–
One Pair	1: 1	–
Ace-King	1: 1	–

### MINIMÁLNÍ A MAXIMÁLNÍ SÁZKY A VÝHRY

Minimální Sázka na ANTE	Maximální Sázka na ANTE	Minimální Sázka na vedlejší (bonusovou) hru	Maximální Sázka na vedlejší (bonusovou) hru
5 €	50 €	1 €	5 €
10 €	100 €	1 €	5 €



## TABULKA MAXIMÁLNÍ SÁZKY A MAXIMÁLNÍ VÝHRY SÁZKY BET

Sázka je nevratné plnění tudíž výplatní poměr znamená, že Hráč získá částku ve výši násobku dle tabulky výplatní poměry své původní Sázky a částku ve výši 1 násobku své původní Sázky, tzn. Hráč v případě dosažení kombinace karet s názvem Flush získá např. při Sázce 10€ (5x10€) + (1x10€) = 60€.

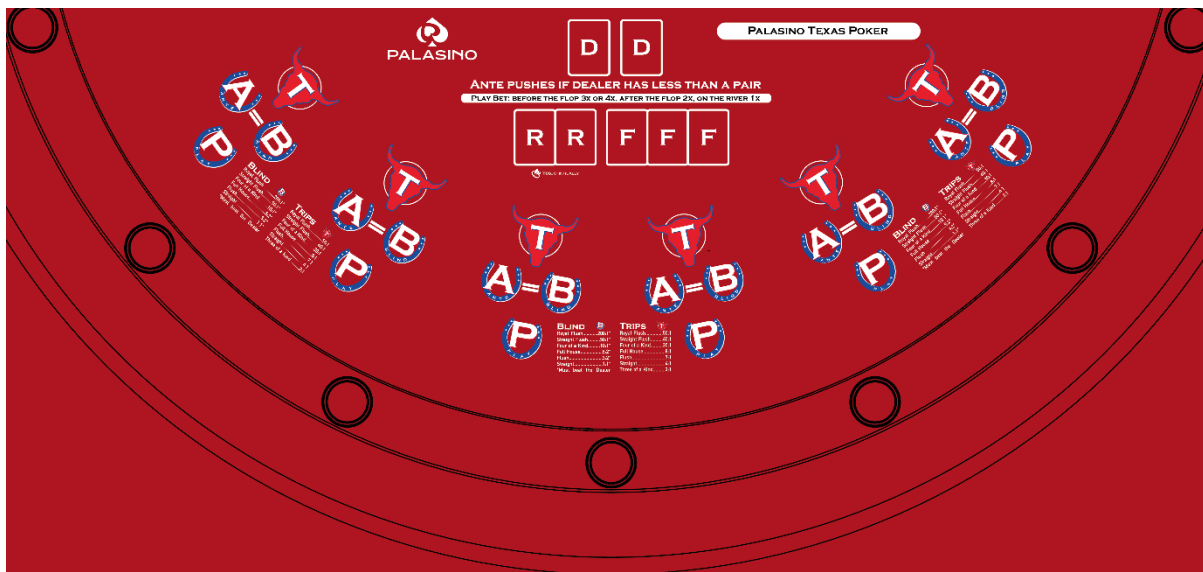
kombinace	Maximální Sázka Bet	Maximální Výhra Bet
Royal Flush	200 €	20,200€
Straight Flush	200 €	10,200 €
Four-of-a-Kind	200 €	4,200 €
Full House	200 €	1,600 €
Flush	200 €	1,200 €
Straight	200 €	1,000 €
Three-of-a-Kind	200 €	800 €
Two Pair	200 €	600 €
One Pair / Ace-King	200 €	400 €

## PALASINO TEXAS POKER

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standardního pokerového hracího stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem a pozicemi pro šest Hráčů na vnější straně a pozici jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Stůl je pokryt hracím plátnem, na kterém je předtištěno rozložení Sázkových boxů s popisy sázek „Play“ „ANTE“ „BLIND“ „Trips“ a poměrů výše výher pro jednotlivé kombinace karet, a to v šesti boxech (pozicích) pro Hráče, kam umísťují své Sázky. Oblouk s informací pro Hráče vymezuje oblast pro Hráče a Krupiéra. Hraje se pouze s hodnotovými žetony.

Jedná se o standardní karetní hru u pokerového hracího stolu pro maximálně 6 Hráčů proti rozdávajícímu Krupiérovi. Hra dále umožňuje dodatečně volitelnou bonusovou Sázku, která se nazývá „Trips“.



## KARTY

Hra se hraje s jedním standardním balíčkem pokerových karet o 52 kartách. Než hra začne, musí Krupier zkontrolovat přední i zadní stranu všech karet, než je ukáže lícem nahoru na stole. Krupier rovněž zkontroluje karty, aby zajistil, že se hraje s úplným balíčkem. Od Hráčů se požaduje, aby v průběhu hry měli karty nad stolem tak, aby na ně Krupier viděl po celou dobu.

## MÍCHÁNÍ KARET

- Krupier použije jeden balíček pokerových karet o 52 listech a pro kontrolu jej řádně rozloží lícem nahoru. Po provedené kontrole zamíchá karty.
- Hráč vybraný Krupierem, provede rozdělení (rozřezání) balíčku.
- Rozdělení (rozřezání) se vytvoří tak, že se dělicí karta položí vedle balíčku a část karet Hráč odebere a položí na dělicí kartu. Při rozdělení nesmí být zůstatek karet nižší než 15 kusů, stejně tak i odebraná část karet musí obsahovat více než 15 kusů.

Karty jsou promíchány po každé hře.

V případě, že je k dispozici na hracím stole automatické zařízení pro míchání karet, nahrazuje se ruční míchání pomocí tohoto zařízení. Na hracím stole s automatickým zařízením pro míchání karet budou použity dva balíčky pokerových karet o 52 listech odlišné barvy, kdy pro samotnou hru bude vždy použit pouze jeden barevně odlišný balíček pokerových karet o 52 listech a druhý barevně odlišný pokerový balíček karet o 52 listech bude namíchaný a připravený pro další následující hru. Původní balíček karet bude po skončení hry opětovně vložen do míchacího zařízení karet, který bude následně připraven na další následující hru a takto se to bude opakovat stále dokola.

## POČET HRÁČŮ

Na hracím plátně je 6 míst pro sázení, kterým se říká boxy a kam mohou Hráči umístit své Sázky.

Samotný Hráč na hracím stole může hrát až na šest boxů současně, přičemž však může hrát „otevřený“ pouze 1 z nich a ostatní musí hrát „naslepo“.

Při účasti více Hráčů na hře však může hrát pouze na počet boxů, který neomezuje ostatní Hráče ve hře, popřípadě pouze na 1 box.

## PALASINO TEXAS POKER – ŘAZENÍ HODNOTY KARET V RUCE (LISTU)

Hodnota karet používaných ve hře Palasino 7 Card Holdem Poker pro určení vítězných listů v pořadí od nejvyšší k nejnižší hodnotě je A, K, Q, J, deset, devět, osm, sedm, šest, pět, čtyři, tři a dva. Bez ohledu na výše uvedené, karta A se může použít pro úplný "Straight Flush" nebo "Straight" tvořený dvojkou, trojkou, čtyřkou a pětkou.

Dovolené listy při hře Palasino 7 Card Holdem Poker v pořadí od nejnižší k nejvyšší hodnotě jsou tyto:

Karty	Popis
One Pair	Dvě karty stejné hodnoty
Two Pairs	2 skupiny 2 karet stejné hodnoty
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty
Straight	5 karet seřazených v pořadí za sebou, ne stejné barvy
Flush	5 karet stejné barvy, ne postupné hodnoty
Full House	3 karty stejné hodnoty a zároveň 2 karty stejné hodnoty
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty
Straight Flush	5 karet v pořadí jdoucích za sebou stejného druhu
Royal Flush	A, K, Q, J a deset stejného druhu

## SÁZENÍ

Na hracím plátně stolu jsou boxy „Play“ „ANTE“ „BLIND“ „Trips“ určené pro Sázky. Před začátkem každého kola umístí Hráč svoji Sázku do boxu.

Jakmile byly karty rozdány, není dovoleno dotýkat se Sázky v boxu. Jestliže Hráč potřebuje zjistit, kolik vsadil pro účely další Sázky, Krupier mu hodnotové žetony spočítá.

## ZAHÁJENÍ HRY, SÁZKY A VEDLEJŠÍ SÁZKA TRIPS

Hra začne, jakmile každý z Hráčů umístil svou Sázku do boxů BLIND a ANTE (tyto Sázky musejí být stejně vysoké) a popřípadě volitelnou výši Sázky do boxu Trips.

Poté rozdá Krupier každému Hráči, ze svého pohledu v pořadí zleva doprava, jednu kartu hodnotou k hracímu plátnu. Následně si rozdá Krupier do svého prvního boxu pro kartu jednu kartu, kterou opět položí hodnotou k hracímu plátnu. Tento postup se zopakuje ještě jednou s druhou kartou pro Hráče a pro Krupiera. Do karet rozdaných Hráčům nahlíží pouze jen daný Hráč. Je zakázána jakákoli komunikace či domluva mezi Hráči. Pokud ani po upozornění nedojde ze strany Hráčů k dodržování pravidel, může být chování vyhodnoceno jako hrubé porušení Herního plánu a dále bude Provozovatel postupovat s Výhrou dle pravidel Herního plánu pro řešení reklamací a sporů (článek 13 Herního plánu).

## DALŠÍ PRŮBĚH HRY A MOŽNOST SÁZEK NA PLAY

Po rozdání dvou karet Hráči a Krupierovi může Hráč umístit svoji Sázku dle svého uvážení, na hru „Play“. V tomto momentě má Hráč možnost umístit 3 až 4 násobek své původní Sázky „ANTE“ na hru „Play“.

Poté Krupier spálí jednu kartu odložením z balíčku a rozdá odkryté první tři karty hodnotou nahoru. Pokud Hráč při první možnosti nevsadil, může nyní opět čekat nebo může vsadit 2 násobek své původní Sázky „ANTE“ na hru „Play“.

Poté Krupier spálí další jednu kartu odložením z balíčku a rozdá poslední dvě společné odkryté karty hodnotou nahoru. Pokud Hráč do této chvíle nevsadil, může nyní vsadit jednonásobek své původní Sázky „ANTE“ na hru „Play“.

Pokud Hráč nechce dále pokračovat ve hře, složí karty a ztratí své původní Sázky „ANTE“, „BLIND“ a vedlejší sázku „Trips“, pokud tato Sázka byla vsazena.

Vedlejší Sázka „Trips“ se vyplácí, jakmile konečná karetní kombinace bude „Three of Kind“ nebo lepší kombinace. V každém jiném případě původní Sázka prohrává.

## UKONČENÍ HRY A VÝPLATY SÁZEK

Krupiér odkryje své dvě karty a vytvoří tak se společnými kartami svoji karetní kombinaci. Pokud má Hráč lepší karetní kombinaci, vyplatí se „play“ a „ANTE“ v poměru 1:1. Pokud vyhraje karetní kombinace Krupiéra, Sázky „ANTE“, „play“ a „BLIND“ prohrávají. Při nerozhodném výsledku budou všechny tři Sázky Hráče vyplaceny hodnotou ve výši jeho původní Sázky. Sázka „BLIND“ se vyplatí, pouze pokud karetní kombinace Hráče dosáhne minimální kombinace „Straight“ a vyšší. Pokud Hráč vyhraje s nižší karetní kombinací než „Straight“, Sázka „BLIND“ bude vyplacena pouze hodnotou ve výši původní Sázky. Dobrovolná Sázka „Trips“ se vyplácí od karetní kombinace „Three of Kind“ a vyšší, v opačném případě tato Sázka prohrává.

## VZDÁNÍ SE HRY

Pokud Hráč nechce hrát o Sázku ANTE a BLIND, poté co viděl odkrytých všech pět společných karet (má za to, že jeho kombinace bude nižší než Krupiérova), tyto Sázky prohrávají odmítnutím Sázky PLAY. Sázka Trips na stole zůstává, pokud je ve společných pěti kartách kombinace Three of a Kind, nebo lepší. Ta se poté vyplácí dle příslušné tabulky jako vedlejší Sázka.

## KVALIFIKACE KRUPIÉRA

Krupiér potřebuje získat minimálně pár, aby se kvalifikoval. Pokud se nekvalifikuje, Sázka „ANTE“ se Hráči vyplatí zpět ve výši původní Sázky Hráče.

## CHYBNÉ ROZDÁNÍ

K chybnému rozdání při zahájení hry dojde, pokud rozdá Krupiér sám sobě nebo některému z Hráčů více karet, pokud zapomene odebrat nehrající kartu, pokud odkryje karty dříve, než se Hráči rozhodli vsadit nebo realizovat svou Sázku na hru.

V těchto případech rozhodne Krupiér o anulování hry a všechny Sázky nebudou přijaty. Hráči mohou rozhodnout, zda své původně vsazené Sázky ponechají pro příští hru, nebo jim budou vráceny hodnotové žetony v hodnotě své původně vsazené Sázky. Karty se znovu zamíchají a začíná nová hra.

## VYPLACENÍ A INKASOVÁNÍ

Jakmile hra skončí, vyplatí Krupiér zprava doleva Výhry a sesbírá prohrané Sázky. Jakmile vás Krupiér vyplatí, můžete si vzít své hodnotové žetony a umístit další Sázku.

## MINIMÁLNÍ A MAXIMÁLNÍ SÁZKY, HODNOTY SÁZEK A VÝHERNÍ POMĚRY

Minimum ANTE, BLIND	Maximum ANTE BLIND	Minimum TRIPS	Maximum TRIPS
5 €	50 €	5 €	50 €
10 €	100 €	10 €	100 €

## VÝPLATNÍ POMĚR:

Sázka je nevratné plnění tudíž výherní poměr znamená, že Hráč získá hodnotu ve výši násobku dle tabulky výplatního poměru své původní Sázky a hodnoty ve výši 1 násobku své původní Sázky, tzn. Hráč v případě dosažení kombinace karet s názvem Four of a Kind získá např. při Sázce 10€ (10x10€) + (1x10€) = 110€.

Karty	Výplaty Sázky BLIND	Výplata Sázky TRIPS

Three of a Kind	-	3 : 1
Straight	1 : 1	4 : 1
Flush	3 : 2	7 : 1
Full House	5 : 2	8 : 1
Four of a Kind	10 : 1	30 : 1
Straight Flush	50 : 1	40 : 1
Royal Flush	200 : 1	50 : 1

### TABULKA MAXIMÁLNÍ SÁZKY A MAXIMÁLNÍ VÝHRY SÁZKY BLIND

kombinace	Maximální Sázka BLIND	Maximální Výhra BLIND
Straight	100 €	200 €
Flush	100 €	250 €
Full House	100 €	400 €
Four of a Kind	100 €	1,100 €
Straight Flush	100 €	5,100 €
Royal Flush	100 €	20,100 €

## LET IT RIDE

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standardního pokerového hracího stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem a pozicemi pro sedm Hráčů na vnější straně a pozici jednoho Krupiéra na vnitřní straně. V jednom rohu stolu je nápis s informacemi o maximálních a minimálních Sázkách stolu.

Na hracím plátně jsou uspořádány samostatné oblasti určené pro umístování sázek. Přímo před zásobníkem hodnotových žetonů Krupiéra musí být samostatně označená oblast určená pro umístování společných karet.

Cílem hry je, aby Hráč získal výhru získáním lepší karetní kombinace ve spojení se třemi kartami Hráče a dvěma kartami, které jsou společné pro hráče i Krupiéra.



## KARTY

Hra se hraje s jedním standardním balíčkem pokerových karet o 52 kartách. Než hra začne, musí Krupiér zkontrolovat přední i zadní stranu všech karet, než je ukáže lícem nahoru na stole. Krupiér hry rovněž zkontroluje karty, aby zajistil, že se hraje s úplným balíčkem. Od Hráčů se požaduje, aby v průběhu hry měli karty nad stolem tak, aby na ně Krupiér viděl po celou dobu.

## MÍCHÁNÍ KARET

- Krupiér použije jeden balíček pokerových karet o 52 listech a pro kontrolu jej řádně rozloží lícem nahoru. Po provedené kontrole zamíchá karty.
- Hráč vybraný Krupiérem, provede rozdělení (rozřezání) balíčku.
- Rozdělení (rozřezání) se vytvoří tak, že se dělicí karta položí vedle balíčku a část karet Hráč odebere a položí na dělicí kartu. Při rozdělení nesmí být zůstatek karet nižší než 15 kusů, stejně tak i odebraná část karet musí obsahovat více než 15 kusů.

Karty jsou promíchány po každé hře.

V případě, že je k dispozici na hracím stole automatické zařízení pro míchání karet, nahrazuje se ruční míchání pomocí tohoto zařízení. Na hracím stole s automatickým zařízením pro míchání karet budou použity dva balíčky pokerových karet o 52 listech odlišné barvy, kdy pro samotnou hru bude vždy použit pouze jeden barevně odlišený balíček pokerových karet o 52 listech a druhý barevně odlišený pokerový balíček karet o 52 listech bude namíchaný a připravený pro další následující hru. Původní balíček karet bude po skončení hry opětovně vložen do míchacího zařízení karet, který bude následně připraven na další následující hru a takto se to bude opakovat stále dokola.

## POČET HRÁČŮ

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

Hra začíná tím, že každý Hráč vsadí tři Sázky stejné hodnoty. Pak dá Krupiér každému Hráči tři karty a dvě společné karty jsou položeny lícem dolů. Jakmile si Hráči prohlédnou své první tři karty, má každý Hráč možnost vzít jednu ze tří sázek zpět nebo „let it ride“ (nechat ji běžet) a nechat je tak, jak jsou. Pak Krupiér otočí jednu ze dvou společných karet. Poté má každý Hráč možnost stáhnout další Sázku nebo „let it ride.“ Hráč může podruhé ponechat svoji Sázku nebo ji stáhnout bez ohledu na své první rozhodnutí. Nakonec je obrácena druhá společná karta a Hráči jsou vyplaceni podle tabulky výher umístěné na stole.

## SÁZENÍ

Sázky na hru budou učiněny umístěním hodnotových žetonů na příslušné oblasti pro Sázky na uspořádání stolu. Všechny Sázky se musí vsadit předtím, než Krupiér začne s rozdáváním karet.

Bude požadováno, aby každý Hráč umístil tři stejné, ale samostatné Sázky pro každé kolo hry. Tyto Sázky budou označeny jako Sázka 1, Sázka 2 a Sázka 3. Hráč může stáhnout Sázku 1 a Sázku 2 v průběhu hry. Hráč je povinen dodržovat pořadí odebírání sázek v průběhu hry, není možno odebrat 1, probíhá-li již hra na Sázku 2. Sázka 3 musí bezpodmínečně zůstat ve hře až do konce.

## ROZDÁVÁNÍ KARET

Jakmile byl balíček úspěšně zamíchán a karty sejmuty, ověří Krupiér, zda všichni Hráči umístili své Sázky. Není možné vsadit na hru po první tažené kartě.

Poté Krupiér rozdává karty lícem dolů, každému Hráči, přičemž začíná zleva (ve směru hodinových ručiček), karty rozdává po jedné ke každému boxu zvlášť. Karty budou vyloženy před příslušným Hráčem mírně se překrývající. Krupiér bude dále rozdávat karty jednu po druhé lícem dolů, dokud všichni Hráči neobdrží tři (3) karty. Všechny tři karty budou položeny vedle Hráčova boxu. Všechny nepoužité karty se uloží do úložné přihrádky.

Pokud je počet karet v ruce Krupiéra, či rozdaných na kterýkoli hrací box, větší nebo menší než tři karty, jedná se o neplatnou hru, hra bude anulována a Sázky nebudou přijaty. Hráči mohou rozhodnout, zda své původně vsazené Sázky ponechají pro příští hru, nebo jim budou vráceny hodnotové žetony v hodnotě své původně vsazené Sázky. Odkrytá karta neznamená špatné rozdělení karet.

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

## LET IT RIDE – ŘAZENÍ HODNOT KARET JAKO V POKERU

Řazení hodnot karet používaných v pokeru Let It Ride pro určení vítězných listů v pořadí od nejvyšší k nejnižší hodnotě je A, K, Q, J, deset, devět, osm, sedm, šest, pět, čtyři, tři a dva. Bez ohledu na výše uvedené, karta A se může použít pro úplný "Straight Flush" nebo "Straight" tvořený dvojkou, trojkou, čtyřkou a pětkou.

Výherní kombinace ve hře Let It Ride v pořadí od nejvyšší k nejnižší hodnotě jsou tyto:

- Royal Flush
- Straight Flush
- Four-of-a-Kind (Čtyři stejné)
- Full House
- Flush
- Straight
- Three-of-a-Kind (Tři stejné)
- Two Pairs (Dva páry)
- One Pair (deset nebo lepší)

Karty	Popis
One Pair	Dvě karty stejné hodnoty od hodnoty deset a více
Two Pairs	2 skupiny 2 karet stejné hodnoty
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty
Straight	5 karet seřazených v pořadí
Flush	5 karet stejného druhu
Full House	3 karty stejné hodnoty a jeden pár

Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty
Straight Flush	5 karet v pořadí stejného druhu
Royal Flush	A, K, Q, J a deset stejného druhu

### HRANÍ KAŽDÉHO KOLA HRY AŽ DO KONCE

Každý, kdo vsadí Sázku, je zodpovědný za vlastní list karet a nikdo jiný s výjimkou Krupiéra se nesmí dotknout karet tohoto Hráče. Po Hráči bude požadováno, aby držel karty po celou dobu hry tak, aby je Krupiér viděl. Jakmile si každý Hráč prohlédl své karty, položí karty lícem dolů do příslušné oblasti uspořádání stolu.

Jakmile byly každému Hráči rozdány tři karty a Hráči si své karty prohlédli, začne se Krupiér ptát každého Hráče (začíná zleva a postupuje po směru hodinových ručiček), zda si přeje Sázku 1 vyplatit ve výši jeho původní sázky nebo ji ponechat vsazenou až do konce této hry.

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

Jakmile byla otočena první společná karta, začne se Krupiér ptát každého Hráče (začíná zleva a postupuje po směru hodinových ručiček), zda si přeje Sázku 2 vyplatit ve výši jeho původní sázky nebo ji ponechat vsazenou až do konce této hry.

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

### URČOVÁNÍ VÝSLEDKU

Poté, co je druhá společná karta otočena lícem nahoru, Krupiér obrátí tři karty Hráče lícem nahoru (začíná u Hráče, který je od něj vpravo). Krupiér si prohlédne list karet každého Hráče ve spojení se dvěma společnými kartami, aby určil, zda je list Hráče vítězný nebo prohrávající.

### KVALIFIKUJÍCÍ SE LIST

Aby se list Hráče kvalifikoval pro výplatu, musí obsahovat pár desítek nebo lepší.

### PLACENÍ & VYBÍRÁNÍ

Krupiér začíná u Hráče zprava (proti směru ručiček). Na každé pozici otočí karty lícem nahoru. Určí vyhrávající či prohrávající listy. U listu, který se nekvalifikuje, odebere vsazené, prohrávající Sázky a uloží je do zásobníku žetonů Krupiéra. Karty umístí do zarážky k tomu určené. Kvalifikující se list je vyplácen podle uvedených výplatních poměrů. Výše uvedeným postupem Krupiér postupuje až k poslední pozici vlevo.

### VÝPLATNÍ POMĚRY

Výplatní poměry vítězných sázek u hry Let It Ride, které jsou vytištěny na uspořádání stolu nebo v brožuru či jiném tištěném materiálu, budou uvedeny u slova "výplatní poměr".

Kasino vyplatí každou vítěznou Sázku v poměru, který je uveden níže, a to až do limitu výplaty maxima pro každý list.

Sázka je nevratné plnění tudíž výplatní poměr znamená, že Hráč získá částku ve výši násobku dle tabulky výplatní poměry své původní Sázky a částku ve výši 1 násobku své původní Sázky, tzn. Hráč v případě dosažení kombinace karet s názvem Flush získá např. při Sázce 10€ (8x10€) + (1x10€) = 90€.

KOMBINACE	VÝHERNÍ POMĚR
-----------	---------------



Royal Flush	100 : 1
Straight Flush	50 : 1
Four-of-a-Kind	25 : 1
Full House	11 : 1
Flush	8 : 1
Straight	5 : 1
Three-of-a-Kind	3 : 1
Two Pair	2 : 1
Pair of Tens or Better	1 : 1

### MINIMÁLNÍ A MAXIMÁLNÍ SÁZKY

Minimum a maximum se vztahuje na jednotlivou hodnotu jakékoli ze tří sázek. Všechny tři Sázky Hráče musí být stejné hodnoty.

MINIMUM	MAXIMUM
5 €	50 €
10 €	50 €

### TABULKA MAXIMÁLNÍ SÁZKY A MAXIMÁLNÍ VÝHRY

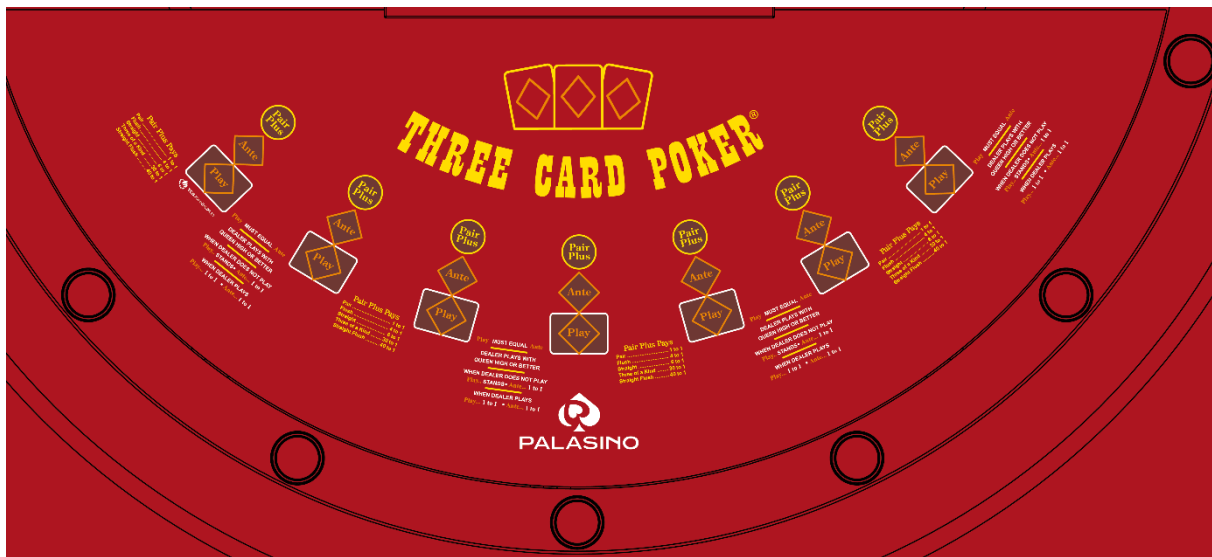
kombinace	Maximální Sázka	Maximální Výhra
Royal Flush	50 €	5,050 €
Straight Flush	50 €	2,550 €
Four-of-a-Kind	50 €	1,300 €
Full House	50 €	600 €
Flush	50 €	450 €
Straight	50 €	300 €
Three-of-a-Kind	50 €	200 €
Two Pair	50 €	150 €
One Pair	50 €	100 €

# THREE CARD POKER

## HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standardního pokerového hracího stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem a pozicemi pro sedm Hráčů na vnější straně a pozicí jednoho Krupiéra na vnitřní straně. V jednom rohu stolu je nápis s informacemi o maximálních a minimálních Sázkách stolu. Stůl je pokryt materiálem, kterému se říká hrací plátno. Na hracím plátně jsou uspořádány samostatné oblasti určené pro umístování sázek. Přímou před zásobníkem žetonů Krupiéra musí být samostatně označená oblast určená pro umístování společných karet.

Účelem hry Three Card Poker je získání lepší karetní kombinace Hráče proti Krupiérovi. Hra se skládá ze dvou her v jedné; ANTE & PLAY a Pair plus. Obě hry se zakládají na kombinacích ze tří karet. V Pair Plus Hráč obdrží tři karty a je vyplacen podle jejich hodnoty. Hráč si může rozhodnout, zda bude hrát obě hry nebo pouze ANTE & PLAY.



## KARTY

Hra se hraje s jedním standardním balíčkem pokerových karet o 52 kartách. Než hra začne, musí Krupiér zkontrolovat přední i zadní stranu všech karet, než je ukáže lícem nahoru na stole. Krupiér hry rovněž zkontroluje karty, aby zajistil, že se hraje s úplným balíčkem. Od Hráčů se požaduje, aby v průběhu hry měli karty nad stolem tak, aby na ně Krupiér viděl po celou dobu.

## MÍCHÁNÍ KARET

- Krupiér použije jeden balíček pokerových karet o 52 listech a pro kontrolu jej řádně rozloží lícem nahoru. Po provedené kontrole zamíchá karty.
- Hráč vybraný Krupiérem, provede rozdělení (rozřezání) balíčku.
- Rozdělení (rozřezání) se vytvoří tak, že se dělicí karta položí vedle balíčku a část karet Hráč odebere a položí na dělicí kartu. Při rozdělení nesmí být zůstatek karet nižší než 15 kusů, stejně tak i odebraná část karet musí obsahovat více než 15 kusů.

Karty jsou promíchány po každé hře.

V případě, že je k dispozici na hracím stole automatické zařízení pro míchání karet, nahrazuje se ruční míchání pomocí tohoto zařízení. Na hracím stole s automatickým zařízením pro míchání karet budou použity dva balíčky pokerových karet o 52 listech odlišné barvy, kdy pro samotnou hru bude vždy použit pouze jeden barevně odlišený balíček pokerových karet o 52 listech a druhý barevně odlišený pokerový balíček karet o 52 listech bude namíchaný a připravený pro další následující hru. Původní balíček karet

bude po skončení hry opětovně vložen do míchacího zařízení karet, který bude následně připraven na další následující hru a takto se to bude opakovat stále dokola.

## **PRAVIDLA HRY**

Three Card Poker se skládá ze dvou her v jedné; ANTE & PLAY a Pair plus. Obě hry se zakládají na kombinacích ze tří karet. V Pair Plus Hráč obdrží tři karty a je vyplacen podle jejich hodnoty. Kombinace Krupiéra je v Pair Plus není důležitá. Není zde možné žádné zvyšování.

## **ZAHÁJENÍ HRY**

Krupiér požádá Hráče, aby umístili své Sázky na stůl. Hráč musí vsadit na ANTE, při tom může a nemusí vsadit na vedlejší Sázku Pair Plus různé hodnoty.

Všechny Sázky hodnotovými žetony vsazené na hru ANTE & PLAY musí být umístěny do boxů „ANTE“ a „BET“.

Sázky hodnotovými žetony pro Pair Plus musí být umístěny na schéma v prostoru označeném „B“.

## **UMÍSTOVÁNÍ SÁZEK**

Pokud bylo jednou vsazeno na příslušná Sázková políčka; karty jsou připraveny na rozdávání.

Jakékoliv Sázky umístěné po první tažené kartě jsou neplatné a vracejí se jako pozdní Sázky zpět Hráči. Také všichni Hráči, kteří chtějí hrát Pair Plus musí vsadit před oznámením Krupiéra „Již žádné Sázky“.

## **ROZDÁVÁNÍ KARET**

Jakmile byl balíček úspěšně zamíchán a karty sejmuty, Krupiér prohlédne schéma a ověří, zda všichni Hráči umístili své Sázky.

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

Pokud je počet karet v ruce Krupiéra, či rozdané na kterýkoli hrací box, větší nebo menší než tři karty, pak krupiér rozhodne o anulaci hry a všechny Sázky nebudou přijaty. Hráči mohou rozhodnout, zda své původně vsazené Sázky ponechají pro příští hru, nebo jim budou vráceny hodnotové žetony v hodnotě své původně vsazené Sázky. Odkrytá karta neznamená špatné rozdání karet (hra pokračuje).

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

## **POKRAČOVÁNÍ KOLA**

Poté co si Hráč prohlédne své tři karty, může buď přidáním rovnocenné Sázky do políčka „BET“ hrát, nebo složit karty a prohrát ANTE Sázku a Pair Plus Sázku, pokud byla vsazena.

Hráči nesmí mezi sebou komunikovat ani jeden druhému odkrývat karty. Porušení této zásady může vyústit v neplatnost hry, či zamezení účasti na hře Hráčům porušujícím opakovaně tato pravidla.

Krupiér se ptá Hráčů zleva doprava, aby se vyjádřil/a, jestli chce hrát dál a vsadit „BET“, nebo se vzdát.

Krupiér zkontroluje, zda všichni Hráči vsadili správnou částku na „BET“ a poté otočí své karty. Postupující část kombinace se posune směrem nahoru. Není možné vsadit částky překračující maximální sázku hracího stolu. Krupiér potřebuje přinejmenším kartu Q, aby se kvalifikoval do hry.

## ANTE & PLAY – VYPLACENÍ

- Krupiér se nekvalifikuje: Sázka „ANTE“ vyhrává 1:1, Sázka „PLAY“ se vyplatí částkou v původní výši Sázky „PLAY“
- Krupiér se kvalifikuje a Hráč poráží Krupiéra: obě Sázky „PLAY“ a „ANTE“ vyhrávají 1:1
- Krupiér se kvalifikuje a poráží Hráče: obě Sázky „PLAY“ a „ANTE“ prohrávají
- Krupiér se kvalifikuje a remizuje s Hráčem: Sázky „PLAY“ a „ANTE“ budou vyplaceny částkou v původní výši Sázky „PLAY“ a „ANTE“

## VEDLEJŠÍ SÁZKA PAIR PLUS – VÝHERNÍ KOMBINACE A VÝHERNÍ POMĚRY

Sázka je nevratné plnění tudíž výplatní poměr znamená, že Hráč získá částku ve výši násobku dle tabulky výplatní poměry své původní Sázky a částku ve výši 1 násobku své původní Sázky, tzn. Hráč v případě dosažení kombinace karet s názvem Flush získá např. při Sázce 10€ (4x10€) + (1x10€) = 50€.

KOMBINACE	VÝHERNÍ POMĚR
Straight Flush	40 : 1
Three-of-a-Kind	30 : 1
Straight	6: 1
Flush	4 : 1
Pair	1 : 1

## MINIMÁLNÍ & MAXIMÁLNÍ SÁZKY

HRA	MINIMUM	MAXIMUM	RAISE
Pair Plus	5 €	100 €	No Raise
ANTE & PLAY	5 €	100 €	= ANTE

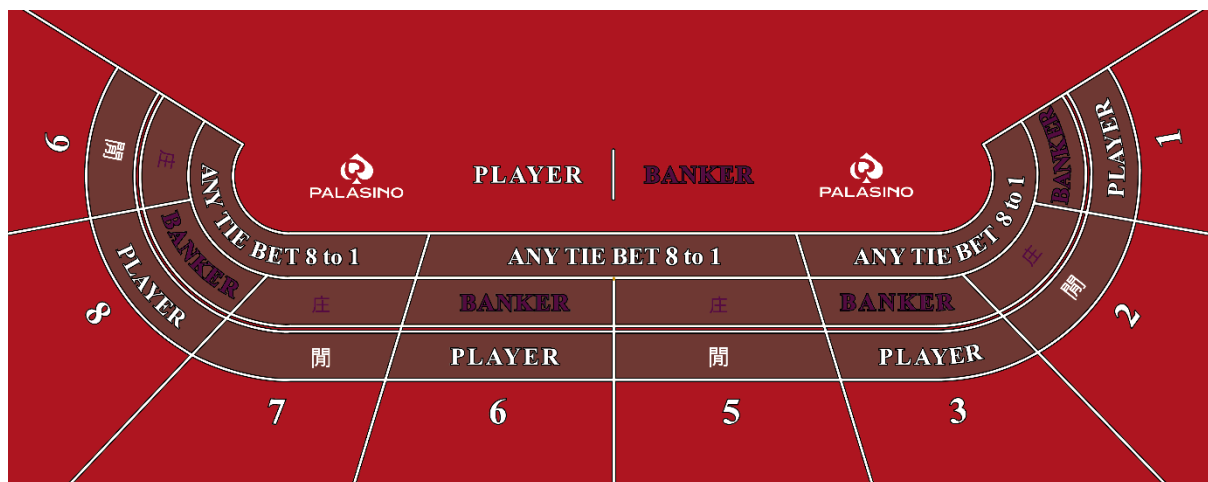
## TABULKA MAXIMÁLNÍ SÁZKY A MAXIMÁLNÍ VÝHRY SÁZKY PAIR PLUS

kombinace	Maximální Sázka Pair Plus	Maximální Výhra Pair Plus
Straight Flush	100 €	4,100 €
Three-of-a-Kind	100 €	3,100 €
Straight	100 €	700 €
Flush	100 €	500 €
Pair	100 €	200 €

# BACCARAT

## HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standardního pokerového hracího stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem a pozicemi pro šest Hráčů na vnější straně a pozici jednoho Krupiéra na vnitřní straně. Hrací stůl je potažen hracím plátnem. Na hracím plátnu na pozicích Hráčů jsou umístěna tři různá pole pro Sázky: Player / Banker / Tie (Shoda). Před Krupiérem jsou dvě pole, kam Krupiér tahá karty: pole pro Player / pole pro Banker. Hraje se pouze s hodnotovými žetony.



## PRAVIDLA HRY

Cílem hry Baccarat je vsadit na rozdané karty s celkovou hodnotou karet, která se nejvíce blíží devíti.

## VYSVĚTLENÍ POJMŮ

### Banker

Na hracím plátnu v místě Sázky označeném jako Banker - platí se 1 : 1, přičemž je z výplaty vždy odečten poplatek 5%. tzn. Hráč v případě dosažení výherní kombinace získá např. při sázce 100€ (1x100€) + (1x95€) =195€. Při vyplácení je už poplatek odečten.

### Player

Na hracím plátnu v místě Sázky označeném jako Player – platí se 1:1

### Tie (Draw)

Místo pro Sázky na shodu - platí se 8:1.

### Table of Play (Tableau)

Pravidla, která stanoví, zda Hráč a bankéř mají tahat kartu nebo stát.

### Baccarat

Součet karet rovnající se nule.

### Naturals

Součet prvních dvou karet na Banker nebo Player se rovná 8 nebo 9.

### Table Differential

Jedná se o absolutní hodnotu rozdílu sázek všech hráčů na Banker a Player hracího stolu pro každou hru.

## KARTY

Baccarat se hraje s 8 balíky karet (po 52 kartách) bez žolíků, které mají stejný design a stejnou barvu rubové strany a se 2 katovacími kartami.

Karty musí být kontrolovány Krupiérem před zahájením a po ukončení hracího dne.

Karty mohou být měněny po každé hře, pokud je k tomu důvod nebo karty či jen jedna karta nemohou být dále použity pro hru (poškozené, zničené karty). Každé nové karty musí být důkladně zkontrolovány.

Hodnota karet v každém balíku je následující:

- a) karty 2 až 9 mají hodnotu shodnou se svým číslem
- b) karty 10, J, Q a K mají hodnotu 0
- c) A má hodnotu 1

Pokud je hodnota ruky deset bodů nebo víc, odečtete deset a zbývající číslo představuje bodovou hodnotu ruky (karetní kombinace).

Např.:

$$7 + 6 = 13 = 3$$

$$4 + 6 = 10 = 0 \text{ (baccarat)}$$

## PROMÍCHÁNÍ KARET

Než hra začne, rozloží Krupiér všechny balíčky po 52 kartách na hrací stůl lícem nahoru pro kontrolu kompletního počtu karet. Poté musí být všechny karty řádně promíchány.

Karty na Baccarat obsahují také 2 plastové dělicí karty. Tyto karty se používají pro rozdělení míchaného balíčku, k čemuž dojde před začátkem rozdávání. Rozdělení (rozřezání) se vytvoří tak, že se dělicí karta položí vedle balíčku a Hráč odhadem rozdělí balíček karet dělicí kartou tak, aby při rozdělení nezůstal zůstatek karet nižší než 1 balík karet. Poté, co byly karty rozděleny (rozřezány) Hráčem, jsou také rozděleny (rozřezány) krupiérem. Oba dva oddělené bloky karet jsou vzájemně přehozeny a krupiér oddělí ze spodní části blok karet, který nebude odhadem menší, než 26 karet. Jestliže se dělicí karta vytáhne v průběhu hracího kola, hra se dokončí jako poslední pro toto kolo. Poté, co hra skončí, jsou karty znovu promíchány.

Poté, co jsou karty zamíchány, musí Krupiér před začátkem první hry ukázat hodnotu první karty v hrací botě, „spálit“ (odložit) tuto kartu otevřenou a poté „spálit“ odpovídající počet následujících karet s ohledem na hodnotu první karty.

## SÁZKY

Minimální a maximální výše Sázek pro hru musí být uvedena na hracím stole.

Sázky na Baccarat stole musí být minimálně ve výši minima hracího stolu.

Vedení kasina má právo změnit limit Sázek na hracím stole, snížit je nebo zvýšit, avšak tuto skutečnost musí oznámit Hráčům před začátkem hry.

Každý z Hráčů má k dispozici tři různé možnosti pro Sázky: Player / Banker / Tie – Egalite (Shoda).

Před Krupiérem jsou tři pole, kam Krupiér tahá karty: pole pro Player / pole pro Banker .

**PLAYER** - určené pro Sázky na Hráče

**BANKER** - určené pro Sázky na bankéře

**TIE-** - určené pro Sázky na shodu (tzv. Tie Hand)

## SÁZKY

Hráč má právo volby, zda vsadí na Výhru strany bankéře, Výhru strany Hráče nebo na shodu mezi těmito dvěma.

Hra začíná umístěním hodnotových žetonů Hráčů na jejich pole pro Sázky: vsazením na "Hráče", "bankéře" nebo na shodu.

Hráči musí uzavřít své Sázky na PLAYER, BANKER nebo TIE – před vytažením první karty.

Po vsazení všech sázek Hráči Krupiér provede kontrolu podmínky pro sázky v podobě maximální hodnoty „Table Differential“. Pokud Krupiér zjistí překročení hodnoty „Table Differential“ prohlásí Sázky za neplatné. Sázky budou vráceny Hráčům. Dále požádá hráče o umístění nových Sázek.

Po vytažení první karty nesmí nikdo z Hráčů měnit Sázku (zvyšovat či snižovat).

a) Sázka na BANKER:

- vyhrává, pokud BANKER má vyšší hodnotu karet než PLAYER
- prohrává, pokud BANKER má nižší hodnotu karet než PLAYER
- stojí, pokud se hodnoty karet na BANKER a PLAYER sobě rovnají

b) Sázka na PLAYER:

- vyhrává, pokud PLAYER má vyšší hodnotu karet než BANKER
- prohrává, pokud PLAYER má nižší hodnotu než BANKER
- stojí, pokud se hodnoty karet na BANKER a PLAYER sobě rovnají

c) Sázka na TIE-(shodu):

- vyhrává, pokud se hodnoty karet na BANKER a PLAYER sobě rovnají
- prohrává, pokud tomu tak není

## VÝHERNÍ MOŽNOSTI A PROVIZE

Sázka je nevratné plnění tudíž výplatní poměr znamená, že Hráč získá hodnotu ve výši násobku (dle tabulky výplatních poměrů) své původní Sázky a částku ve výši 1 násobku své původní Sázky, tzn. Hráč v případě dosažení shody kombinací svých a Krupiéra karet s názvem TIE získá např. při Sázce 10€ (8x10€)+(1x10€)=90€.

Vyhrávající Sázka na PLAYER se vyplácí 1 : 1

Vyhrávající Sázka na BANKER se vyplácí 1 : 1, přičemž je z výplaty vždy odečten poplatek 5%. tzn. Hráč v případě dosažení výherní kombinace získá např. při sázce 100€ (1x100€) + (1x95€) =195€. Při vyplácení je už poplatek odečten.

Vyhrávající Sázka na TIE (SHODU) se vyplácí 8 : 1.

## ROZDÁVÁNÍ A POSTUP HRY

1. Krupiér musí zajistit, aby karty byly rozdávány dle tabulky pravidel tažených karet
2. Krupiér oznámí „žádné Sázky, děkuji, karty jdou pryč“
3. První pravidlem je rozdání čtyř karet vždy lícem dolů.
4. První a třetí karta představují první a druhou kartu rozdanou pro hráče (PLAYER) a
5. Druhá a čtvrtá karta představuje první a druhou kartu rozdanou pro bankéře (BANKER)
6. První dvě karty v obou případech jak pro PLAYER, tak i BANKER se umístí před Krupiéra
7. Krupiér musí zajistit, aby každé dvě karty byly po celou dobu jasně oddělené

8. Pokud bude rozdána třetí karta, musí být vždy umístěna na pravou stranu od původních dvou karet
9. Pokud mají první dvě karty, ať na PLAYER, či na BANKER hodnotu 8, nebo 9 (znamená to natural) a další karta se netahá
10. Pokud hodnota prvních dvou karet na BANKER je 0 až 7 a hodnota prvních dvou karet na PLAYER nemá 8, nebo 9, PLAYER tahá nebo stojí dle tabulky pravidel tažení třetí karty „A“
11. BANKER tahá další kartu nebo stojí dle tabulky pravidel tažení třetí karty „B“

## TABULKA PRAVIDEL TAŽENÍ TŘETÍ KARTY

Tabulka A

PLAYER	
Player má hodnotu prvních 2 karet:	PLAYER
0, 1, 2, 3, 4, 5,	Tahá se třetí karta na Player
6 – 7	Netahá se třetí karta na Player
8 – 9	Ani Player ani Banker nedostává další kartu (Natural 8 / Natural 9)

Tabulka B

BANKER	
Player má hodnotu prvních 2 karet:	BANKER
0; 1; 2	Tahá se třetí karta na Banker - pokud Player nemá '8' nebo '9'
3	Tahá se třetí karta na Banker, ale pokud byla třetí karta na Player '8', tak se již další karta netahá
4	Tahá se třetí karta na Banker, ale pokud byla třetí karta na Player '0,1,8,9', tak se již další karta netahá
5	Tahá se třetí karta na Banker, pokud má Player '6' nebo '7' ("no card"), nebo pokud je třetí kartou Player 4,5,6 či 7
6	Tahá se třetí karta na Banker pouze v případě, že je třetí kartou Player 6, nebo 7
7	Netahá se třetí karta na Banker
8, 9	Ani Player ani Banker nedostává další kartu. (Natural 8 / Natural 9)



## DALŠÍ PRAVIDLA

1. Krupiér při každém rozdání jedné z karet ohlásí hodnotu této karty
2. Po rozdání všech čtyřech karet oznámí Krupiér celkovou hodnotu karet na PLAYER a poté celkovou hodnotu karet na BANKER
3. Na základě pravidel tažení třetí karty Krupiér rozhodne, jestli bude tažená třetí karta, či nikoliv
4. Na PLAYER a BANKER není možné rozdat více než jednu kartu
5. Po vyplacení nebo odebrání všech Sázek, může Krupiér posbírat všechny karty a umístit je do zarážky na karty
6. Při rozdání první dělicí plastové karty oznámí Krupiér všem Hráčům skutečnost, že toto je poslední hra tohoto balíku karet

## VÝPLATY A PROHRY

- Pokud Hráč učiní Sázku na Výhru Hráče a tato Sázka bude vyhrávající, pak bude vyplacen v poměru 1:1
- Pokud Hráč učiní Sázku na Banker a tato Sázka bude vyhrávající, pak bude vyplacen v poměru 1:1, přičemž je z Výhry vždy odečten poplatek 5%.
- Pokud Hráč učiní Sázku na shodu Hráče a bankéře a tato Sázka bude vyhrávající, pak bude vyplacen v poměru 8:1
- Skóre Hráče a bankéře jsou porovnány, vítěz je ten, kdo má skóre vyšší. Vítězné Sázky na bankéře se vyplácejí snížené o provizi 5 %, Sázky na Hráče se vyplácejí 1 : 1, vítězné Sázky na shodu se vyplácejí v poměru 8 ku 1. V případě shody mezi bankéřem a Hráčem se Sázky z těchto polí vyplácejí ve výši své původní Sázky (zůstávají k dispozici Hráči do další hry).

## DALŠÍ PRAVIDLA

Jakákoli Sázka vsazená Hráčem musí být dělitelná deseti (10), nebo stem (100) pro přehledný a možný výpočet poplatku 5% za Výhru na Banker.

Spolupráce Hráčů za účelem překročení maxima je nepřipustná.

Po umístění všech sázek před zahájením každé hry musí být splněno všemi hráči pravidlo maximální hodnoty „Table Differential“. Pokud Krupiér zjistí překročení hodnoty „Table Differential“ prohlásí sázky za neplatné a sázky vrátí Hráčům.

## OMYLY

Karta vytažená omylem navíc se považuje za kartu, která se pálí před každou hrou.

Pokud jsou první 4 karty na PLAYER a BANKER vytaženy v nesprávném pořadí, mohou být přemístěny na správné pozice.

V případě chybně tažených karet v úvodu hry, kdy už karty nemohou být správně rozmístěny, může být hra Krupiérem anulována a Sázky nebudou přijaty. Hráči mohou rozhodnout, zda své původně vsazené Sázky ponechají pro příští hru, nebo jim budou vráceny hodnotové žetony v hodnotě své původně vsazené Sázky.

## LIMITY PRO HRU BACCARAT

Minimum	Maximum	Maximum
	BANKER, PLAYER	TIE

10 €	500 €	50 €
50 €	1,000 €	100 €
100 €	2,000 €	200 €
100 €	10,000 €	1,000 €
100 €	80,000 €	8,000 €

### TABULKA MAXIMÁLNÍ SÁZKY A MAXIMÁLNÍ VÝHRY

kombinace	Maximální Sázka	Maximální Výhra
BANKER	80,000 €	156,000 €
PLAYER	80,000 €	160,000 €
TIE	8,000 €	72,000 €

### TABULKA MAXIMÁLNÍ HODNOTU „TABLE DIFFERENTIAL“

"Table Differential" je maximální přípustná absolutní hodnota rozdílu mezi celkovou částkou vsazenou Hráči na pole „Player“ a celkovou částkou vsazenou Hráči na pole „Banker“ pro jednotlivou hru.

kombinace	Maximální Sázka	Maximální hodnota „Table Differential“
<b>BANKER</b>	<b>80,000 €</b>	
<b>PLAYER</b>	<b>80,000 €</b>	<b>80,000 €</b>

## ZVLÁŠTNÍ ČÁST POKER

### OBEČNÉ

Poker nabízí více než sto různých variant, a tedy i různých pokerových pravidel. Pro všechny je stejná hodnota karet počínaje "High Card" (nejvyšší kartou) až po "Royal Flush" (více v pokerových kombinacích). Cílem hry je vybudovat jednu z mnoha herních kombinací. Ty rozhodují o Výhře či prohře. Ve hře však nerozhoduje pouze kvalita kombinace listu, které má Hráč v ruce. Rozhoduje také taktika. Mezi nejoblíbenější pokerové varianty patří Texas Holdem, Omaha (Hi/Low) a 7 – Card Stud (Hi/Low). Všechny hry se hrají se standardním balíčkem 52 karet. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Nestanoví-li Herní plán u konkrétní varianty Pokeru něco jiného, probíhá míchání karet následovně. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Balíček karet se mění tak často, jak určí herní personál a zároveň pokud jsou karty poničené nebo začínají být lepkavé. Všechny varianty jsou nabízeny jak v turnajové, tak i v cash game podobě. Počet míst u hracího stolu je standardně 10 (u jednotlivých variant se může počet míst pro hráče lišit).

### VARIANTY POKERU

1. Texas Hold'em Poker
2. Omaha Poker
3. Omaha Hi/Lo Poker
4. 5 Card Omaha Poker
5. 5 Card Omaha Poker Hi/Lo
6. 6 Card Omaha Poker
7. Courchevel Poker
8. Courchevel Hi/Lo Poker
9. Poker Seven Card Stud
10. Poker Seven Card Stud Hi/Lo
11. Razz (Seven Card Stud Low)
12. Five Card Draw
13. 2-7 Triple Draw
14. 2-7 (Deuce to Seven) Single Draw Lowball
15. Horse (smíšené hry)
16. 8 – Game Mix
17. Triple Stud
18. Badugi
19. Open Face Chinese Poker
20. Pineapple – Crazy Pineapple
21. Irish Hold'em Poker
22. Double Flop Hold'em

Varianty Texas Hold'em Poker (No Limit a Limit), Omaha Poker (Limit), Poker Seven Card Stud, Pineapple – Crazy Pineapple a 8 – Game Mix provozuje Provozovatel ve formě karetních turnajů a cash game.

### **VÝHERNÍ KOMBINACE**

Následující výherní kombinace jsou řazeny od nejvyšší po nejnižší. Platí pro všechny pokerové hry níže, pokud u nich nebude uvedeno jinak.

- **Královská flush (Royal Flush)**

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

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

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

- **Čtveřice (Four-of-a-kind)**

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

- **Full house**

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

- **Flush**

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

- **Postupka (Straight)**

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

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

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

- **Dva páry (Two pairs)**

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

- **Par (One pair)**

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

- **Nejvyšší karta**

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

Karty	Popis
Ace / King**	A a K
One Pair	Dvě karty stejné hodnoty
Two Pairs	dvě skupiny 2 karet stejné hodnoty
Three of a Kind	3 karty stejné hodnoty
Straight	5 karet různé barvy seřazených v pořadí
Flush	5 karet stejné barvy nepostupného pořadí
Full House	3 karty stejné hodnoty a jeden pár
Four of a Kind	4 karty stejné hodnoty
Straight Flush	5 karet v pořadí stejné barvy
Royal Flush	Karty hodnoty 10, J, Q, K, A stejné barvy

## POJMY

<b>All-in</b>	Sázka všech Hodnotových nebo hracích žetonů jednoho Hráče.
<b>Ante</b>	Povinná Sázka Hráčů před rozdáním karet, která se nezapočítává do výše Sázek.

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

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

## MINIMÁLNÍ SÁZKY

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

<b>Blinds (Sázky)</b>			
<b>Small blind</b>		<b>Big blind</b>	
<b>Euro</b>	<b>Kč</b>	<b>Euro</b>	<b>Kč</b>
€1	30 Kč	€3	90 Kč
€1	30 Kč	€2	60 Kč
€2	60 Kč	€2	60 Kč
€2	60 Kč	€5	150 Kč
€5	150 Kč	€5	150 Kč
€5	150 Kč	€ 10	300 Kč
€10	300 Kč	€ 10	300 Kč
€10	300 Kč	€25	750 Kč
€25	750 Kč	€25	750 Kč
€25	750 Kč	€ 50	1,500 Kč
€ 50	1,500 Kč	€ 50	1,500 Kč
€ 50	1,500 Kč	€ 100	3,000 Kč
€ 100	3,000 Kč	€ 100	3,000 Kč
€ 100	3,000 Kč	€ 200	6,000 Kč

## MAXIMÁLNÍ SÁZKY

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

## OBECNÉ VARIANTY POKERU

- Dealer choice – Hráč, který je na Button má tu možnost rozhodnout, která z pokerových variant se bude hrát. Turnajový management si vyhraduje právo upřesnit, jaké z pokerových variant budou pro tuto hru určeny.
- Button attack – Hráč na pozici Button platí Sázku Ante za celý stůl. Jestliže Hráč na pozici Button vyhrává Pot, vyhrává i tento attack. Tento attack nemůže vyhrát nikdo jiný než Hráč sedící na pozici Button. V případě, že Hráč na pozici Button tuto hru nevyhraje, Button se automaticky posouvá i s attackem a navyšuje se dalším Hráčem na pozici Button. Hráč, který vyhraje hru, získává Button.

## TEXAS HOLD'EM POKER

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standardního pokerového hracího stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem a vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozici pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

### PRAVIDLA HRY

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

povinnou Sázku do hry již vložil.

- 3) Pokud Hráč, který reaguje ihned po Big blindu navýšil původní Vklad, tak se dalšímu Hráči v pořadí otevírá možnost takzvaného Re-raisu, tedy opětovného navýšení předchozí částky. Toto navýšení musí být opět dvojnásobně vyšší než poslední Sázka.
- 4) Krupiér na hrací stůl vyloží tři karty, které jsou společné pro všechny Hráče, a následuje další kolo sázení. To začíná první Hráč sedící nalevo od Hráče na pozici Dealer Button, který ovšem před Flopem nezhodil karty. Má tři možnosti:
  - a) Položit karty (Fold),
  - b) Čekat (Check),
  - c) Vsadit (Bet).
- 5) Pokud tento Hráč zvolí možnost Sázky (Bet), tak má Hráč sedící za ním možnost tuto Sázku dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo může karty složit (Fold). Check již není dále možností.
- 6) Po dokončení sázení se všechny hodnotové žetony přesunou do Potu, a pokud ve hře zbývají dva a více Hráčů, pokračuje se do další fáze.
- 7) Krupiér spálí vrchní kartu v balíčku (odloží ji stranou tak, aby nikdo neviděl, o jakou se jednalo), otočí další následující a umístí ji vedle Flopu.
- 8) Po vynesení čtvrté společné karty začíná akci opět Hráč sedící jako první po levé ruce Hráče na pozici Dealer Button. Hráči mají stejné možnosti vyjádření jako v předcházejícím sázkovém kole.
- 9) Po kompletním třetím sázkovém kole za přítomnosti dvou a více Hráčů opět spálí jednu kartu a další v pořadí otočí vedle čtyřech již odhalených.
- 10) Poté začíná poslední kolo Sázek. Opět zde platí stejné pořadí i úkony jako v těch předchozích.
- 11) Následně přichází fáze Showdown, tj. Hráči otáčejí své kombinace a porovnávají jejich sílu. Jak jsme si už uvedli výše, Hráči se snaží ze sedmi karet (dvou vlastních a pěti společných) složit tu nejlepší pětikaretní kombinaci. Hráč s nejlepší výherní kombinací získává hodnotové žetony v Banku. Někdy může dojít k situaci, kdy mají Hráči stejnou kombinaci. V tom případě se mezi ně Pot dělí. To označujeme termínem Split.

## VÝHERNÍ KOMBINACE

Viz podkapitola a tabulka „Výherní kombinace“

## VARIANTY

- Limit Texas Hold'em – Při sázení v Hold'emu s limity je předem daná výše Sázek na základě pevné struktury. Sázky před Flopem, na Flopu a všechna navýšení se rovnají Big blindu. Na Turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení dvojnásobí. Ve hře Limit Hold'em jsou Hráči povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. Hráč může (1) vsadit „Bet“, (2) Sázku navýšit „Raise“, (3) Sázku navýšit ještě jednou „(Re-raise)“ a (4) zakončit kolo sázení posledním povoleným navýšením (tzv. „Cap“).
- No Limit Texas Hold'em – Minimální Sázka ve variantě No-Limit Hold'em se rovná Big blindu, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až maximum jejich žetonů. Minimální navýšení: ve hře No Limit Hold'em musí být navýšení Sázky alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak



druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše vašeho Stacku (váš počet žetonů na hracím stole).

- Pot Limit Texas Hold'em – V Pot Limit Hold'em je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Banku. Nejnižší možné navýšení: navýšení Sázky musí být alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Nejvyšší možné navýšení: výše Banku ve hře, který je tvořen celkovou sumou Banku ve hře spolu se všemi Sázkami na hracím stole a dále částkou, kterou musí Hráč dorovnat před tím, než může Sázku navýšit. Příklad: pokud je Bank €100 a v kole Sázek neproběhla žádná předchozí akce, může Hráč vsadit maximálně €100. Po této Sázce se akce přesouvá k dalšímu Hráči ve směru hodinových ručiček. Tento Hráč může buď složit, dorovnat €100 nebo navýšit částkou v rozmezí minima (€100 a více) a maxima. Maximální výše Sázky by v tomto případě činila €400. Hráč, který navyšoval, by nejprve dorovnal €100, Bank by vzrostl na €300 a poté by zvýšil o €300 více čili celková Sázka by činila €400. Pravidla Pot Limit Hold'emu nestanovují žádný pevný počet povolených navýšení, která zakončují kola (tzv. 'Cap').
- Mixed Hold'em – V Mixed Hold'emu se střídají kola Limit Hold'em a No Limit Hold'em. Při přechodu z No Limit na Limit se Blindy zvyšují. To se děje z důvodu zachování konzistence výše průměrného Banku každé z her. Pravidla sázení v každém z kol jsou popsána výše.
- Ante – Každý Hráč přispívá na počátku každé hry stanovenou částkou do Potu. Přispívaná částka odpovídá výši Ante nebo výši Blindu.
- Button Ante – Hráč na pozici Button musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.

## OMAHA POKER

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standardního pokerového hracího stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem a vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozici pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

### PRAVIDLA HRY

- 1) Jakmile Hráči umístí Blindy, může hra začít. Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer Button je povinen vložit Sázku v hodnotě Small Blind. Hráč sedící nalevo od Hráče, který vkládá Sázku v hodnotě Small Blind (tj. dvě pozice nalevo od Hráče na pozici Dealer Button) je povinen vložit Sázku v hodnotě Big Blind.
- 2) Krupiér začne rozdávat karty od Hráče sedícího po Krupiérově levici (ten co umístil Small blind)

a pokračuje po směru hodinových ručiček. Takto rozdává po jedné kartě, dokud každý Hráč nemá čtyři karty.

- 3) Po rozdání všech karet, nastane kolo sázení před Flopem. Sázení končí, jakmile všichni Hráči dostanou možnost hrát nebo ti Hráči, kteří nezahodili své karty, dorovnali poslední Sázkou.
- 4) Začne hrát Hráč nalevo od Dealer Button. Tento Hráč může:
  - a) Fold – zahodit karty; Hráč nemá v Potu žádné peníze, tudíž karty zahodí a počká si na další hru.
  - b) Call – dorovnat Big blind a zůstat tak ve hře.
  - c) Raise – zvýší Sázkou na minimálně na dvojnásobek Big blindu. Může zvýšit i o více, vždy záleží na stylu sázení, který zvolí.
- 5) Jakmile tento Hráč odehraje, pokračuje ve hře Hráč po jeho levici. A takto ve směru hodinových ručiček až po Hráče, co umístil Big blind. Každý Hráč, až po Hráče, který umístil Big blind, má stejné možnosti, jak hrát – Fold, Call a Raise. Hráč, který umístil Big blind, tedy částku, kterou ostatní Hráči dorovnávali, může zahrát – Check (Hráč nemusí dorovnávat Sázkou, ale pošle hru dál) nebo Raise. Částka, která se sází vždy, závisí na velikosti poslední Sázkou, která byla učiněna.
- 6) Jakmile se první kola sázení ukončí, Krupier dá stranou jednu kartu (té se říká spálená karta) a rozdá první tři karty na hrací stůl, lícem nahoru – Flop. Jakmile je Flop rozdán, začíná další kolo sázení. Hráč začíná první Hráč po Krupierově levici, který své karty nezahodil (Hráči, kteří své karty nezahodili, jsou označováni jako živí). Tento Hráč má stejné možnosti jako Hráč, který umístil Big blind před Flopem. Může buď hru poslat dál – Check, nebo vsadit – Bet. Ostatní Hráči mají stejné možnosti reagovat na jeho hru, jako měli před Flopem. Pokud vsadí, pak Sázkou dorovnat – Call, zvýšit – Raise, nebo karty zahodit – Fold. Pokud po Flopu nikdo nevsadí a všichni hru jen pošlou dál, jsou všichni Hráči „živí“ a nikdo nemusí zahazovat karty. Toto kola je ukončeno, pokud všichni Hráči poslali hru dál, nebo pokud jsou všechny Sázkou dorovnány. Jakmile je kolo po Flopu ukončeno, Krupier dá stranou jednu kartu (spálenou) a na hrací stůl položí jednu kartu lícem nahoru. Na stole jsou v tuto chvíli 4 karty a začíná další kolo sázení. Hru začne hrát opět první Hráč po Krupierově levici, který má karty. Toto kolo probíhá stejně jako kolo po Flopu.
- 7) Jakmile je ukončeno kolo po turnu, Krupier dá jednu kartu stranou (spálenou) a rozdá jednu kartu lícem nahoru. Na stole je nyní 5 karet lícem nahoru. Toto kolo je již závěrečné a probíhá stejně jako kolo předchozí.
- 8) Showdown je závěr celé hry. Nastává po ukončení posledního sázečního kola. Koncept Showdownu je jednoduchý, Hráč s nejlepší výherní kombinací bere Pot. Výherní kombinace jsou stejné jako v Texas Hold'em, avšak musí být sestavená přesně ze dvou libovolných karet, které má na ruce a libovolných 3 karet na hracím stole. To je právě rozdíl oproti Texas Hold'em. V Texas Hold'emu máte na ruce dvě karty a je na vás, pokud je využijete na sestavení výherní kombinace. V Omaze máte na ruce čtyři karty a na sestavení výherní kombinace musíte využít právě dvě z nich.
- 9) Krupier určí vítěze, předá mu Pot, posune Dealer Button o jednoho Hráče po směru hodinových ručiček a začne novou hru. Spolu s Dealer Buttonem se posouvá o jednoho i Small a Big blind.

## VÝHERNÍ KOMBINACE

Viz podkapitola a tabulka „Výherní kombinace“

## VARIANTY

- **Pot Limit Omaha:** V Pot Limit Omaze je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Banku. Minimální navýšení: navýšení Sázky musí být alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše Banku ve hře, který je tvořen celkovou sumou Banku, plus všemi Sázkami na hracím stole a částkou, kterou musí Hráč dorovnat před tím, než může Sázku navýšit. Příklad: pokud je Bank €100 a v kole Sázek neproběhla žádná předchozí akce, může Hráč vsadit maximálně €100. Po této Sázce se akce přesouvá k dalšímu Hráči ve směru hodinových ručiček. Tento Hráč může buď složit, dorovnat €100 nebo navýšit částkou v rozmezí minima (€100 a více) a maxima. Maximální výše Sázky by v tomto případě činila €400. Hráč, který navyšoval, by nejprve dorovnal €100, Bank by vzrostl na €300 a poté by zvýšil o €300 víc, čili celková Sázka by činila €400. V Pot Limit Omaze není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (Cap).
- **No Limit Omaha:** Minimální Sázka ve variantě No Limit Omaha se rovná Big blindu. Avšak pokud Hráči chtějí, mohou vždy vsadit víc, až maximum jejich žetonů. Minimální navýšení: ve hře No Limit Omaha musí být navýšení Sázky alespoň dvojnásobkem předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše vašeho Stacku (váš počet žetonů na hracím stole). V No Limit Omaze není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (Cap).
- **Fixed Limit Omaha:** Při sázení ve Fixed Limit Omaze je předem daná výše Sázek na základě pevné struktury. Všechny Sázky a navýšení před Flopem a na Flopu se rovnají Big blindu. Na Turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení dvojnásobí. Ve hře Limit Omaha jsou Hráči povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. Ty zahrnují (1) Bet, (2) Raise, (3) Re-raise a (4) Cap (poslední povolené navýšení).

## OMAHA HI/LO POKER

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standardního pokerového hracího stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem a vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

### PRAVIDLA HRY

- 1) I v pokeru Omaha Hi/Lo označuje „Dealer Button“ (značka) Hráče, který je imaginárním Krupiérem dané hry. Před začátkem hry, první Hráč po směru hodinových ručiček od této značky vloží tzv., „Small blind“, povinnou malou Sázku naslepo. Následující Hráč po směru hodinových ručiček od Sázky Small blind vloží tzv., „Big blind“ (povinnou velkou Sázku naslepo), která běžně představuje dvojnásobek Small blindu, avšak výše blindu se mění na základě struktury Sázek, se kterou se hraje. V hrách s pevným limitem je Big blind shodný s malou

Sázkou, Small blind obvykle tvoří polovinu velikosti Big blindu, ale může být vyšší, což závisí na Sázkách. Sazení potom začíná u Hráče po levici od Big blindu.

- 2) Nyní jsou každému Hráči rozdány vždy po jedné kartě celkem čtyři vlastní karty. Sazení u stolu pokračuje ve směru hodinových ručiček, přičemž začíná Hráč na pozici 'under the gun' (hned za Big blindem po směru hodinových ručiček).
- 3) Po zhlédnutí vlastních karet má každý Hráč možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu a je považována za 'živou' Sázkou tohoto kola. Takový Hráč může Fold, Call nebo Raise. Sazení pokračuje v každém kole Sázek, dokud v Banku nemají všichni aktivní Hráči (ti, kteří nesložili karty) shodné částky.
- 4) Po ukončení prvního kola Sázek se lícem nahoru rozdává, Flop'. Před vyložení Flopu, Turnu a Riveru Krupiér vždy spálí jednu vrchní kartu z balíčku. Flop představuje první tři společné karty platné pro všechny aktivní Hráče. Hru začíná aktivní Hráč ve směru hodin hned za Buttonem. Pokračuje se dalším kolem Sázek. Pro Limit Omaha Hi/Lo platí, že všechny Sázký a navýšení představují násobky malé Sázký.
- 5) 'Turn' nastává po skončení dalšího kola Sázek a v Omaze Hi/Lo znamená čtvrtou společnou kartu na stole otočenou barvou nahoru. Hru opět začíná aktivní Hráč ve směru hodinových ručiček hned za Buttonem. Pokračuje se dalším kolem Sázek. Všechny Sázký a navýšené na turnu musí být v Limit Omaze Hi/Lo násobky velké Sázký.
- 6) Je-li sazení u konce, přichází na stůl 'River'. River se nazývá pátá a poslední společná karta v Omaha Hi/Lo pokeru. Sázet začíná aktivní Hráč ve směru hodinových ručiček bezprostředně za Buttonem. Následuje poslední kolo Sázek.
- 7) Je-li po skončení posledního kola Sázek ve hře více než jeden Hráč, tak vyloží své karty na stůl první ten, kdo poslední sázel nebo Sázkou navýšoval. Pokud se v posledním kole neuskutečnily žádné Sázký, své karty vykládá na stůl jako první Hráč sedící po směru hodinových ručiček od značky Krupiéra.
- 8) Polovinu Banku vyhrává Hráč s nejlepší a současně nejvyšší kombinací pěti karet (high), zatímco druhá polovina peněz z Banku připadá Hráči s naopak nejmenší herní kombinací sestavenou z pěti karet (low).
- 9) Pamatujte, že ve všech Hrách Omaha musí Hráči používat dvě (a jenom dvě) ze svých čtyř vlastních karet v kombinaci s přesně třemi kartami na Boardu. V případě shodných kombinací se high a low část Banku dělí mezi Hráče s nejlepšími kombinacemi rovným dílem. Pokud žádná z Hand nevyhovuje požadavkům na low (např. 'eight low' nebo lepší), nejlepší Handa/Handy kvalifikované pro high, berou celý Bank. Poté, co je hodnota Banku vyplacena výherci, můžou Hráči rozehrát novou hru Omaha Hi/Lo. Button se posunuje po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

1	5-4-3-2-A	29	8-6-4-3-A	15	7-6-4-3-2	43	8-7-5-3-2
2	6-4-3-2-A	30	8-6-4-3-2	16	7-6-5-2-A	44	8-7-5-4-A
3	6-5-3-2-A	31	8-6-5-2-A	17	7-6-5-2-A	45	8-7-5-4-2
4	6-5-4-2-A	32	8-6-5-3-A	18	7-6-5-3-2	46	8-7-5-4-3
5	6-5-4-3-A	33	8-6-5-3-2	19	7-6-5-4-A	47	8-7-6-2-A
6	6-5-4-3-2	34	8-6-5-4-A	20	7-6-5-4-2	48	8-7-6-3-A

7	7-4-3-2-A	35	8-6-5-4-2	21	7-6-5-4-3	49	8-7-6-3-2
8	7-5-3-2-A	36	8-6-5-4-3	22	8-4-3-2-A	50	8-7-6-4-A
9	7-5-4-3-A	37	8-7-3-2-A	23	8-5-3-2-A	51	8-7-6-4-2
10	7-5-4-3-A	38	8-7-4-2-A	24	8-5-4-3-A	52	8-7-6-4-3
11	7-5-4-3-2	39	8-7-4-3-A	25	8-5-4-3-A	53	8-7-6-5-A
12	7-6-3-2-A	40	8-7-4-3-2	26	8-5-4-3-2	54	8-7-6-5-2
13	7-6-4-2-A	41	8-7-5-2-A	27	8-6-3-2-A	55	8-7-6-5-3
14	7-6-4-3-A	42	8-7-5-3-A	28	8-6-4-2-A	56	8-7-6-5-4

## VÝHERNÍ KOMBINACE

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

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

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

V případě Ace to Five (nízké karty) není barva, rozhodují. Jiné kombinace než níže uvedené (např. flush, postupka, dvojice, trojice atd., které jsou užívány např. v „tradičních hodnotách karetních kombinací v pokeru (vysoké karty)“) zde nemají žádnou hodnotu. Esa jsou v low kombinacích vždy počítána jako nejnižší karty. Hodnota karet v low kombinaci o pěti kartách začíná vždy nejvyšší kartou a dále se postupuje směrem dolů.

Za nízké („low“) karty se považují eso, dvojka, trojka, čtyřka, pětka, šestka, sedmička a osmička; za vysoké („high“) se potom považují osmička, devítka, desítka, kluk (karta J), královna (karta Q), král (karta K) a eso. Osmička a eso tedy mohou mít jak povahu nízké karty, tak povahu vysoké karty.

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

V případě rovnosti kombinací: Všichni, co drží Five-high kombinaci, si dělí Pot. Six Low: Pět libovolných karet se šestkou jako nejvyšší kartou.

V případě rovnosti kombinací: Druhá nejnižší karta vyhrává Pot. Proto 6, 4, 3, 2, A porazí 6, 5, 4, 2, A. Je-li to nutné, rozhodují další nejnižší karty v kombinaci – třetí nejvyšší, čtvrté nejvyšší a páté nejvyšší.

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

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

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

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

## VARIANTY

Omahu Hi/Lo je možné hrát v následujících formátech:

- Limit Omaha Hi/Lo – na každou hru a každé kolo Sázek je stanoven konkrétní limit.
- Pot Limit Omaha Hi/Lo – Hráč může vsadit prostřednictvím žetonů částku odpovídající aktuální hodnotě Banku.
- No Limit Omaha Hi/Lo – Hráč může kdykoliv vsadit všechny svoje hodnotové žetony.
- Mixed Omaha Hi/Lo – ve hře se střídají kola Limit a Pot Limit. Pokud hra přejde z Pot Limit na No Limit, blindy se půlí, což zajišťuje, že Sázkové úrovně budou konzistentní.
- Limit Omaha Hi/Lo: Při sazení v Limit Omaze Hi/Lo je předem daná výše Sázek na základě pevné struktury. Všechny Sázky a navýšení před Flopem a na Flopu se rovnají Big blindu. Na turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení dvojnásobí. Ve hře Limit Omaha Hi/Lo jsou Hráči povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. Ty zahrnují (1) Bet, (2) Raise, (3) Re-raise a (4) Cap-poslední povolené navýšení.
- Pot Limit Omaha Hi/Lo: V Pot Limit Omaze Hi/Lo je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Banku. Minimální navýšení: navýšení Sázky musí být rovno alespoň výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše Banku ve hře, který je tvořen celkovou sumou Banku, plus všemi Sázkami na stole a částkou, kterou musí Hráč dorovnat před tím, než může Sázku navýšit. Příklad: pokud je Bank €100 a v kole Sázek neproběhla žádná předchozí akce, může Hráč vsadit maximálně €100. Po této Sázce se akce přesouvá k dalšímu Hráči ve směru hodinových ručiček. Tento Hráč může buď složit, dorovnat €100 nebo navýšit částkou v rozmezí minima (€100 a více) a maxima. Maximální výše Sázky by v tomto případě činila €400. Hráč, který navyšoval, by nejprve dorovnal €100, Bank by vzrostl na €300 a poté by zvýšil o €300 víc čili celková Sázka by činila €400. V Pot Limit Omaze Hi/Lo není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (Cap). V Pot Limit Omaze Hi/Lo není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (Cap).
- No Limit Omaha Hi/Lo: Minimální Sázka ve variantě No Limit Omaha Hi/Lo se rovna Big blindu. Avšak pokud Hráči chtějí, mohou vždy vsadit víc, až maximum svých žetonů. Minimální navýšení: ve hře No Limit Omaha Hi/Lo musí být navýšení Sázky alespoň dvojnásobkem hodnoty předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Například, pokud první Hráč vsadí €5, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o €5 (celková Sázka bude €10). Maximální navýšení: výše vašeho Stacku (váš počet žetonů na stole). V No Limit Omaze Hi/Lo není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (Cap).

## 5 CARD OMAHA POKER

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standardního pokerového hracího stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem a vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozici pro Krupiéra.

## KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

## PRAVIDLA HRY

- 1) Každý z Hráčů obdrží pět vlastních karet a sazí po směru hodinových ručiček, přičemž začíná Hráč na pozici 'under the gun' (první po směru za Big blindem).
- 2) Poté, co si prohlédnete své vlastní karty, máte možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu, který je považován za 'živou' ('live') Sázku tohoto kola. Máte možnost položit (Fold), dorovnat (Call) nebo zvýšit (Raise). Sazení pokračuje v každém kole Sázek, dokud všichni aktivní Hráči (ti, kteří nepoložili) nevloží do Potu shodnou částku.
- 3) Po skončení prvního kola Sázek se na Board rozdává 'Flop'. Před vyložением Flop, Turn, River Krupiér vždy spálí jednu vrchní kartu z balíčku. Flop jsou první tři společné karty lícem nahoru určené všem Hráčům. Sazení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek.
- 4) Jakmile se ukončí sazení na Flopu, přichází na řadu 'turn' - další karta na Boardu. Turn je čtvrtá společná karta ve hře 5 Card Omaha. Sazení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek.
- 5) Jakmile jsou dorovnány Sázky na Turnu, Krupiér vyloží na Board lícem nahoru 'River'. River je pátou a poslední společnou kartou ve hře 5 Card Omaha. Sazení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne závěrečné kolo Sázek.
- 6) Pokud po skončení posledního kola Sázek zbývá ve hře více než jeden Hráč, ukazuje karty Hráč, který jako poslední sázel nebo navyšoval. Pokud v posledním kole neproběhla žádná Sázka, pak jako první ukazuje karty Hráč bezprostředně od Buttonu ve směru hodinových ručiček. Hráč s nejlepší kombinací pěti karet vyhrává Pot. Pamatujte, že ve hře 5 Card Omaha musí Hráči použít dvě a jen dvě ze svých pěti vlastních karet v kombinaci s přesně třemi kartami na stole. V případě shody kombinací karet si Pot rovným dílem rozdělí mezi sebe Hráči s nejlepší kombinací. Po udělení Potu vítězi se může začít nová hra 5 Card Omaha. Button se posune po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

## VÝHERNÍ KOMBINACE

Viz podkapitola a tabulka „Výherní kombinace“

## VARIANTY

- 5 Card Pot Limit Omaha: V Pot Limit Omaha je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Potu. Minimální

navýšení (Raise): Navýšení Sázky musí být nejméně ve výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. U Pot Limit 5 Card Omaha není 'Cap' (omezení) na počet povolených raisů.

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

## 5 CARD OMAHA POKER HI/LO

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standardního pokerového hracího stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem a vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozici pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

### PRAVIDLA HRY

- 1) Ve hře 5 Card Omaha Hi/Lo označuje 'Button' nebo 'Krupiér Button' Hráče, který je Krupiérem pro aktuální hru. Před samotným začátkem hry sazí Hráč bezprostředně po Buttonu (ve směru hodinových ručiček) 'Small blind', tedy první povinnou Sázku. Následující Hráč ve směru hodinových ručiček za Small blindem pak sazí 'Big blind', který je obvykle dvojnásobkem Small blindu. Blindy se ale mohou lišit v závislosti na výši Sázek a hrané struktuře Sázek.
- 2) Každý z Hráčů obdrží pět vlastních karet a sazí po směru hodinových ručiček, přičemž začíná Hráč na pozici 'under the gun' (první po směru za Big blindem).
- 3) Poté, co si prohlédnete své vlastní karty, máte možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu, který je považován za 'živou' ('live') Sázku tohoto kola. Máte možnost položit (Fold), dorovnat (Call) nebo zvýšit (Raise). Sazení pokračuje v každém kole Sázek, dokud všichni aktivní Hráči (ti, kteří nepoložili) nevloží do Potu shodnou částku.
- 4) Po skončení prvního kola Sázek se na Board rozdává 'Flop'. Před vyložením Flop, Turn, River Krupiér vždy spálí jednu vrchní kartu z balíčku. Flop jsou první tři společné karty lícem nahoru určené všem Hráčům. Sazení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek. Ve hře Limit 5 Card Omaha Hi/Lo jsou všechny Sázky a navýšení na Flopu odvozeny od Small Betu.
- 5) Jakmile se ukončí sazení na Flopu, přichází na řadu 'turn' - další karta na Boardu. Turn je čtvrtá společná karta ve hře 5 Card Omaha Hi/Lo. Sazení začíná opět u prvního aktivního Hráče po



směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek. Ve hře 5 Card Omaha Hi/Lo je výše Sázek na turnu odvozena od Betu.

- 6) Jakmile jsou dorovnány Sázky na Turnu, Krupiér vyloží na Board lícem nahoru 'River'. River je pátou a poslední společnou kartou ve hře 5 Card Omaha Hi/Lo. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne závěrečné kolo Sázek.
- 7) Pokud po skončení posledního kola Sázek zbývá ve hře více než jeden Hráč, ukazuje karty Hráč, který jako poslední sázel nebo navyšoval. Pokud v posledním kole neproběhla žádná Sázka, pak jako první ukazuje karty Hráč bezprostředně od Buttonu ve směru hodinových ručiček. Hráč s nejlepší kombinací pěti karet vyhrává Pot. Pamatujte, že ve hře 5 Card Omaha musí Hráči použít dvě a jen dvě ze svých pěti vlastních karet v kombinaci s přesně třemi kartami na stole. V případě shody kombinací karet si Pot rovným dílem rozdělí mezi sebe Hráči s nejlepší kombinací. Po udělení Potu vítězi se může začít nová hra 5 Card Omaha Hi/Lo. Button se posune po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

## VÝHERNÍ KOMBINACE

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

Omaha Hi/Lo používá pro sestavení nejlepší kombinace vysokých karet tzv. tradiční hodnoty karetních kombinací v pokeru (viz podkapitola „Výherní kombinace“) a pro sestavení nejlepší kombinace nízkých karet používá hodnoty karetních kombinací zvané „Ace to Five (viz tabulka a popis níže)“ nebo také 'California'. Postupky a barva se do kombinace nepočítají a esa jsou vždy nízká. Nejlepší možná Handa je tzv. 'wheel': 5, 4, 3, 2, A.

1	5-4-3-2-A	29	8-6-4-3-A	15	7-6-4-3-2	43	8-7-5-3-2
2	6-4-3-2-A	30	8-6-4-3-2	16	7-6-5-2-A	44	8-7-5-4-A
3	6-5-3-2-A	31	8-6-5-2-A	17	7-6-5-2-A	45	8-7-5-4-2
4	6-5-4-2-A	32	8-6-5-3-A	18	7-6-5-3-2	46	8-7-5-4-3
5	6-5-4-3-A	33	8-6-5-3-2	19	7-6-5-4-A	47	8-7-6-2-A
6	6-5-4-3-2	34	8-6-5-4-A	20	7-6-5-4-2	48	8-7-6-3-A
7	7-4-3-2-A	35	8-6-5-4-2	21	7-6-5-4-3	49	8-7-6-3-2
8	7-5-3-2-A	36	8-6-5-4-3	22	8-4-3-2-A	50	8-7-6-4-A
9	7-5-4-3-A	37	8-7-3-2-A	23	8-5-3-2-A	51	8-7-6-4-2
10	7-5-4-3-A	38	8-7-4-2-A	24	8-5-4-3-A	52	8-7-6-4-3
11	7-5-4-3-2	39	8-7-4-3-A	25	8-5-4-3-A	53	8-7-6-5-A

12	7-6-3-2-A	40	8-7-4-3-2	26	8-5-4-3-2	54	8-7-6-5-2
13	7-6-4-2-A	41	8-7-5-2-A	27	8-6-3-2-A	55	8-7-6-5-3
14	7-6-4-3-A	42	8-7-5-3-A	28	8-6-4-2-A	56	8-7-6-5-4

## VARIANTY

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

- Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: V každém kole Sázek se uplatňují určité limity pro Sázky.
- Pot Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: Sázky jsou omezeny do výše hodnoty žetonů v Potu.
- No Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: Hráč může kdykoli vsadit všechny své hodnotové žetony.
- Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: Sazení v Limit 5 Card Omaha Hi/Lo je omezeno na předem stanovený systém výše Sázek. Sázky před Flopem, na Flopu a všechny Sázky i navýšení se rovnají Big blindu. Na turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení zdvojnásobí. Ve hře 5 Card Omaha Hi/Lo jsou Hráčům povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. To zahrnuje (1) Sazku – Bet, (2) navýšení – Raise, (3) další navýšení – Re-raise a (4) konečné navýšení – final Raise neboli Cap.
- Pot Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: V Pot Limit 5 Card Omaha Hi/Lo je minimální povolena Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Potu. Minimální navýšení (Raise): Navýšení Sázky musí být rovno alespoň výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. Pokud například první Hráč vsadí 5€, pak druhý musí Sazku předcházejícího navýšit o 5€ (celková Sázka bude 10€). Maximální navýšení: Výše Potu ve hře, který je tvořen celkovou sumou aktivního Potu spolu se všemi Sázkami na stole a dále částkou, kterou musí aktivní Hráč dorovnat před tím, než může Sázku navýšit. Příklad: Pokud je Pot 100€ a v kole Sázek neproběhla žádná předchozí akce, může Hráč vsadit maximálně 100€. Po této Sázce se akce přesouvá k dalšímu Hráči ve směru hodinových ručiček. Tento Hráč může buď složit, dorovnat 100€ nebo navýšit částkou v rozmezí minima (100€ a více) a maxima. Maximální výše Sázky je v tomto případě 400€. Hráč, který navýšoval, by nejprve dorovnal 100€, Pot by vzrostl na 300 €, a poté by zvýšil o 300€. Celková Sázka by proto činila 400€. U Pot Limit 5 Card Omaha Hi/Lo není žádné omezení ('Cap') na počet navýšení.
- No Limit 5 Card Omaha Hi/Lo: Minimální Sázka v No Limit 5 Card Omaha Hi/Lo je ve výši Big blindu, ale Hráči mohou vždy vsadit kolik chtějí, až do maxima svých žetonů u stolu. Minimální navýšení (Raise): V No Limit 5 Card Omaze Hi/Lo musí být navýšení nejméně ve výši předchozího navýšení nebo Sázky v daném kole. Pokud například první Hráč vsadí 5€, pak druhý musí Sázku předcházejícího navýšit o 5€ (celková Sázka bude 10€). Maximální navýšení: Výše vašeho Stacku (vaše hodnotové žetony na stole). U No Limit 5 Card Omaha Hi/Lo není žádné omezení ('Cap') na počet raisů.

## 6 CARD OMAHA POKER

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standardního pokerového hracího stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem a vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

## PRAVIDLA HRY

- 1) Každý z Hráčů obdrží šest vlastních karet a sazí po směru hodinových ručiček, přičemž začíná Hráč na pozici 'under the gun' (první po směru za Big blindem).
- 2) Poté, co si prohlédnete své vlastní karty, máte možnost zapojit se do hry dorovnaním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu, který je považován za 'živou' ('live') Sázku tohoto kola. Máte možnost položit (Fold), dorovnat (Call) nebo zvýšit (Raise). Sazení pokračuje v každém kole Sázek, dokud všichni aktivní Hráči (ti, kteří nepoložili) nevloží do Potu shodnou částku.
- 3) Po skončení prvního kola Sázek se na Board rozdává 'Flop'. Před vyložením Flop, Turn, River Krupiér vždy spálí jednu vrchní kartu z balíčku. Flop jsou první tři společné karty lícem nahoru určené všem Hráčům. Sazení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek.
- 4) Jakmile se ukončí sazení na Flopu, přichází na řadu 'turn' - další karta na Boardu. Turn je čtvrtá společná karta ve hře 6 Card Omaha. Sazení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek.
- 5) Jakmile jsou dorovnány Sázky na Turnu, Krupiér vyloží na Board lícem nahoru 'River'. River je pátou a poslední společnou kartou ve hře 6 Card Omaha. Sazení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne závěrečné kolo Sázek.
- 6) Pokud po skončení posledního kola Sázek zbývá ve hře více než jeden Hráč, ukazuje karty Hráč, který jako poslední sázel nebo navyšoval. Pokud v posledním kole neproběhla žádná Sázka, pak jako první ukazuje karty Hráč bezprostředně od Buttonu ve směru hodinových ručiček. Hráč s nejlepší kombinací pěti karet vyhrává Pot. Pamatujte, že ve hře 6 Card Omaha musí Hráči použít dvě a jen dvě ze svých pěti vlastních karet v kombinaci s přesně třemi kartami na stole. V případě shody kombinací karet si Pot rovným dílem rozdělí mezi sebe Hráči s nejlepší kombinací. Po udělení Potu vítězi se může začít nová hra 6 Card Omaha. Button se posune po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

## VÝHERNÍ KOMBINACE

Viz podkapitola a tabulka „Výherní kombinace“

## VARIANTY

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

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

## COURCHEVEL POKER

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standardního pokerového hracího stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem a vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

### PRAVIDLA HRY

- 1) Před samotným začátkem hry sazí Hráč bezprostředně po Buttonu (ve směru hodinových ručiček) 'Small blind', tedy první povinnou Sázku. Následující Hráč ve směru hodinových ručiček za Small blindem pak sazí 'Big blind', který je obvykle dvojnásobkem Small blindu. Blindy se ale mohou lišit v závislosti na výši Sázek a hrané struktuře Sázek. V hrách s pevným limitem je Big blind stejný jako Small blind, a Small blind je obvykle polovina výše Big blindu, ale může být v závislosti na Sazkách i vyšší.
- 2) Krupiér následně rozdává každému z Hráčů po jedné dvě karty (začíná se ad Hráče na pozici Small blind) a první z karet Flopu je rozdána lícem nahoru na stůl. Před každým umístěním karty na Board je Krupiérem spálena jedna karta z balíčku. Sázky probíhají po směru hodinových ručiček a začínají od Hráče na pozici 'under the gun' (prvního po směru za Big blindem).
- 3) Poté, co si prohlédnete své vlastní karty, máte možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu, který je považován za 'živou' ('live') Sázku tohoto kola. Máte možnost položit (Fold), dorovnat (Call) nebo zvýšit (Raise). Sazení pokračuje v každém kole Sázek, dokud všichni aktivní Hráči (ti, kteří nepoložili) nevloží do Potu shodnou částku. Poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček
- 4) Po skončení prvního kola Sázek jsou na stůl rozdány zbývající dvě karty 'Flopu' lícem nahoru. Flop jsou první tři společné karty lícem nahoru určené všem Hráčům. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne další kola Sázek. Ve hře Limit Courchevel jsou všechny Sázky a navýšení na Flopu odvozeny od Small blindu.
- 5) Jakmile se ukončí sazení na Flopu, přichází na řadu 'turn' - další karta na Boardu. Turn je čtvrtá společná karta hry Courchevel. Sázení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček ad Buttonu. Proběhne další kolo Sázek. Ve hře Limit Courchevel je výše Sázek na turnu odvozena od Big blindu.
- 6) Jakmile jsou dorovnány Sázky na turnu, Krupiér vyloží na Board lícem nahoru 'River'. River je pátou a poslední společnou kartou v rámci hry Courchevelu. Sázení na Flopu začíná u prvního

aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne závěrečné kolo Sázek.

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

## VÝHERNÍ KOMBINACE

Viz podkapitola a tabulka „Výherní kombinace“

## VARIANTY

- Limit Courchevel: V Limit Courchevel se sází předem stanovené, strukturované částky. Sázky před Flopem, na Flopu a všechny Sázky i navýšení se rovnají Big blindu. Na turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení zdvojnásobí. Ve hře Limit Courchevel jsou Hráči povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. To zahrnuje (1) Sázku – Bet, (2) navýšení - Raise, (3) další navýšení - Re-raise a (4) konečné navýšení - final Raise neboli Cap.
- Pot Limit Courchevel: V Pot Limit Courchevel je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Potu. Minimální navýšení (Raise): Navýšení Sázky musí být rovno alespoň výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. U Pot Limit Courchevelu není žádné omezení ('Cap') na počet navýšení.
- No Limit Courchevel: Minimální Sázka v No Limit Courchevel je ve výši Big blindu, ale Hráči mohou vždy vsadit, kolik chtějí, až do maxima svých žetonů u stolu. Minimální navýšení (Raise): V No Limit Courchevelu je navýšení nejméně ve výši předchozího navýšení nebo Sázky v daném kole. U No Limit Courchevelu není žádné omezení ('Cap') na počet navýšení.

# COURCHEVEL HI/LO POKER

## HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standartního pokerového stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem s vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

## KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér

vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

## PRAVIDLA HRY

- 1) Před samotným začátkem hry sazí Hráč bezprostředně po Buttonu (ve směru hodinových ručiček) 'Small blind', tedy první povinnou Sázku. Následující Hráč ve směru hodinových ručiček za Small blindem pak sazí 'Big blind', který je obvykle dvojnásobkem Small blindu. Blindy se ale mohou lišit v závislosti na výši Sázek a hrané struktuře Sázek. V hrách s pevným limitem je Big blind stejný jako Small blind, a Small blind je obvykle polovina výše Big blindu, ale může být v závislosti na Sazkách i vyšší.
- 2) Krupiér následně rozdává každému z Hráčů po jedné dvě karty (začíná se od Hráče na pozici Small blind) a první z karet Flopu je rozdána lícem nahoru na stůl. Před každým umístěním karty na Board je Krupiérem spálena jedna karta z balíčku. Sázky probíhají po směru hodinových ručiček a začínají od Hráče na pozici 'under the gun' (prvního po směru za Big blindem).
- 3) Poté, co si prohlédnete své vlastní karty, máte možnost zapojit se do hry dorovnáním nebo navýšením Big blindu. Akce začíná vlevo od Big blindu, který je považován za 'živou' ('live') Sázku tohoto kola. Máte možnost položit (Fold), dorovnat (Call) nebo zvýšit (Raise). Sazení pokračuje v každém kole Sázek, dokud všichni aktivní Hráči (ti, kteří nepoložili) nevloží do Potu shodnou částku. Poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček
- 4) Po skončení prvního kola Sázek jsou na stůl rozdány zbývající dvě karty 'Flopu' lícem nahoru. Flop jsou první tři společné karty lícem nahoru určené všem Hráčům. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne další kola Sázek. Ve hře Limit Courchevel Hi/Lo jsou všechny Sázky a navýšení na Flopu odvozeny od Small blindu.
- 5) Jakmile se ukončí sazení na Flopu, přichází na řadu 'turn' - další karta na Boardu. Turn je čtvrtá společná karta hry Courchevel Hi/Lo. Sázení začíná opět u prvního aktivního Hráče po směru hodinových ručiček od Buttonu. Proběhne další kolo Sázek. Ve hře Limit Courchevel Hi/Lo je výše Sázek na turnu odvozena od Big blindu.
- 6) Jakmile jsou dorovnány Sázky na turnu, Krupiér vyloží na Board lícem nahoru 'River'. River je pátou a poslední společnou kartou v rámci hry Courchevelu Hi/Lo. Sázení na Flopu začíná u prvního aktivního Hráče po Buttonu ve směru hodinových ručiček. Proběhne závěrečné kolo Sázek.
- 7) Pokud po skončení posledního kola Sázek zbývá ve hře více než jeden Hráč, ukazuje karty Hráč, který jako poslední sázel nebo navyšoval. Pokud v posledním kole neproběhla žádná Sázka, pak jako první ukazuje karty Hráč bezprostředně od Buttonu ve směru hodinových ručiček. Hráč s nejlepší kombinací pěti karet vyhrává Pot. Mějte na paměti, že ve všech hrách Courchevel Hi/Lo musí Hráči použít dvě (a pouze dvě) ze svých pěti vlastních karet v kombinaci s přesně třemi kartami z Boardu. V případě shody kombinací karet si Pot rovným dílem rozdělí mezi sebe Hráči s nejlepší kombinací. Pokud se žádná Handa nekvalifikuje pro low (v tomto případě 'eight low' a lepší), nejlepší Handa pro high vyhrává celý Pot. Po udělení Potu vítězi může začít nová hra Courchevelu Hi/Lo. Button se posune po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

## VÝHERNÍ KOMBINACE

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

## TYPY HER COURCHEVEL HI/LO

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

## VARIANTY

- Limit Courchevel Hi/Lo: V Limit Courchevel Hi/Lo se sází předem stanovené, strukturované částky. Sázky před Flopem, na Flopu a všechny Sázky i navýšení se rovnají Big blindu. Na turnu a Riveru se velikost všech Sázek i navýšení zdvojnásobí. Ve hře Limit Courchevel Hi/Lo jsou Hráči povoleny nejvýše čtyři Sázky v rámci každého kola Sázek. To zahrnuje (1) Sázku – Bet, (2) navýšení – Raise, (3) další navýšení – Re-raise a (4) konečné navýšení – final Raise neboli Cap.
- Pot Limit Courchevel Hi/Lo: V Pot Limit Courchevel Hi/Lo je minimální povolená Sázka shodná s Big blindem, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až do výše Potu. Minimální navýšení (Raise): Navýšení Sázky musí být rovno alespoň výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole. U Pot Limit Courchevelu Hi/Lo není žádné omezení ('Cap') na počet navýšení.
- No Limit Courchevel Hi/Lo: Minimální Sázka v No Limit Courchevel Hi/Lo je ve výši Big blindu, ale Hráči mohou vždy vsadit tolik, kolik chtějí, až do maxima svých žetonů u stolu. Minimální navýšení (Raise): V No Limit Courchevelu Hi/Lo je navýšení nejméně ve výši předchozího navýšení nebo Sázky v daném kole. U No Limit Courchevelu Hi/Lo není žádné omezení ('Cap') na počet raisů.

## POKER SEVEN CARD STUD

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standartního pokerového stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem s vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle.

V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupier vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiera a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

## PRAVIDLA HRY

- 1) Před zahájením hry Seven Card Stud všichni Hráči povinně vsadit Ante.
- 2) Každému Hráči jsou zpočátku rozdány tři karty, dvě vlastní karty a jedna odkrytá. Hráč držící nejnižší odkrytou kartu je tzv. 'bring-in' a začíná akci. Musí učinit další Sázku (přesná výše se odvíjí od typu hry) nebo pokud se rozhodne, celou Sázku v nižších sazkových násobcích. Akce pokračuje po směru hodinových ručiček kolem hracího stolu, dokud není dokončeno kolo sázení.
- 3) Poté obdrží Hráči další odkrytou kartu, které se říká 'Fourth Street'. Na tahu je Hráč s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Například Hráč s odkrytým párem králů hraje první, jestliže žádný jiný Hráč neukazuje pár es nebo lepší karty. Tento Hráč se může rozhodnout pro Check nebo vsadit nižší výši Sázek. Následuje další kolo Sázek.
- 4) Poté je Hráčům rozdána 'Fifth Street', tedy další odkryta karta. A opět první Hráč na řadě bude ten s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Pokračuje se kolem sázení. Počínaje rozděláním karty Fifth Street a po celý zbytek hry probíhá přihazování ve výši velkých Sázek.
- 5) V tuto chvíli je pro Hráče připravená karta tzv. 'Sixth Street'. Akci začíná Hráč s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Následuje kolo Sázek.
- 6) Nyní dostane každý Hráč sedmou a současně poslední kartu, která je rozdána lícem dolů. Kartu zná pouze Hráč, který ji obdržel. Jako první se vyjadřuje Hráč s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Před Hráči je poslední kolo Sázek, a pokud ve hře zůstane více než jeden Hráč, přejde se k Showdownu.
- 7) Pokud po závěrečném kole sázení zůstane ve hře více než jeden Hráč, pak jako první vykládá své karty ten, který jako poslední vsázel nebo Sázku navyšoval. V případě, že v posledním kole nebyla učiněna žádná Sázka, pak vyloží svoje karty jako první Hráč na prvních pozicích (sedadlo 1, sedadlo 2 atd.). Další karty na Showdownu se ukazují ve směru hodinových ručiček kolem stolu. Bank získává Hráč s nejvyšší kombinací karet. V případě rovnosti karetních kombinací se Bank dělí rovným dílem mezi příslušné Hráče.
- 8) Ve Studu, stejně jako v jiných formách pokeru, jsou možné následující akce - 'Fold', 'Check', 'Bet', 'Call' nebo 'Raise'. O tom, které možnosti jsou k dispozici v dané chvíli, rozhoduje akce předchozího Hráče. Vždy má však každý pokerový Hráč volbu složit karty, odložit je a vzdát se svého podílu v Banku. Jestliže dosud nikdo neprovedl Sázku, má Hráč možnost Check (nevsázet, ale ponechat si karty) nebo Bet. Po Hráčově Sázcce mají následující Hráči možnost Fold, Call nebo Raise. Call znamená dorovnat částku vsazenou předcházejícím Hráčem. Pojem Raise zahrnuje nejen dorovnání předchozí Sázkou, ale navíc její navyšování.
- 9) Za účelem určení bring-inu v Seven Card Stud rozhoduje o hodnotě karet barva. Barvy jsou řazeny v abecedním pořadí (podle anglických názvů) - kříže (nejnižší), kary, srdce a piky (nejvyšší). Rozhoduje nejnižší barva, takže pokud jsou na počátku Handy viditelné srdcová dvojka a křížová dvojka, potom křížová dvojka vkládá bring in. (Pozn.: toto pravidlo neplatí pro nerozhodné Handy na Showdownu.) Pokud je Hráč s nejnižší kartou zobrazenou na Third Street v All-inu za Ante a v důsledku toho není schopen vložit požadovaný bring-in, pak se bring-in posouvá ve směru hodinových ručiček u stolu bez ohledu na hodnotu odkrytých karet Hráče. Pokud některý Hráč na Fourth Street ukáže pár, může se dobrovolně vsadit nebo navyšit o velkou Sázku. Jestliže v této situaci někdo vsadí 'velkou Sázku', vyšší vsazená částka platí pro



zbytek sázení na Third Street.

### **VÝHERNÍ VARIANT A DALŠÍ VARIANTY**

Variantou hry Seven Card Stud je Seven Card Stud Hi/Lo (také známá jako 'Stud Eight or Better' nebo 'Stud/8'). V této variantě hry Stud jsou možní dva výherci každé hry. Zaprvé, Hráč mající nejlepší kombinaci vysokých karet a zadruhé Hráč s nejlepší hodnotou nízkých karet, pokud je tato kombinace tvořená kartami nižšími než osm nebo lepšími. Výherní kombinace blíže viz Výherní kombinace u Omaha Hi/Lo Poker.

## **POKER SEVEN CARD STUD HI/LO**

### **HRACÍ STŮL**

Hra se hraje u standartního pokerového stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem s vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

### **KARTY**

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

### **PRAVIDLA HRY**

- 1) Před zahájením hry Seven Card Stud všichni Hráči povinně vsadit Ante.
- 2) Každému Hráči jsou zpočátku rozdány tři karty, dvě vlastní karty a jedna odkrytá. Hráč držící nejnižší odkrytou kartu je tzv. 'bring-in' a začíná akci. Musí učinit další Sázku (přesná výše se odvíjí od typu hry) nebo pokud se rozhodne, celou Sázku v nižších sazkových násobcích. Akce pokračuje po směru hodinových ručiček kolem hracího stolu, dokud není dokončeno kolo sázení.
- 3) Poté obdrží Hráči další odkrytou kartu, které se říká 'Fourth Street'. Na tahu je Hráč s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Například Hráč s odkrytým párem králů hraje první, jestliže žádný jiný Hráč neukazuje pár es nebo lepší karty. Tento Hráč se může rozhodnout pro Check nebo vsadit nižší výši Sázek. Následuje další kolo Sázek.
- 4) Poté je Hráčům rozdána 'Fifth Street', tedy další odkryta karta. A opět první Hráč na řadě bude ten s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Pokračuje se kolem sázení. Počínaje rozdáním karty Fifth Street a po celý zbytek hry probíhá přihazování ve výši velkých Sázek.
- 5) V tuto chvíli je pro Hráče připravená karta tzv. 'Sixth Street'. Akci začíná Hráč s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Následuje kolo Sázek.
- 6) Nyní dostane každý Hráč sedmou a současně poslední kartu, která je rozdána lícem dolů. Kartu zná pouze Hráč, který ji obdržel. Jako první se vyjadřuje Hráč s nejvyšší hodnotou odkrytých karet. Před Hráči je poslední kolo Sázek, a pokud ve hře zůstane více než jeden Hráč, přejde

se k Showdownu.

- 7) Pokud po závěrečném kole sázení zůstane ve hře více než jeden Hráč, pak jako první vykládá své karty ten, který jako poslední vsázel nebo Sázkou navyšoval. V případě, že v posledním kole nebyla učiněna žádná Sázka, pak vyloží svoje karty jako první Hráč na prvních pozicích (sedadlo 1, sedadlo 2 atd.). Další karty na Showdownu se ukazují ve směru hodinových ručiček kolem stolu. Bank získává Hráč s nejvyšší kombinací karet. V případě rovnosti karetních kombinací se Bank dělí rovným dílem mezi příslušné Hráče.
- 8) Ve Studu, stejně jako v jiných formách pokeru, jsou možné následující akce - 'Fold', 'Check', 'Bet', 'Call' nebo 'Raise'. O tom, které možnosti jsou k dispozici v dané chvíli, rozhoduje akce předchozího Hráče. Vždy má však každý pokerový Hráč volbu složit karty, odložit je a vzdát se svého podílu v Banku. Jestliže dosud nikdo neprovedl Sázkou, má Hráč možnost Check (nevsázet, ale ponechat si karty) nebo Bet. Po Hráčově Sázkě mají následující Hráči možnost Fold, Call nebo Raise. Call znamená dorovnat částku vsazenou předcházejícím Hráčem. Pojem Raise zahrnuje nejen dorovnání předchozí Sázkou, ale navíc její navyšování.
- 9) Za účelem určení bring-inu v Seven Card Stud rozhoduje o hodnotě karet barva. Barvy jsou řazeny v abecedním pořadí (podle anglických názvů) - kříže (nejnižší), kary, srdce a piky (nejvyšší). Rozhoduje nejnižší barva, takže pokud jsou na počátku Handy viditelné srdcová dvojka a křížová dvojka, potom křížová dvojka vkládá bring in. (Pozn.: toto pravidlo neplatí pro nerozhodné Handy na Showdownu.) Pokud je Hráč s nejnižší kartou zobrazenou na Third Street v All-inu za Ante a v důsledku toho není schopen vložit požadovaný bring-in, pak se bring-in posouvá ve směru hodinových ručiček u stolu bez ohledu na hodnotu odkrytých karet Hráče. Pokud některý Hráč na Fourth Street ukáže pár, může se dobrovolně vsadit nebo navyšit o velkou Sázkou. Jestliže v této situaci někdo vsadí 'velkou Sázkou', vyšší vsazená částka platí pro zbytek sázení na Third Street.

## VÝHERNÍ KOMBINACE

Ve hře Seven Card Stud Hi/Lo je jednotlivě rozdáno sedm karet v průběhu celé hry, ale o vítězi rozhoduje pouze karetní kombinace pěti karet každého Hráče. Aby měl Hráč nárok získat část Banku za low (nízké karty), musí být low Handa hrána s kartami „eight or better“, tedy s osmičkou nebo nižšími. (Low Handy jsou v Seven Card Stud Hi/Lo tvořeny stejně jako v Omaha Hi/Lo). Pokud nevyhovuje žádná low Handa, celý Bank vyhrává high Handa. V hrách Stud Hi/Lose pro hodnocení low Hand využívá systém 'Ace to Five' nebo 'California'. Postupky a Flush se nepočítají do Handy a esa jsou vždy nízká, takže nejlepší možná Handa je tzv. "wheel": 5, 4, 3, 2, A.

## RAZZ (SEVEN CARD STUD LOW)

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standartního pokerového stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem s vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér

vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

## PRAVIDLA HRY

- 1) Před tím, než začne hra, vloží všichni Hráči minimální Sázku Ante.
- 2) Každému Hráči jsou zpočátku rozdány tři karty, 2 neodkryté a 1 odkrytá karta. Hráč s nejvyšší odkrytou kartou je v Razzu 'bring-in' a ten také začíná akci. Musí učinit Sázku v určité nominální hodnotě (přesná výše bring-inu závisí na typu hry) nebo pokud se rozhodne, celou Sázku v nižších sazkových násobcích. Hra pokračuje ve směru hodinových ručiček napříč pokerovým stolem, dokud není sázení pro dané kolo u konce.
- 3) Nyní obdrží každý Hráč další odkrytou kartu, nazývanou též 'Fourth Street'. Jako první je na řadě Hráč s nejsilnější (nejnižší) odkrytou Handou. Ten může buď Bet, nebo Check. Pokud vsadí, sází malou Sázku a následuje další kolo Sázek.
- 4) Každý Hráč nyní obdrží další odkrytou kartu, nazývanou též "Fifth Street" a opět jedná ten Hráč, jehož odkryté karty mají nejnižší pokerovou hodnotu. Například Hráč s eight-high hraje první, jestliže jediní jiní Hráči ve hře ukazují pár sedmiček a queen high. Hráč s eight-high může buď Checknout, nebo vsadit vyšší Sázku. Přichází další kolo Sázek. Počínaje Fifth Street až po zbytek hry jsou všechny Sázky a navýšení násobky „velké Sázky“.
- 5) Každý Hráč nyní obdrží další odkrytou kartu, nazvanou též "Sixth Street" a opět jedná ten Hráč, jehož odkryté karty mají nejnižší pokerovou hodnotu. Poté začíná další kolo Sázek.
- 6) Poté obdrží každý Hráč sedmou a poslední kartu, která je neodkrytá a jejíž hodnotu zná pouze ten, kterému byla rozdána. Stejně jako na předchozích street, začíná ten Hráč, jehož odkryté karty mají nejnižší pokerovou hodnotu. Nastává poslední kolo Sázek, a pokud ve hře zůstane více než jeden Hráč, přejde se k Showdownu.
- 7) Jestliže při dokončení posledního sázecího kola zbývá ve hře více než 1 Hráč, ukáže jako první karty poslední sázející/přihazující. Když nebyly v posledním kole uzavřeny žádné Sázky, ukáže jako první karty Hráč na první pozici (sedadlo 1, poté sedadlo 2 a tak dále). Další Handy na Showdownu se ukazují ve směru hodinových ručiček kolem stolu. Bank vyhrává Hráč s nejlepší 5 karetní Ace to five kombinací. Zapamatujte si, že (na rozdíl od Seven Card Stud Hi/Lo a Omaha Hi/Lo) zde neexistuje žádná 'vhodnost'. Celý Bank vyhrává Handa s nejlepší nízkou kombinací. Poté, co je Bank přidělen nejlepší low kombinaci, může začít nová hra. Pokud mají 2 nebo více Hand shodné hodnoty, je mezi ně Bank rozdělen rovnoměrně a barvy karet zde nehrají roli.
- 8) Ve Studu, stejně jako v jiných formách pokeru, jsou možné následující akce - 'Fold', 'Check', 'Bet', 'Call' nebo 'Raise'. O tom, které možnosti jsou k dispozici v dané chvíli, rozhoduje akce předchozího Hráče. Vždy má však každý pokerový Hráč volbu složit karty, odložit je a vzdát se svého podílu v Banku. Jestliže dosud nikdo neprovedl Sázku, má Hráč možnost Check (nevsázet, ale ponechat si karty) nebo Bet. Po Hráčově Sázcce mají následující Hráči možnost Fold, Call nebo Raise. Call znamená dorovnat částku vsazenou předcházejícím Hráčem. Pojem Raise zahrnuje nejen dorovnání předchozí Sázky, ale navíc její navýšení. Akce Bet a Raise v hrách s limitem jsou předem dané částky.
- 9) Za účelem určení bring-inu v Razzu rozhoduje o hodnotě karet barva. V pořadí od nejvyšší po nejnižší se řadí následovně – piky, srdce, káry a kříže. Bring in je zodpovědností nejvyšší barvy, takže pokud jsou na začátku hry k vidění srdcová a karová královna a současně je královna nejvyšší ukázanou kartou, potom případně bring in na srdcovou královnu. Pokud je Hráč s nejvyšší kartou zobrazenou na Third Street v All-inu za Ante a v důsledku toho není schopen

vložit požadovaný bring-in, pak se bring-in posouvá ve směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči u stolu bez ohledu na hodnotu odkrytých karet Hráče.

### VÝHERNÍ KOMBINACE

Razz (Seven Card Stud, pouze nízka) je pokerová hra, ve které při odkrytí karet, vyhrává nejnižší pokerová kombinace, Ace to five' (, Od esa k pěti'). V Razzu je Hráči v průběhu hry rozdáno celkem 7 karet, ale pro stanovení vítěze je rozhodujících pouze 5 nejlepších low Hand. Na rozdíl od her Seven Card Stud Hi/Lo nebo Omaha Hi/Lo, v Razzu neexistuje pro výhru Banku požadavek '8 or better'. Při hodnocení kombinací v Razzu se využívá systém, Ace to five' nebo, California'. Postupky a Flushe se nepočítají do Handy a esa se vždy počítají jako nízké karty, takže nejlepší možná Handa je tzv. 'wheel': 5, 4, 3, 2, A.

## FIVE CARD DRAW

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standartního pokerového stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem s vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

### PRAVIDLA HRY

- 1) Před začátkem hry, než se rozdají karty, vloží Hráči po levici od Hráče na pozici Dealer button do hry povinné Sázky. Hráč ihned po levici od Hráče na pozici Dealer Button vloží do hry Small blind, a Hráč po levici od něho pak Big blind.
- 2) Následně Krupiér rozdává ve směru hodinových ručiček po jedné kartě všem Hráčům celkem pět karet do ruky.
- 3) Hra probíhá ve stejném směru a jako první koná akci Hráč po levici od Hráče, který vložil Sázku Big blindu. Každý Hráč má možnost buď dorovnat (Call), navýšit (Raise) anebo své karty zahodit (Fold). V prvním kole není možné Checknout a pokračovat ve hře. Kolo pokračuje po směru hodinových ručiček kolem herního stolu do jeho ukončení.
- 4) Po skončení prvního kola sázení následuje výměna karet (draw), kdy si každý Hráč vybere ty karty, které si přeje odložit (discard). Hráči mají možnost vyměnit si libovolný počet karet na ruce za jiné. Proces odkládání karet probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na pozici Dealer Button. Hráči se mohou této možnosti vzdát a nemusejí měnit žádnou kartu.
- 5) Následuje další kolo akcí, které tentokrát zahajuje Hráč sedící po levici od Hráče na pozici Dealer Button.

- 6) Pokud ještě nikdo nevsadil, mají Hráči možnost Checknout a pokračovat ve hře bez nutnosti vsadit. Kromě toho Hráč může standardně vsadit (Bet) anebo své karty složit (Fold). Pokud někdo již vsadil, musí další Hráč na řadě buď jeho Sázku dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo své karty zahodit (Fold).
- 7) Poté následuje druhé kolo Sázek, které zahajuje Hráč sedící nalevo od Hráče na pozici Dealer Button.
- 8) Poté následuje vyložení karet (Showdown) a určení vítěze. Hráč s nejlepší kombinací pěti karet vyhrává Bank. Poté, co je Bank vyplacen za nejlepší kombinaci, je připravena nová hra Five Draw. Mají-li dva nebo více Hráčů shodné karetní kombinace, Bank si rozdělí rovným dílem. V tomto případě nemá žádná z barev vyšší hodnotu.

## VÝHERNÍ KOMBINACE

Viz podkapitola „Výherní kombinace“

## 2–7 TRIPLE DRAW

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standartního pokerového stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem s vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

### PRAVIDLA HRY

- 1) Draw hry se hrají se Sázkami naslepo, známými jako Blindy, kdy Hráč sedící nalevo od Hráče na pozici Dealer Button vkládá tzv. Small blind, a Hráč po jeho levici Big blind. Small blind se obvykle rovná polovině velikosti Big blindu. Lowball se také někdy hraje s Ante, což je malá nucená Sázka od každého Hráče, která se vkládá ještě navíc k Blindům.
- 2) Každému Hráči se rozdá pět karet lícem dolů. Poté následuje kolo Sázek, v němž máte možnost Call (dorovnat), Raise (navýšit) nebo Fold (složit karty).
- 3) Po skončení prvního kola sázení následuje výměna karet (draw), kdy si každý Hráč vybere ty karty, které si přeje odložit (discard). Hráči mají možnost vyměnit si libovolný počet karet na ruce za jiné. Proces odkládání karet probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na pozici Dealer Button. Hráči se mohou této možnosti vzdát a nemusejí měnit žádnou kartu.
- 4) Pokud si přejete, lze odložit všech pět karet. Jakmile zjistíte, že máte dostatečně silnou Handu,

můžete se rozhodnout, že nechcete odložit žádnou z karet. Proces odkládání karet probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Poté, co všichni odloží nepotřebné karty, následuje další kolo sázení, počínaje prvním Hráčem nalevo od Buttonu.

- 5) Následují dvě další výměny karet, kdy po každém z nich mají Hráči možnost sázet, celkem jsou tedy tři výměny a čtyři kola sázení. Jestliže je v tuto chvíli ve hře více než jeden Hráč, uskuteční se Showdown (odkrytí karet), kde Hráč s nejlepšími kartami získává Pot. Proces Showdown probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na pozici Dealer Button.
- 6) Hráč s nejlepší kombinací pěti karet hry 2-7 vyhrává Bank. Mají-li dva nebo více Hráčů shodné karetní kombinace, Bank si rozdělí rovným dílem. V tomto případě nemá žádná z barev vyšší hodnotu. Mějte, prosím, na paměti toto je odlišná varianta od ostatních low či high/low pokerových her, ve kterých lze s esem hrát jak ve vysoké, tak v nízké kombinaci. Ve hře 2-7, je eso vždy nejvyšší kartou.

### VÝHERNÍ KOMBINACE

Ve hře 2-7 se postupky a Flush počítají za nízkou kombinaci a esa jsou vždy vysoká. Takže nejlepší kombinací je: 7, 5, 4, 3, 2. Následující 2-7 kombinace (uvedený seznam není kompletní) jsou seřazeny od nejslabší (č. 1, která jen málokdy přinese výhru) po nejsilnější (č. 16, která nemůže prohrát, tzv. nuts):

- o J, 7, 4, 3, 2 (vše stejná barva – Flush)
- o 8, 7, 6, 5, 4 (postupka)
- o 7, 6, 5, 4, 3 (nižší postupka)
- o 5, 5, 5, 6, 3
- o 2, 2, 7, 6, 5
- o A, 9, 6, 4, 2
- o A, 8, 7, 4, 2
- o A, 5, 4, 3, 2 (není postupka – eso-vysoké)
- o K, J, 8, 7, 4
- o T, 7, 5, 4, 3
- o T, 6, 5, 4, 3
- o T, 6, 5, 4, 2
- o 9, 7, 6, 4, 3
- o 8, 6, 4, 3, 2
- o 7, 6, 4, 3, 2
- o 7, 5, 4, 3, 2

## 2-7 (DEUCE TO SEVEN) SINGLE DRAW LOWBALL

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standartního pokerového stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem s vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání

se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

## PRAVIDLA HRY

- 1) Draw hry se hrají s povinnými Sázkami nazvanými "blindy", přičemž Hráč sedící po levici od Hráče na pozici Dealer Button vkládá Small blind a následující Hráč po jeho levé ruce vloží Big blind. Small blind se obvykle rovná polovině výše Big blindu. Lowball se někdy také hraje s Ante. Ten představuje povinnou Sázkou nízké hodnoty, kterou vkládá navíc každý Hráč bez ohledu na blindy.
- 2) Každému Hráči se rozdává pět karet barvou dolů.
- 3) Následuje kolo Sázek, kde má Hráč možnost Sázkou dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo karty složit (Fold).
- 4) Po skončení prvního kola sázení následuje výměna karet (draw), kdy si každý Hráč vybere ty karty, které si přeje odložit (discard). Hráči mají možnost vyměnit si libovolný počet karet na ruce za jiné. Proces odkládání karet probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na pozici Dealer Button. Hráči se mohou této možnosti vzdát a nemusejí měnit žádnou kartu. Pokud se rozhodne, je možné vyměnit všech pět karet.
- 5) Po kompletní výměně následuje další kolo Sázek, v němž Hráči volí možnost vsadit (Bet) nebo složit karty (Fold). Pokud nikdo nevsadí, Hráči mají možnost Check. Pokud Check využije víc než jeden Hráč, vyloží se karty (Showdown) a Bank získá Hráč s nejlepší Hand. Proces Showdown probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na pozici Dealer Button.
- 6) Hráč s nejlepší kombinací pěti karet hry 2-7 vyhrává Pot. Poté, co je Pot vyplacen za nejlepší kombinaci, je připravena nová hra 2-7 Single Draw. Mají-li dva nebo více Hráčů shodné karetní kombinace, Pot si rozdělí rovným dílem. V tomto případě nemá žádná z barev vyšší hodnotu. Mějte prosím na paměti, že toto je odlišná varianta od ostatních low či high/low pokerových her, ve kterých lze s esem hrát jak ve vysoké, tak v nízké kombinaci. Ve hře 2-7 je eso vždy nejvyšší kartou.

## VÝHERNÍ KOMBINACE

Pořadí Hand je v Hrách 2-7 jiné než v ostatních low Hrách. Ve hře 2-7 se postupky a Flushe počítají za slabé kombinace, přičemž esa jsou vždy vysoká. Takže nejlepší možná Handa je: 7, 5, 4, 3, 2. Následující Handy 2-7 (uvedený seznam není kompletní) jsou hodnoceny od nejslabší (č. 1 jen zřídka vyhraje Bank) k té nejsilnější (č. 16, nuts):

- o J, 7, 4, 3, 2 (vše stejná barva – Flush)
- o 8, 7, 6, 5, 4 (postupka)
- o 7, 6, 5, 4, 3 (nižší postupka)
- o 5, 5, 5, 6, 3
- o 2, 2, 7, 6, 5
- o A, 9, 6, 4, 2
- o A, 8, 7, 4, 2
- o A, 5, 4, 3, 2 (není postupka – eso-vysoké)
- o K, J, 8, 7, 4
- o T, 7, 5, 4, 3
- o T, 6, 5, 4, 3

- o T, 6, 5, 4, 2
- o 9, 7, 6, 4, 3
- o 8, 6, 4, 3, 2
- o 7, 6, 4, 3, 2
- o 7, 5, 4, 3, 2

## HORSE (SMÍŠENÉ HRY)

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standartního pokerového stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem s vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

### POPIS HRY

Jedná se o kombinaci pěti pokerových her:

- o Texas Hold'em Poker
- o Omaha Hi/Lo Poker
- o Razz (Seven Card Stud Low)
- o Poker Seven Card Stud
- o Poker Seven Card Stud Hi/Lo

### PRAVIDLA HRY

- 1) HORSE se hraje jako jedno 'kolo' každé z her, která je jeho součástí.
- 2) Začíná se s Texas Hold'emem s fixním limitem, a poté se střídá Omaha Hi/Lo s pevným limitem, Razz (Seven Card Stud Low), Seven Card Stud (pouze High) a nakonec Seven Card Stud Hi/Lo. Po dohrané Seven Card Stud Hi/Lo je herní kola u konce a hra se přesouvá zpět k Hold'emu s pevným limitem atd.
- 3) Při přesunu z Omaha Hi/Lo na Razz není Button dostupný. To znamená, že při přesunu hry zpět na Hold'em (po odehraní Seven Card Stud Hi/Lo) nemůže žádný z Hráčů přeskočit blind nebo platit Sázkou navíc.
- 4) Všechny hry v rámci HORSE se hrají s fixním limitem – nehrají se hry s limitem Potu nebo hry bez limitu (no-limit). Limity platí po celou dobu rotace her.



## 8 – GAME MIX

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standartního pokerového stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem s vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

### POPIS HRY

Jedná se o kombinaci osmi pokerových her:

- o 2-7 Triple Draw
- o Texas Hold'em Poker
- o Omaha Hi/Lo Poker
- o Razz (Seven Card Stud Low)
- o Poker Seven Card Stud
- o Poker Seven Card Stud Hi/Lo
- o Texas Limit Hold'em
- o Omaha Poker

### PRAVIDLA HRY

- 1) 8 – Game Mix se hraje v šesti Hráčích, přičemž druh hry se mění každých 6 Hand (nebo každou úroveň v turnajích).
- 2) Prvních 6 Hand se hraje Limit 2-7 Triple Draw, dále Limit Hold'em atd. Pokud se dokončí poslední Handa ve hře Pot Limit Omaha, cyklus se vrací zpět na Limit 2-7 Triple Draw a začíná se znovu.

## TRIPLE STUD

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standartního pokerového stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem s vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

## KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl mimo hrací stůl.

## POPIS HRY

Jedná se o kombinaci tří pokerových her:

- o Poker Seven Card Stud
- o Razz (Seven Card Stud Low)
- o Poker Seven Card Stud Hi/Lo

## PRAVIDLA HRY

- 1) Systém hry Triple Stud je založený na střídání jednotlivých her.
- 2) Začíná se hrou Poker Seven Card Stud (High), pokračuje Razz (Seven Card Stud Low), a nakonec se přechází na Poker Seven Card Stud Hi/Lo.
- 3) Po skončení kola Poker Seven Card Stud Hi/Lo se opět vrací zpět ke hře Poker Seven Card Stud (High), a tak se hry opakují stále dokola. Než se přejde k další části, odehraje se vždy osm Hand každé hry.

## BADUGI

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standartního pokerového stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem s vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

### PRAVIDLA HRY

- 1) Badugi se hraje s povinnými Sázkami nazvanými Blindy, přičemž: Hráč sedící po levici od Hráče na pozici Dealer Button vkládá Small blind a následující Hráč po jeho levé ruce vloží Big blind. Small blind je obvykle polovina velkého blindu.

- 2) Každému Hráči se rozdají čtyři karty lícem dolů. Následuje první kola Sázek, kde můžete Sázkou dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo karty složit (Fold). Hráči, kteří zůstanou po prvním kole Sázek ve hře, mají možnost své karty vyměnit. Cílem výměny je odhodit karty, které nechcete, a nahradit je novými, které mohou vylepšit vaši kombinaci. Pokud chcete, můžete odhodit všechny čtyři karty. Pokračuje se druhým kolem Sázek, ve kterém má Hráč možnost vsadit nebo složit a za předpokladu, že nepředcházely žádné Sázkou, může Hráč zahrát Check. Jakmile je toto kolo Sázek ukončeno, následuje další výměna a sazková kola. Poté proběhne závěrečné kolo výměn a Sázek, po kterém, pokud je ve hře více než jeden Hráč, následuje Showdown. Hráč s nejlepší kombinací vyhrává Pot.
- 3) Cílem hry je sestavit Badugi – čtyři nejnižší možné karty různé barvy a žádné páry. Nejlepší možná startovní kombinace je tedy 4-3-2-A (každá karta v jiné barvě). Kombinace v Badugi se hodnotí podle nejvyšší karty, přičemž eso je vždy počítáno jako nízká karta a postupky se ignorují. Hráč držící 9-8-4-3 v různých barvách ('Nine Badugi') prohraje proti Hráči s 8-7-3-2 ('Eight Badugi') v různých barvách. Stejně tak 6-3-2-A ('Six Badugi') prohraje proti 5-4-3-2 ('Five Badugi'). Pokud jsou nejvyšší karty shodné, potom je porovnávána druhá nejvyšší karta a tak dále. Proto 6-5-4-A ('Six Five Badugi') bude přebíto 6-4-3-2 ('Six-Four Badugi').
- 4) Pokud dojde k Showdownu a žádný z Hráčů nemá Badugi, vyhrává Bank Hráč s nejlepší kombinací tří karet nebo Hráč s nejlepší kombinací dvou karet. Proces Showdown probíhá po směru hodinových ručiček podél stolu. Jako první mění Hráč po levici od Hráče na pozici Dealer Button.

## VÝHERNÍ KOMBINACE

### Jednokaretní handy



[5-x-x-x] (tři káry se ignorují)



[4-x-x-x] (tři piky se ignorují)



[A-x-x-x] (tři esa se ignorují)

### Dvoukaretní handy



[Q-J-x-x] (ignoruje se Js a ještě jeden kluk)



[T-9-x-x] (ignoruje se jedna desítka a devítka v různých barvách)



[7-6-x-x] (ignorují se dvě nejvyšší piky)



[2-A-x-x] (ignoruje se 3c a jedno eso)

### **Tříkaretní handy**



[K-2-A-x] (ignoruje se Kd)



[Q-2-A-x] (ignoruje se královna)



[J-T-9-x] (ignoruje se Qs)



[J-T-6-x] (ignoruje se Qs)



[J-8-6-x] (ignoruje se Ks)



[4-2-A-x] (ignoruje se 3c)



[3-2-A-x] (ignoruje se trojka)

### Badugi



[K-Q-J-T] (nejhorší Badugi)



[8-7-2-A]



[8-5-4-2]



[4-3-2-A] (nejlepší Badugi)

## OPEN FACE CHINESE POKER

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standartního pokerového stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem s vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

### PRAVIDLA HRY

- 1) K hodnocení se používá bodový systém. Je zapotřebí Dealer Button. Karty se začnou rozdávat od prvního Hráče po Buttonu. Nejprve je rozdáno 5 karet každému Hráči (lícem dolů, po jedné kartě na Hráče). Hráči vezmou svých 5 karet a začnou je pokládat na stůl faceup tak, aby bylo zřejmé, které karty jsou Back, Middle nebo Front Hand.
- 2) Jakmile jsou karty umístěny, nesmí se jejich pozice po zbytek hry měnit. v tento okamžik má Hráč 2 nebo 3 Handy načaté, nicméně nedokončené. Zcela výjimečný případ by nastal, kdyby Hráč měl Back nebo Middle Hand celou sestavenou z prvních 5 karet a zbylé dvě Handy ne.
- 3) Nyní dostávají Hráči 8 zbylých karet – vždy po jedné, lícem dolů. Hráč se musí vždy rozhodnout kam (do které ze tří Hand) umístí konkrétní kartu. Jakmile je karta položená, nesmí se přesouvat do jiné Handy. Hráč by měl mít jasno, co od které Handy očekává, tím spíš, že vidí stále více odkrytých karet na stole.
- 4) Fantasy Land – Fantasy Land začíná, pokud sestavíte pár Queen ve vaší Front Hand bez Foulu – potřebujete pár Kingu (nebo více) v Middle Hand a pár Es (nebo více) v Back Hand. Pokud se vám podaří sestavit Handu s párem Queen ve Front Hand, příští hru vám bude rozdáno

všech 13 karet lícem dolů na začátku hry najednou. To vám samozřejmě poskytne obrovskou výhodu. Všech 13 karet můžete ihned použít k optimálnímu sestavení všech 3 Hand. Queeny jsou v balíčku jen 4 a šance na to, že vám přijdou v tu pravou chvíli, když potřebujete, není velká. Mnohokrát se tedy musíte rozhodnout již na samém začátku nebo v průběhu hry, jestli Queeny spárovat na Front Hand nebo ne. Hráč, který dostane všech 13 karet, je musí všechny otočit, za na něj přijde řada. Nesmí potom již měnit jejich pořadí! Hráč, který aktuálně hraje Fantasy Land se již nemůže touto cestou dostat na další Fantasy Land (2x Queen na Front Hand).

- 5) Progressive – Hlavním rozdílem mezi Progressive Pineapple a tradičním OFC Pineapple je v tom, že Hráč obdrží ve Fantasy Landu více karet v závislosti na tom, jakou kombinaci složí v horní řadě. V případě top Handy se Hráč ve Fantasy Landu může těšit na 17 karet, což je oproti klasickým 14 kartám výrazný rozdíl.
- 6) Bodování – Bodování je založeno na vítězství jedné nebo více Hand ze všech tří možných a na Royalty systému za dobré Handy. Hráč dostane 1 bod, pokud porazí soupeřovu Handu (Back Hand proti Back Hand) a 3 bonusové body za vítězství všech 3 Hand (tzv. scoop). Takže pokud Hráč vyhraje 2 Handy a 1 prohraje, jeho čistý zisk je 1 bod. Ale pokud Hráč vyhraje všechny 3 (nebo prohraje všechny 3) Handy, pak jeho čistý zisk (nebo prohra) je 6 bodů.

<b>Body - Back Hand</b>	
<b>Kombinace</b>	<b>Body</b>
Royal	25
Straight Flush	15
Four of a kind	10
Full House	6
Flush	4
Straight	2

<b>Body - Middle Hand</b>	
<b>Kombinace</b>	<b>Body</b>
Straight Flush	30
Four of a kind	20
Full House	12
Flush	8
Straight	4

<b>Body - Front Hand</b>	
<b>Kombinace</b>	<b>Body</b>
Pair of Aces	9
Pair of Kings	8
Pair of Queens	7
Pair of Jacks	6

Pair of Tens	5
Pair of Nines	4
Pair of Eights	3
Pair of Sevens	2
Pair of Sixes	1
Trips of Aces	22
Trips of Kings	21
Trips of Queens	20
Trips of Jacks	19
Trips of Tens	18
Trips of Nines	17
Trips of Eights	16
Trips of Sevens	15
Trips of Sixes	14
Trips of Fives	13
Trips of Fours	12
Trips of Threes	11
Trips of Twos	10

## HERNÍ KOMBINACE

Herní kombinace pro 5karetní Handy jsou stejné jako v běžném pokeru – High card, Pair, 2 Pair, 3 of a kind, Straight, Flush, Full House, Straight Flush a Royal Flush. Herní kombinace pro 3karetní Handu jsou High Card, Pair, 3 of a kind. U 3karetní Handy nelze hrát kombinace typu Straight a Flush, protože je velmi jednoduché je sestavit. Nejlepší Handou je tedy AAA. Správné srovnání všech tří Hand sestupně podle jejich herní síly (od spodní po horní) je důležitou součástí Chinese Pokeru. v případě, že Hráč nesprávně srovná kombinace, nekvalifikuje se dále do hry a jeho karty a kombinace se tak nepočítají. V takovém případě pak Hráč, který se nekvalifikoval vyplácí body svým protihráčům, kterým se povedlo poskládat kombinace ve správném pořadí.

## PINEAPPLE – CRAZY PINEAPPLE

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standartního pokerového stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem s vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.



## PRAVIDLA HRY

- 1) První fáze hry začíná vložением povinných Sázek. Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer Button je povinen vložit Sázku v hodnotě Small Blind. Hráč sedící nalevo od Hráče, který vkládá Sázku v hodnotě Small Blind (tj. dvě pozice nalevo od Hráče na pozici Dealer Button) je povinen vložit Sázku v hodnotě Big Blind.
- 2) Poté Krupiér každému Hráči rozdává po jedné celkem tři karty. Tyto karty jsou rozdávány, tak, aby je viděl pouze jejich majitel. Poté již nic nebrání prvnímu kolu sázení. To odstartuje Hráč sedící nalevo od Big blindu a postupuje se po směru hodinových ručiček.
- 3) Hráč, který reaguje ihned po Big blindu navýšil původní Vklad, tak se dalšímu Hráči v pořadí otevírá možnost takzvaného Re-raisu, tedy opětovného navýšení předchozí částky. Toto navýšení musí být opět dvojnásobně vyšší než poslední Sázka.
- 4) Krupiér na hrací stůl vyloží tři karty, které jsou společné pro všechny Hráče a následuje další kolo sázení. To začíná první Hráč sedící nalevo od Hráče na pozici Dealer Button, který ovšem před Flopem nezahlavil karty. Má tři možnosti:
  - a) Položit karty (Fold),
  - b) Čekat (Check),
  - c) Vsadit (Bet).
- 5) Pokud tento Hráč zvolí možnost Sázky (Bet), tak má Hráč sedící za ním možnost tuto Sázku dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo může karty složit (Fold). Check již není dále možností.
- 6) Po dokončení sázení se všechny hodnotové žetony přesunou do Potu a pokud ve hře zbývají dva a více Hráčů, pokračuje se do další fáze.
- 7) Krupiér spálí vrchní kartu v balíčku (odloží ji stranou tak, aby nikdo neviděl, o jakou se jednalo) a na stůl umístí tři společné karty (Flop).
- 8) Následuje druhé kolo akcí. Všichni Hráči, kteří ještě nesložili karty, musí vyřadit jednu ze svých karet, takže jim zbydou dvě karty.
- 9) Po vynesení čtvrté společné karty začíná akce opět Hráč sedící jako první po levé ruce Hráče na pozici Dealer Button. Hráči mají stejné možnosti vyjádření jako v předcházejícím sázkovém kole.
- 10) Po kompletním třetím sázkovém kole za přítomnosti dvou a více Hráčů opět spálí jednu kartu a další v pořadí otočí vedle čtyřech již odhalených.
- 11) Poté začíná poslední kolo Sázek. Opět zde platí stejné pořadí i úkony jako v těch předchozích.
- 12) Následně přichází fáze Showdown, tj. Hráči otáčejí své kombinace a porovnávají jejich sílu. Vyhrává Hráč, který má nejlepší (nejvyšší) kombinaci karet. Pokud se některý Hráč kvalifikoval (měl všech pět karet nižších než osm), je Bank je rozdělen mezi Hráče s nejvyššími kartami a nejnižšími kartami.

## VÝHERNÍ KOMBINACE

Výherní kombinace blíže viz Výherní kombinace u Omaha Hi/Lo Poker.

## VARIANTY

- Ante – Každý Hráč přispívá na počátku každé hry stanovenou částkou do Potu. Přispívaná částka odpovídá výši Ante nebo výši blindu.
- Button Ante – Hráč na pozici Button musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.

## IRISH HOLD'EM POKER

### HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standartního pokerového stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem s vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

### KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

### PRAVIDLA HRY

- 1) První fáze hry začíná vložením povinných Sázek. Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer Button je povinen vložit Sázku v hodnotě Small Blind. Hráč sedící nalevo od Hráče, který vkládá Sázku v hodnotě Small Blind (tj. dvě pozice nalevo od Hráče na pozici Dealer Button) je povinen vložit Sázku v hodnotě Big Blind.
- 2) Krupiér začne rozdávat karty od Hráče sedícího po levici od Hráče na pozici Dealer Button a pokračuje po směru hodinových ručiček. Takto rozdává po jedné kartě, dokud každý Hráč nemá čtyři karty.
- 3) Po rozdaní všech karet, nastane kolo sázení před Flopem. Sázení končí, jakmile všichni Hráči dostanou možnost hrát nebo ti Hráči, kteří nezahodili své karty dorovnali poslední Sázku.
- 4) Začne hrát Hráč nalevo od Big blindu. Tento Hráč může:
  - a) Fold – zahodit karty; Hráč nemá v Potu žádné peníze, tudíž karty zahodí a počká si na další hru.
  - b) Call – dorovnat Big blind a zůstat tak v hře.
  - c) Raise – zvýší Sázku na minimálně na dvojnásobek Big blindu. Může zvýšit i o více, vždy záleží na stylu sázení, který zvolí.

- 5) Jakmile tento Hráč odehraje, pokračuje ve hře Hráč po jeho levici. A takto ve směru hodinových ručiček až po Hráče, co umístil Big blind. Každý Hráč, až po Hráče, který umístil Big blind, má stejné možnosti, jak hrát – Fold, Call a Raise. Hráč, který umístil Big blind, tedy částku, kterou ostatní Hráči dorovnávali, může zahrát – Check (Hráč nemusí dorovnávat Sázku, ale pošle hru dál) nebo Raise. Částka, která se sází vždy závisí na velikosti poslední Sázky, která byla učiněna.
- 6) Jakmile se první kolo sázení ukončí, Krupiér dá stranou jednu kartu (té se říká spálená karta) a rozdá první tři karty na stůl, lícem nahoru – Flop. Jakmile je Flop rozdán, začíná další kolo sázení. Hrát začíná první Hráč po Krupiérově levici, který své karty nezhodil (Hráči, kteří své karty nezhodili jsou označováni jako živí). Tento Hráč má stejné možnosti jako Hráč, který umístil Big blind před Flopem. Může buď hru poslat dál – Check, nebo vsadit – Bet. Ostatní Hráči mají stejné možnosti reagovat na jeho hru, jako měli před Flopem. Pokud vsadí, pak Sázku dorovnat – Call, zvýšit – Raise, nebo karty zahodit – Fold. Pokud po Flopu nikdo nevsadí a všichni hru jen pošlou dál, jsou všichni Hráči živí a nikdo nemusí zahazovat karty. Po Flopu musí rovněž každý z hrajících Hráčů odhodit dvě ze svých čtyř karet a hru tedy zakončí se stejným počtem karet jako při Texas Hold'em pokeru. Toto kolo je ukončeno, pokud všichni Hráči poslali hru dál, nebo pokud jsou všechny Sázky dorovnány.
- 7) Jakmile je kolo po Flopu ukončené, Krupiér dá stranou jednu kartu (spálenou) a na stůl položí jednu kartu lícem nahoru. Na stole jsou v tuto chvíli 4 karty a začíná další kolo sázení. Hru začne hrát opět první Hráč po Krupiérově levici, který má karty. Toto kolo probíhá stejně jako kolo po Flopu.
- 8) Jakmile je ukončeno kolo po turnu, Krupiér dá jednu kartu stranou (spálenou) a rozdá jednu kartu lícem nahoru. Na stole je nyní 5 karet lícem nahoru. Toto kolo je již závěrečné a probíhá stejně jako kolo předchozí.
- 9) Showdown je závěr celé hry. Nastává po ukončení posledního sázečního kola. Koncept Showdownu je jednoduchý, Hráč s nejlepší výherní kombinací bere Pot. Výherní kombinace jsou stejné jako v Texas Hold'em, avšak musí být sestavena přesně ze dvou libovolných karet které má na ruce a libovolných 3 karet na stole. To je právě rozdíl oproti Texas Hold'em. V Texas Hold'emu máte na ruce dvě karty a je na vás, pokud je využijete na sestavení výherní kombinace. V Omaze máte na ruce čtyři karty a na sestavení výherní kombinace musíte využít právě dvě z nich.
- 10) Krupiér určí vítěze, předá mu Pot, posune Dealer button o jednoho Hráče po směru hodinových ručiček a začne novou hru. Spolu s Dealer Buttonem se posouvá o jednoho i Small a Big blind.

## VÝHERNÍ KOMBINACE

Viz podkapitola „Výherní kombinace“.

## VARIANTY

- o Ante – Každý Hráč přispívá na počátku každé hry stanovenou částkou do Potu. Přispívaná částka odpovídá výši Ante nebo výši blindu.
- o Button Ante – Hráč na pozici Button musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.

# DOUBLE FLOP HOLD'EM

## HRACÍ STŮL

Hra se hraje u standartního pokerového stolu ve tvaru oblouku s hracím plátnem s vnějšími pozicemi pro Hráče a jednou vnitřní pozicí pro Krupiéra.

## KARTY

K této hře se používají klasické stoprocentní plastické karty, kterých je v balíčku 52. Před první hrou jsou karty zkontrolovány a rozloženy Krupiérem na stole tak, aby se každý Hráč mohl přesvědčit o správnosti. Karty jsou též průběžně kontrolovány. Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Krupiér nejprve provede promíchání typu Wave shuffle, následující Scramble shuffle. V případě, že bude na hracím stole použito mechanického zařízení, následně všechny karty Krupiér vloží do mechanického zařízení, kde dojde k závěrečnému promíchání. Míchání karet a jejich snímání se provádí po každé hře. Karty musí být neustále v zorném poli Krupiéra a nesmí je Hráči držet mimo hrací stůl.

## PRAVIDLA HRY

- 1) První fáze hry začíná vložením povinných Sázek. Hráč sedící nalevo od Hráče s Dealer Button je povinen vložit Sázku v hodnotě Small Blind. Hráč sedící nalevo od Hráče, který vkládá Sázku v hodnotě Small Blind (tj. dvě pozice nalevo od Hráče na pozici Dealer Button) je povinen vložit Sázku v hodnotě Big Blind.
- 2) Poté Krupiér každému Hráči rozdá po jedné celkem dvě karty. Tyto karty jsou rozdány, tak, aby je viděl pouze jejich majitel. Poté již nic nebrání prvnímu kolu sázení. To odstartuje Hráč sedící nalevo od velkého blindu a postupuje se po směru hodinových ručiček. Hráč, který je první na řadě, má následující možnosti:
  - a) Složení karet (Fold).
  - b) Dorovnání (Call) - vstup do hry dorovnáním Sázky Big blind.
  - c) Zvýšení (Raise) - Minimální hodnotou pro zvýšení je dvojnásobek Big blindu. Maximální pak Hráčův ALL-IN, což jsou všechny hodnotové žetony, které má u stolu k dispozici.
  - d) Čekání (Check) - v před Flop fázi se týká pouze Hráče na Big blindu, a to v případě, že před ním žádný Hráč nenavýšil. Big blind pak může "Checknout", protože nemusí dorovnávat žádné navýšení a svoji povinnou Sázku do hry již vložil.
- 3) Minimální Sázka se rovna Big blindu, avšak pokud chtějí, mohou Hráči vždy vsadit víc, až maximum jejich žetonu. Minimální navýšení ve hře musí být rovno výši předcházející Sázky nebo navýšení v daném kole.
- 4) Pokud Hráč, který reaguje ihned po Big blindu navýšil původní vklad, tak se dalšímu Hráči v pořadí otevírá možnost takzvaného re-raisu, tedy opětovného navýšení předchozí částky. Minimální navýšení musí být dvojnásobek předchozí Sázky.
- 5) Krupiér na stůl vyloží dvakrát tři karty, které jsou společné pro všechny Hráče a následuje další kolo sázení. Místo jednoho Boardu jsou tak rozdány dva a Hráči se snaží vytvořit z každého Boardu nejlepší kombinaci, přičemž platí, že není možné kombinovat dohromady karty z

- jednoho a druhého Boardu. Je buď možné tuto variantu hrát jako Split Pot, kdy si Hráč s nejlepší kombinací na jednom Boardu rozdělí Pot s Hráčem, který měl nejlepší kombinaci na druhém Boardu, anebo jednoduše tak, že Hráč s nejlepší kombinací bere vše.
- 6) Začíná první Hráč sedící nalevo od Hráče na pozici Dealer Button, který ovšem před Flopem nezahlodil karty. Má tři možnosti:
    - a) Položit karty (Fold),
    - b) Čekat (Check),
    - c) Vsadit (Bet).
  - 7) Pokud tento Hráč zvolí možnost Sázky (Bet), tak má Hráč sedící za ním možnost tuto Sázku dorovnat (Call), navýšit (Raise) nebo může karty složit (Fold). Check již není dále možností.
  - 8) Po dokončení sázení se všechny hodnotové žetony přesunou do Potu a pokud ve hře zbývají dva a více Hráčů, pokračuje se do další fáze.
  - 9) Krupier spálí vrchní kartu v balíčku (odloží ji stranou tak, aby nikdo neviděl, o jakou se jednalo), otočí další následující a umístí ji vedle Flopu (Turn).
  - 10) Po vynesení čtvrté společné karty začíná akci opět Hráč sedící jako první po levé ruce Krupiera. Hráči mají stejné možnosti vyjádření jako v předcházejícím sázkovém kole.
  - 11) Po kompletním třetím sázkovém kole za přítomnosti dvou a více Hráčů opět spálí jednu kartu a další v pořadí otočí vedle čtyřech již odhalených (River).
  - 12) Poté začíná poslední kolo Sázek. Opět zde platí stejné pořadí i úkony jako v těch předchozích.
  - 13) Následuje fáze tzv. Showdownu. Hráči otáčejí své kombinace a porovnávají jejich sílu. Jak jsme si už uvedli výše, Hráči se snaží ze sedmi karet (dvou vlastních a pěti společných) složit tu nejlepší pětikaretní kombinaci. Hráč s nejlepší výherní kombinací získává hodnotové žetony v Banku. Někdy může dojít k situaci, kdy mají Hráči stejnou kombinaci. V tom případě se mezi ně Pot dělí. To označujeme termínem Split.

## VÝHERNÍ KOMBINACE

Viz podkapitola „Výherní kombinace“.

## VARIANTY

- o Ante – Každý Hráč přispívá na počátku každé hry stanovenou částkou do Potu. Přispívaná částka odpovídá výši Ante nebo výši blindu.
- o Button Ante – Hráč na pozici Button musí vložit Sázku Ante na kolo dopředu předtím, než obdrží karty.

# CASH GAME

## OBECNÉ INFORMACE

Pro hru cash game budou provozovány pokerové varianty viz podkapitola „Varianty Pokeru“ dle stejných pravidel příslušné hry v dané části herního plánu.

Nad průběhem turnajů dohlíží tzv. Floorman, který představuje turnajového manažera Herního prostoru (dále také jako „management turnaje“). Floorman má na starost průběh hry, dodržování pravidel a rozhoduje sporné situace. Nezvyklé sporné situace se vždy řeší s ohledem na co nejvyšší korektnost hry. Rozhodnutí Floormana jsou konečná.

Cash game představuje hru s hodnotovými žetony, které přímo reprezentují peněžní prostředky, o které se hraje. Pokud tedy Účastník hazardní hry vstoupí do cash game, potom hodnotovými žetony, se kterými se hraje, představuje peněžní prostředky, které může prohrát či vyhrát. Zahájit účast na hře u daného hracího stolu může, pokud je u něj volné místo; ukončit účast na hře může kdykoliv. Účastník hazardní hry má navíc možnost si kdykoliv během hry dokoupit další hodnotové žetony.

## CASH GAME RAKE

Rake – Jedná se o poplatek, který je vybrán Provozovatelem za organizované pokerové hry. Existují dva způsoby výběru tohoto poplatku, a to:

- 8) Time Collection (časová kolekce) - V případě časové kolekce vybírá Provozovatel od každého Hráče každých 30 minut částku odpovídající výšce hracího limitu. Částka je vždy předem určena Provozovatelem. Časová kolekce se vybírá od každého Hráče vždy při výměně Krupiéra (každých 30 min).
- 9) Drop – Cash game Rake může Provozovatel vybírat i formou taxy odebrané přímo z Potu v každé hře.

## EURO

Herní varianta	Blinds (Sázky)	2 - 4 hráči % / max / 1€ za hru*	5+ hráčů % / max / 1€ za hru*	Time collection (Časová kolekce)
Všechny	€1 / €3	5 % / 10€ + 1€ za hru	5 % / 20€ + 1€ za hru	30 min / 15 € za Hráče +1€ za hru
	€1 / €2	5 % / 10€ + 1€ za hru	5 % / 20€ + 1€ za hru	30 min / 15 € za Hráče +1€ za hru
	€2 / €2	5 % / 10€ + 1€ za hru	5 % / 20€ + 1€ za hru	30 min / 15 € za Hráče +1€ za hru
	€2 / €5	5 % / 10€ + 1€ za hru	5 % / 20€ + 1€ za hru	30 min / 15 € za Hráče +1€ za hru
	€5 / €5	5 % / 10€ + 1€ za hru	5 % / 20€ + 1€ za hru	30 min / 15 € za Hráče +1€ za hru
	€5 / €10	5 % / 10€ + 1€ za hru	5 % / 20€ + 1€ za hru	30 min / 25€ za Hráče+1€ za hru
	€10 / €10	5 % / 10€ + 1€ za hru	5 % / 20€ + 1€ za hru	30 min / 25€ za Hráče+1€ za hru
	€10 / €25	5 % / 10€ + 1€ za hru	5 % / 25€ + 1€ za hru	30 min / 25€ za Hráče+1€ za hru
	€25 / €25	5 % / 10€ + 1€ za hru	5 % / 25€ + 1€ za hru	30 min / 25€ za Hráče+1€ za hru
	€25 / €50	5 % / 25€ + 1€ za hru	5 % / 25€ + 1€ za hru	30 min / 50€ za Hráče+1€ za hru
	€50 / €50	5 % / 25€+1€ za hru	5 % / 25€ + 1€ za hru	30 min / 50€ za Hráče+1€ za hru
	€50 / €100	5 % / 25€+1€ za hru	5 % / 25€ + 1€ za hru	30 min / 50€ za Hráče+1€ za hru
	€100 / €100	5 % / 25€+1€ za hru	5 % / 25€ + 1€ za hru	30 min / 50€ za Hráče+1€ za hru
€100 / €200	5 % / 25€+1€ za hru	5 % / 25€ + 1€ za hru	30 min / 50€ za Hráče+1€ za hru	

\* poplatek 1€ za hru bude účtován pouze od 4 a více aktivních hráčů

#### KORUNA

#### ČESKÁ

Herní varianta	Blinds (Sázky)	2-4 hráči % / max	5+ hráčů % / max	Time collection (Časová kolekce)
Všechny	30 Kč / 90 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 450 Kč za Hráče
	60 Kč / 60 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 450 Kč za Hráče
	60 Kč / 150 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 450 Kč za Hráče
	150 Kč / 150 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 450 Kč za Hráče
	150 Kč / 300 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 750 Kč za Hráče
	300 Kč / 300 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 600 Kč	30 min / 750 Kč za Hráče
	300 Kč / 750 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 750 Kč	30 min / 750 Kč za Hráče
	750 Kč / 1150 Kč	5 % / 300 Kč	5 % / 750 Kč	30 min / 750 Kč za Hráče
	750 Kč / 1500 Kč		5 % / 750 Kč	30 min / 1500 Kč za Hráče
	1500 Kč / 1500 Kč		5 % / 750 Kč	30 min / 1500 Kč za Hráče
	1500 Kč / 3000 Kč		5 % / 750 Kč	30 min / 1500 Kč za Hráče
	3000 Kč / 3000 Kč		5 % / 750 Kč	30 min / 1500 Kč za Hráče
3000 Kč / 6000 Kč		5 % / 750 Kč		

#### RAKE KOLEKCE TABULKA

Herní varianta	Pot	Rake	Pot	Pot
Všechny	11€ - 30€	1 €	261€ - 280€	14 €
	31€ - 40€	2 €	281€ - 300€	15 €
	41€ - 60€	3 €	301€ - 320€	16 €
	61€ - 80€	4 €	321€ - 340€	17 €
	81€ - 100€	5 €	341€ - 360€	18 €
	101€ - 120€	6 €	361€ - 380€	19 €
	121€ - 140€	7 €	381€ - 400€	20 €
	141€ - 160€	8 €	401€ - 420€	21 €
	161€ - 180€	9 €	421€ - 440€	22 €
	181€ - 200€	10 €	441€ - 460€	23 €
	201€ - 220€	11 €	461€ - 480€	24 €
	221€ - 240€	12 €	481€ a vyšší	25 €
	241€ - 260€	13 €	25€ je maximální možný Rake v souvislosti na Blinds	

## CASH GAME - BONUSOVÉ HRY

### ACE FULL HOUSE

Jedná se o bonusovou hru na předem označeném herním stole, určenou pro účastníky Cash Game hry, kteří se aktivně podílí na této hře. Výhru bonusové hry Ace Full House získává každý hráč, který dosáhne kombinace karet Full House u pokerové hry Texas Holdem Poker a tím získá bonusovou výhru (tzv. Ace Full House). Výše bonusové výhry bude předem stanovena jako pevná částka určena Provozovatelem za organizované pokerové hry v předem avizovaném termínu a časovém období, a to ve výši 50 euro, 70 euro anebo 100 euro. Získání odměny za bonusovou hru náleží každému hráči, který dosáhne v kombinaci karet Full House se třemi esy (ACE) a zároveň musí být použity hráčovy obě karty, a to i v případě, že se nejedná o takzvaný showdown. Pro dosažení bonusové hry je podmíněná účast minimálně 4 (čtyř) aktivních hráčů u herního stolu, kteří učinili Sázky pro danou hru.

### HIGHHAND BONUSOVÁ HRA

Jedná se o bonusovou hru, určenou pro účastníky Cash Game hry Texas Holdem Poker a Omaha Poker, kteří se aktivně podílí na této hře. Výhru bonusové hry Highhand získává hráč, který dosáhne kombinace karet dle tabulky výherní kombinace. Výše výhry závisí na typu pokerové hry a je určena Provozovatelem za organizované pokerové hry v předem avizovaném termínu a časovém období. Získání odměny za bonusovou hru náleží každému hráči, který dosáhne v kombinaci karet Highhand dle tabulky výherní kombinace se třemi společnými kartami a se dvěma hráčovými kartami, a to i v případě, že se nejedná o takzvaný showdown. Pro dosažení bonusové hry je podmíněná účast minimálně 4 (čtyř) aktivních hráčů u herního stolu, kteří učinili Sázky pro danou hru.

### VÝHERNÍ KOMBINACE

A♠K♠Q♠J♠10♠ - Royal Flush  
K♠Q♠J♠10♠9♠ - King-High Straight Flush  
Q♠J♠10♠9♠8♠ - Queen-High Straight Flush  
J♠10♠9♠8♠7♠ - Jack-High Straight Flush  
10♠9♠8♠7♠6♠ - Ten-High Straight Flush  
9♠8♠7♠6♠5♠ - Nine-High Straight Flush  
8♠7♠6♠5♠4♠ - Eight-High Straight Flush  
7♠6♠5♠4♠3♠ - Seven-High Straight Flush  
6♠5♠4♠3♠2♠ - Six-High Straight Flush  
5♠4♠3♠2♠A♠ - Five-High Straight Flush  
\*kombinace karet platí pro všechny karetní symboly

### PŘÍKLAD VÝHERNÍ KOMBINACE

Hole Cards (karty hráče): 5♠4♠

Flop+Turn+River (karty společné): 9♠8♠7♠A♥6♠

Hráč získá postupku 9♠8♠7♠6♠5♠, ale zároveň získá postupku s kartami 8♠7♠6♠5♠4♠, kde je povinen použít obě své karty, a tudíž mu náleží výhra bonusové hry dle výplatní kombinace (8♠7♠6♠5♠4♠) Eight-High Straight Flush.

### TRESTY A HERNÍ ETIKETA



- 1) Od Hráčů je očekávaná slušnost a důstojná úroveň. Existuje standardní pokerová etiketa. Floorman může dle svého uvážení ukládat tresty počínající ústním varováním a konče vyloučením ze všech živých her a organizovaných cash game.
- 2) Hráči nesmí během hry (at' již aktivně nebo pasivně v dané hře):
  - a) Otvírat karty at' již jsou zahozené nebo stále ještě aktivně ve hře.
  - b) Dříve než se zakončí akce, nesmí Hráč kritizovat ani radit v dané hře.
  - c) Komentovat hru, která ještě není ukončena.
  - d) Diskutovat a dane hře nebo strategii s diváky.
  - e) Konzultovat průběh her mimo stojícími partnery.
  - f) Platí pravidlo „jeden hráč, jedny karty“.
- 3) Exposing and Mucking - Hráč, který ukáže své karty Hráči, který už své karty zahodil a pote sám své karty zahodí také, může být potrestán. Hráč, který toto pravidlo poruší opakovaně, bude potrestán.
- 4) Collusion – Poker je hra jednotlivce. Soft Play, „Chip Dumping“ (dobrovolná prohra hodnotových žetonů), atd. jsou zakázány a budou trestány. Povinnost Krupiéra je dávat pozor na to, aby karty Hráčů byly oddělené a na konci dané hry je ukázat všem Hráčům. Opakované porušení pravidla povede k trestu.
- 5) Opakovaná provinění proti etiketě budou trestaná. K takovýmto proměním, patří zejména zbytečné dotýkání se soupeřových hodnotových žetonů a karet, zdržování hry, opakované akce mimo pořadí, Splashing, úmyslné sázení mimo dosah Krupiéra, nebo neustálé mluvení na hracím stole. Mimo to se trestá také veselá až teatrální oslavy, nepřiměřené chování, stejně jako psychické ataky jako gesta nebo podobné počínání. K porušení pravidel patří také urážlivé průpovídky k hernímu stylu jiných Hráčů nebo také přímo také nadávky jinému Hráči kvůli jeho stylu hry.
- 6) Foul Language – Urážky ostatních Hráčů, managementu či personálu Herního prostoru a ostatních zaměstnanců nebudou tolerovány. Odporné chování, obscénnosti či nadávky vůči jinému Hráči nebo zaměstnanci bude potrestáno. Opakovaná chování výše uvedeného typu budou trestána.
- 7) Všichni Účastníci hazardních her jsou vyzýváni během her v Herním prostoru k řádnému a slušnému chování. Všimne-li si Účastník hazardních her nevhodného chování vůči jinému Účastníkovi hazardní hry, měl by to okamžitě hlásit hernímu personálu. Současně by měli všichni Hráči dbát na osobní hygienu, svůj zdravotní stav, aby tímto nenarušovali chod her na hracích stolech. Rozhodnutí o tom, zda Hráč z důvodů zdravotních či hygienických smí ve hře pokračovat je na vedení Herního prostoru. Případné sankce proti Hráči, který toto nehodlá akceptovat, řeší sálový management.
- 8) Penalty – Floorman na základě svého uvážení uložit tresty, a to počínaje ústním napomenutím a konče diskvalifikací s případným zákazem účasti na hře. Udělení trestu musí být vždy na základě jasně prokázaného porušení pravidel nebo na základě důvodného podezření (např. v případě tajné domluvy, chip dumpingu apod.). Tresty budou ukládány pro Soft Play, urážlivé nebo rušící chování. Trest je nepochybný v situacích, jako je vyhození hrací karty Hráčem z hracího stolu, tak silné zahození karet, při němž dojde k otočení karet, opakované zdržování hry, provinění proti pravidlu One player to a hand, či v obdobných případech. Urážky ostatních Hráčů, personálu, zaměstnanců Provozovatele a všech ostatních pracovníků nebude tolerováno.
- 9) Možné tresty – ústní varování, jedno, nebo více násobný trest při rozdávání, jedno nebo více násobný trest Orbit (tzn., že jeden Hráč za druhým na stole musí vynechat hru, tj. 6 Hráčů na stole = 6 vynechaných her), Dead hand (neplatná ruka), vyloučení ze hry, včetně

propadnutí získané peněžní výhry (možné pouze v případě prokázání zvláště závažného porušení pravidel či podvodného jednání, bez kterého by Hráč výhru nezískal). V případě vyloučení z účasti na hře nebudou hráči již vráceny jeho uskutečněné Sázky. Provozovatel takovému Hráči vrátí pouze finanční prostředky v hodnotě hodnotových žetonů Hráče, které doposud nebyly použity do hry.

- 10) Pokud je Hráč názoru, že s ním nebylo jednáno férově, musí o incidentu okamžitě informovat příslušné zaměstnance.
- 11) Management a také herní personál může postihnout každé jednání hráče, které je prokazatelně proti oficiálním pravidlům a také proti zajmu průběhu hry.
- 12) Je-li Hráči umožněno vrátit se po kárném opatření zpět do hry, nemá nárok na obdržení žádné náhrady. Pro hru, platí obvykle pravidlo pro vynechané blindy.
- 13) Management si ponechává právo na zákaz nabídky či prodeje alkoholických nápojů.
- 14) Management není odpovědný za finanční omyly nebo rozdíly na základě chyby Hráče.
- 15) Personál není odpovědný za chování hostů a případně z toho vzešlých následků.

#### **VŠEOBECNÁ PRAVIDLA**

- 1) Hráči mohou hru v jakýkoliv moment opustit.
- 2) Vzdá-li se Hráč od hracího stolu na dále než 30 minut (nebo tento hrací stůl v jeho nepřítomnosti byl zavřen) a existuje-li zároveň čekací listina, budou Hráčovi hodnotové žetony ze hry vzaty a uschovány u personálu Herního prostoru. Hodnotové žetony budou na hracím stole přepočítány, suma bude evidována a hodnotové žetony budou uschovány.
- 3) Proces rozhodování:
  - a) Management si vyhrazuje právo rozhodnout vždy v nejlepším zájmu hry a v duchu férového jednání pro všechny Hráče, vždy však za současného dodržování daných pravidel.
  - b) Veškerá rozhodnutí managementu jsou vedena principem fair play a jsou konečná.
  - c) Stanou-li se ve hře nestandardní události, poradí si s tím personál kasina na základě svých zkušeností. Námitky k této situaci musí být vzneseny vždy dříve, než budou karty vždy zamíchány.
- 4) Hráči jsou sami zodpovědní za chránění svých karet, a to v každém okamžiku. K tomu mohou použít žeton nebo chránič karet, případně svoje ruce. Krupiér poté vychází z toho, že nechráněné, volně ležící, nebo odhozené karty nehrají. To platí také v momentě, jsou-li karty ve hře otočeny lícem nahoru a nezávisle na tom, zda Hráč ve hře musí provést akci. Hráči, kteří tato opatření řádně neplní, nemají žádný nárok na odškodnění v momentě, kdy Krupiér jejich karty vezme. Přejde-li do kontaktu nechráněná karta s kartou zahozenou, bude tato hra považována za neplatnou ve chvíli, kdy nastane pochybnost, která karta patří, ke kterému Hráči. Krupiér může být při tomto pravidlu hráčům nápomocen, avšak odpovědnost za ochranu karet leží výhradně na Hráči.
- 5) Provozovatel rozhoduje, kterým jazykem se bude na hracím stole mluvit. Použije-li aktivní Hráč jiný jazyk, než bylo rozhodnuto managementem sálu, může být vyzván k tomu, aby své karty odkryl a všem Hráčům ukázal. Mluví-li neaktivní Hráč jiným jazykem než anglickým, může být kasinovým personálem potrestán.

- 6) Hráči by se měly zdržet úkonů typu "Pot Splashem", tj. házet své hodnotové žetony do středu potu, nebo obecně dělat takové herní úkony, které mohou zastřít pravé herní úmysly.
- 7) Vyjednávání mezi Hráči o hře není povoleno a může mít represivní následky. Mezi takovéto následky může patřit mimo jiné „Chops“, nebo vzetí vložených peněz do potu zpět, nebo vzetí vyhraných peněz, či jiných změn v průběhu hry.
- 8) Hráči si mohou vzít zpět své Blindy, jestliže to situace umožňuje.
- 9) Rabbit Hunting – V situacích, kdy budou dokončené hry před rozdáním poslední karty, nesmí další rozdávaná karta být nikdy odkryta. Obracení této karty se nazývá „Rabbit Hunting“ a je zakázáno. Management si vyhrazuje právo udělit výjimky.
- 10) Náhradník (Play Over) do hry je možné když:
  - a) Hráč, jenž chce vstoupit do hry je na čekací listině na pozici 1.
  - b) Hráč, za kterého vstoupí do hry jiný Hráč, má 30 minut na to se do hry zpět vrátit, jinak se jeho hodnotové žetony spočítají a jeho místo přepustí 1. Hráči z čekací listiny.
- 11) Je přísný zákaz hrát s hodnotovými žetony jiného Hráče.
- 12) Hráčům není povoleno bez předchozího povolení herního personálu předat své místo u hracího stolu jinému Hráči.
- 13) Provozovatel ctí následná pravidla pro vstup Hráčů k hracímu stolu:
  - a) Aktuální Pot – smí se hrát pouze o hodnotové žetony položené na začátku rozdávaní karet na hracím stole.
  - b) Veškeré hodnotové žetony musí zůstat na stole, dokud Hráč hru neopustí. Výjimkou jsou platby Hráčů za služby v Herním prostoru. Hráči nesmí distribuovat své hodnotové žetony dále, s výjimkou vkladu Ante ve hrách Stud ve všech ostatních hrách (vždy pouze v nejmenší nominální hodnotě pro hru).
  - c) Hodnotové žetony Hráče, který si je právě vyzvedává z pokladny Herního prostoru "Chip Runner" budou považovány jako hodnotové žetony ve hře s tou podmínkou, že Provozovatel s tímto úkonem souhlasí a ostatní Hráči jsou informováni. Předá-li jeden Hráč jinému Hráči (který právě na hodnotové žetony z pokladny čeká) své hodnotové žetony, bude tato suma označena jako „hráno Behind“, tudíž hodnotové žetony neleží přímo na hracím stole. Kupuje-li Hráč hodnotové žetony, musí vždy říct za jakou hodnotu.
- 14) V situaci „Split potu“ s nedělitelným hodnotovým žetonem (Odd Chip), rozdělí se velké hodnotové žetony na nejmenší možné k dané hře. Zůstane-li i přesto nedělitelný hodnotový žeton na hracím stole, postupuje se takto:
  - a) Ve hrách Hold'em a Omaha, prvnímu Hráči zleva od Buttonu (ve směru hodinových ručiček).
  - b) Ve hře typ Stud jde hodnotový žeton Hráči s nejvyšší kombinací, přičemž při shodné kombinaci o pořadí rozhoduje barva v pořadí piky, srdce, kára a kříže.
  - c) Ve hrách typu High/Low vždy k Hráči s nejvyšší kombinací.
- 15) Losují-li Hráči o nejvyšší kartu (v situacích losování o button při zahájení hry, nebo o uvolněná herní místa při přestávce atd.) a hodnoty karet jsou shodné, postupuje se opět dle barvy v pořadí piky, srdce, kára a kříže.
- 16) Hráč, který je povolán do hry z listiny čekajících, se musí hernímu personálu ohlásit v limitu pěti minut. Neučiní-li tak, bude toto místo nabídnuto dalšímu Hráči v pořadí. Hráč, který na výzvu nereagoval, bude z čekací listiny vymazán.

## **PRAVIDLA HRY – NÁKUP (BUY-IN)**

- 1) Nový Hráč v příslušné hře musí zaplatit povinný Buy-in. Management určuje povinný Buy-in k hracím stolům cash game.
- 2) Zvýší-li se v průběhu hry limit Blindu, zvýší se odpovídajícím způsobem také limit pro Buy-in. Hráči, kteří ve hře již jsou, jsou z tohoto pravidla vyjmuti. Ti hrají dále s hodnotovými žetony, které mají v daný moment na hracím stole. Poté platí pravidlo pro vyšší Buy-in pro všechny.
- 3) Hráč, který je nucen se přemístit od jednoho hracího stolu k hracímu stolu jinému, a to se stejným limitem, smí pokračovat s hodnotou svých hodnotových žetonů, a to i v případě, že hodnota jeho hodnotových žetonů je nižší než minimální Buy-in stolu. Naopak Hráč, který buď hrací stůl vymění dobrovolně, nebo před přerušenou hrou, musí zaplatit výši minimálního Buy-in.

## **PRAVIDLA HRY – BLINDY**

- 1) Nový Hráč musí vsadit big blind dříve, než mu budou poprvé rozdány karty. Tuto částku může Hráč uhradit na libovolné pozici, počkat na big blind, koupit Button, nebo zahrát Sázku typu Straddle. Propásne-li Hráč blindy, bude na jeho pozici položen Chip s nápisem Missed Blind Button a poté musí vyčkat na další big blind, nebo button tzv. koupit.
- 2) Hráči si mohou také tzv. koupit button. Nový Hráč, nebo Hráč s Chipem Missed Button může zahájit hru na pozici Small blind, jestliže vsadí současně sumy za oba Blindy. v této hře je poté Dealer Button těsně vedle tohoto Hráče a žádný další Hráč nevsází blindy. V následující hře obdrží Hráč, který button koupil Dealersky Button a Blindy budou pokračovat dle obvyklých pravidel.
- 3) Všechny Blindy jsou, tzv. LIVE, tj. všichni Hráči na pozicích Blindu mohou před Flopem zvyšovat Sázky (Raise), ledaže by byla výška Sázek v dané hře ohraničena.
- 4) Sedí-li Hráč na pozici vlevo od pozice Big blind, může hrát tzv. Straddle. Sázka Straddle je ve většině případů dvojnásobné hodnotě Sázky Big blind a je LIVE. Hodnota Straddlu určuje management. V každé hře je možný vždy Re-Straddle až do Buttonu.
- 5) Hráč, který zmeškal Sázky na oba Blindy, musí následně vložit sumu rovnající se součtu obou Blindu. Vsadí-li více, jedná se o tzv. Dead Money a není součástí Sázky. Jedinou výjimkou je situace, kdy se Hráč rozhodne zahájit hru Sázkou Straddle. V této situaci nemusí pozice Small blind sázet. Koupě Buttonu je však možná.
- 6) Promeškaní Blindu v nové hře je naprosto shodná situace, jako pomeškaní Blindu ve hře již probíhající.
- 7) „Running it twice“ je na všech hracích stolech povoleno, souhlasí-li s tím všichni aktivní Hráči. Chtějí-li hrát Running it twice jen Hráči, kteří jsou aktivní na Side potu, mohou tak učinit právě jen pro Side pot (hlavní pot vyhrává vždy Hráč s nejlepšími kartami). Sálový personál má konečné právo rozhodnout.

## **HERNÍ POZICE – UDÍLENÍ A VÝMĚNY MEZI STOLY**

- 1) Ve všech nových hrách bude vylosován Hráč na pozici Dealer Button.
- 2) Při zahájení nové hry, obdrží herní místa nejdříve Hráči z čekací listiny. Pozice budou uděleny v pořadí, jak se Hráči budou dostavovat k hernímu stolu.
- 3) Výměny herních pozic při hře:
  - a) Hráč, který (ve směru hodinových ručiček) je vzdálen od pozice Blindu, musí buď vyčkat se zapojením do hry, než na něj Blindy dojdou, nebo uhradit Vklad rovný Big blindu, aby mohl hrát okamžitě.
  - b) Hráč, který hraje na pozici Dealer Button a ihned po dané hře mění pozici na hracím stole (Deal off), čeká na novém hracím stole, dokud jednou neprojdou přes něj Blindy a poté se zapojuje do hry bez povinnosti vsázet Blindy.
  - c) Mění-li pozici Hráč s Chipem Missed Blind, musí buď vložit sumu za oba Blindy, nebo čekat, než na něj přijde Big blind.
  - d) v situaci, kdy zároveň své pozice mění dva Hráči, platí pro oba Hráče výše uvedená pravidla písm. a), b) a c).
  - e) Objeví-li se ve hře volné místo a je o něj zájem u více Hráčů, kteří se nedokážou mezi sebou domluvit, bude místo přiřknuto Hráči, který je ve hře nejdéle. Není-li možné to přesně určit, připadá místo Hráči, který si o něj řekl jako první. Není-li ani toto možné, bude mezi Hráči o dané místo losováno pomocí balíčku karet.
  - f) Objeví-li se volné místo u hry, pro kterou je vypsána také čekací listina, osloví herní personál všechny Hráče ve hře s dotazem, zda toto místo chce někdo z nich zaujmout. Není-li tomu tak, je místo nabídnuté dalším novým Hráčům. Jestliže nový Hráč položí hodnotové žetony na hrací stůl a až poté se aktivní Hráč u hracího stolu ozve o změnu pozice, není nový Hráč povinen měnit svoji pozici na hracím stole.
- 4) Je-li Hráč nucen vyměnit hrací stůl, a to z jakéhokoliv důvodu, není žádoucí, aby Hráč musel sázet Blindy. Na místo toho má volbu nechat jednou Button projít.
- 5) Hráči, kteří opustí hrací stůl a v době do tří hodin se vrátí zpět ke stejnému hracímu stolu, je povinen se do hry vrátit se shodným stavem hodnotových žetonů, se kterým hru opouštěl, avšak ne s menší hodnotou, než je aktuálně minimální Buy-in.
- 6) V situaci, kdy Hráč, který je na tzv. hracím stole s typem hry Short Game (méně než 5 Hráčů), chce vyměnit své místo k jinému hracímu stolu, musí se zeptat herního personálu a ze slušnosti také ostatních Hráčů, zda všichni Hráči chtějí o uvolněné místo losovat.
- 7) Hráči u hracího stolu s méně, než pěti Hráči není umožněno losovat o místo u jiného stolu z důvodu, kdy skrze přestávku ve hře vypustí povinnost Sázky na Ante nebo Blind.
- 8) Third Man Walking – Jedná se o Hráče, který opustí hrací stůl cash game poté, co dva jiní Hráči tento hrací stůl opustí také. Tento Hráč bude vyzván se k hracímu stolu během následujícího kola Sázek vrátit, jinak o své místo u hracího stolu přijde, a to za předpokladu, že k této hře existuje čekací listina.
- 9) Je-li hra přerušena a není dostatek volných míst na jiném srovnatelném hracím stole pro přesazení Hráče, losují Hráči o volná místa mezi sebou.
- 10) Všechny změny v zasedacím pořádku Hráčů, musí být předem schváleny herním personálem.
- 11) Výměny pozic Hráčů, a to jak na hracím stole, tak mezi hracími stoly jsou platné okamžitě. To také znamená, že Hráči již nehrají zbývající hry do dalšího Big blindu. Nicméně, Hráči na pozicích Big blind, Small blind a Dealer Button smí své hry dohrát.

## PŘESTÁVKY

- 1) Vzhledem k tomu, že Hráči jsou schopni opustit hru kdykoliv, je v zájmu všech Hráčů nastavení pravidel pro čerpání přestávek.
- 2) Hráči mohou přerušit hru až na 30 minut. Jestliže Hráč zastaví hru déle, budou jeho hodnotové žetony z hracího stolu odebrány, uloženy a Hráč dopsán na čekací listinu. Při nekompletně obsazeném hracím stole, lze situaci řešit tak, že hodnotové žetony nepřítomného Hráče budou spočítány a odebrány pro případ, že by na hracím stole chtěl hru zahájit nový Hráč.
- 3) Při opakovaném opuštění herního stolu jedním Hráčem, lze k odebrání hodnotových žetonů přistoupit dříve, tj. před stanoveným časovým limitem.
- 4) Hry Cash game jsou založeny na "Third Man Walking" pravidlu. Opustí-li hru již dva Hráči, má třetí Hráč, jenž hrací stůl opustil čas pouze jedno herní kolo se do hry opět vrátit. V opačném případě se vystavuje riziku, že bude nahrazen dalším Hráčem z čekací listiny. Krupiéři jsou instruováni k tomu, aby informovali Hráče a vyšší herní personál, že herní stůl opustil třetí Hráč.

## KARETNÍ TURNAJE

### OBECNÉ INFORMACE

Nad průběhem turnajů dohlíží tzv. Floorman, který představuje turnajového manažera Herního prostoru (dále také jako „management turnaje“). Floorman má na starost průběh hry, dodržování pravidel a rozhoduje sporné situace. Nezvykle sporné situace se vždy řeší s ohledem na co nejvyšší korektnost hry. Rozhodnutí floormana jsou konečná.

O všech níže uvedených turnajových variantách je management turnaje vždy předem oznámeno (homepage, turnajové informace, letáky, media apod.) Management turnaje si vyhrazuje právo kdykoliv změnit pravidlo turnajových variant. Dále si vyhrazuje právo kombinovat navzájem kterékoliv turnajové varianty.

Prizepool pro každý turnaj bude vyplacen na základě předpokládané výplatní struktury (Příloha č. 1), případně dle ohlášené výplatní struktury turnaje na místně příslušný orgán státní správy. Odklon od předpokládané výplatní struktury může nastat pouze ve variantě "Deal".

Management turnaje může určit, zda se bude hrát ve 2, 3, 4 až 10 Hráčích u jednoho hracího stolu. Provozovatel a management turnaje vždy oznámí detailní informace každého turnaje, jako jsou například počet hracích žetonů, struktura turnaje, zápisné/buyin nebo pozdní registrace. Vedení Herního prostoru si vyhrazuje právo oznámenou pozdní turnajovou registraci kdykoliv změnit.

U každého turnaje Provozovatel vybírá registrační poplatek ve výši min. 5 % z úhrnné výše všech Vkladů do daného turnaje, který je součástí příjmů Provozovatele pro účely plnění daňové povinnosti.

### VARIANTY POKERU

- 1) Sit & Go
- 2) Turnaje Multitable
- 3) Shootout

- 4) Heads Up turnaje
- 5) Satelit
- 6) Fázový turnaj
- 7) Turnaje rebuy
- 8) Turnaje re-entry
- 9) Turnaje bounty
- 10) Turnaje multi-stack
- 11) Časově omezené turnaje
- 12) Freezout turnaj
- 13) Týmový turnaj
- 14) Choose your Stack (vyber si svůj stack) turnaj
- 15) Accumulation (shromáždění) turnaj
- 16) Multi-Entry turnaj, lepší stack postupuje do dne 2
- 17) Turnaj, kdy hra končí při dosažení placených pozic
- 18) MIX MAX turnaj
- 19) Flip Out turnaj
- 20) Vyhrazené turnaje
- 21) Garantované karetní turnaje

### 1. Sit & Go

Sit & Go (S&G nebo SNG) je turnaj, který začíná v momentě, jsou-li všechna místa zaplněna. Jedná se o turnaje obvyklé s jedním nebo několika hracími stoly (např. 2, 3, 5, 10, 20) jejichž začátek není pevně časově stanoven, protože začínají, až když je do turnaje registrován takový počet hráčů, pro který byly vypsány. V případě turnaje SNG s více hracími stoly (MULTITABLE SNG) jsou po eliminaci hráčů zbylí hráči přemísťováni mezi hrací stoly tak, aby tyto stoly byly rovnoměrně obsazeny. V obou formách je turnaj organizován vždy za předem ohlášený Buy-in.

### 2. Turnaje Multitable

V multi-table turnajích (MTT), hráči začínají s daným počtem hracích žetonů. Na mnoha hracích stolech vzájemně soupeří o své hrací žetony, zatímco blindy a/nebo ante postupně stoupají. Jakmile přijdete o své hrací žetony, jste vyřazeni z turnaje. Jak jsou hráči postupně vyřazováni, hrací stoly se ruší a hráči jsou přesazováni k jiným hracím stolům tak, aby byl zachován plný počet hráčů u všech hracích stolů a hra byla vyrovnána. Nakonec se poslední přeživší hráči se všemi hracími žetony sejdou u finálového hracího stolu, kde se konečným vítězem stane ten hráč, kterému se podaří shromáždit všechny hrací žetony svých soupeřů. Výhry náleží nejvýše umístěným hráčům v závislosti na počtu účastníků turnaje a výplatní struktuře (Příloha č. 1).

### 3. Shootout

Shootout je speciálním typem turnaje na více stolech. V takto označených turnajích se na jednotlivých stolech hraje vždy až do posledních hráčů, přičemž tito zbývající hráči jsou potom přesazeni k finálovému či závěrečným stolům. Formát SHOOTOUT turnajů může být odlišný. Například nemusejí postupovat na finálový stůl jen vítězové na jednotlivých stolech. Může se třeba jednat o turnaj pro 27 hráčů a tito ho začnou hrát na třech stolech. Z každého z nich potom postoupí tři nejlepší hráči a ti nakonec vytvoří finálový stůl s devíti hráči. Turnaje, jejichž vítěz je nucen vyhrát dva turnajové stoly se nazývají DOUBLE SHOOTOUT TOURNAMENTS. V turnajích označených jako TRIPPLE SHOOTOUT musí vítězný hráč zvítězit na třech stolech. TRIPPLE SHOOTOUT turnaje se také hrají s menším počtem hráčů na stolech (například se čtyřmi na šestnácti stolech). Zajímavou inovací SHOOTOUT turnajů jsou turnaje začínající s jedenácti stoly, na nichž hraje ze začátku po deseti hráčích. První fáze tohoto turnaje končí, jakmile zůstanou pouze tři hráči u každého stolu. Všem těmto hráčům je vyplacena výhra a hráči postupují do druhé fáze turnaje. Druhá fáze turnaje začíná na čtyřech stolech – tři z nich mají 8 hráčů a jeden 9. Opět zůstanou v turnaji jen hráči umístění na prvních třech místech každého stolu, kterým je opět vyplacena výhra. Ve třetí fázi turnaje začnou zbylí hráči hrát

na dvou stolech po šesti Hráčích. Opět zůstanou pouze tři nejlepší, kterým je vyplacena opět výhra. Poslední fáze turnaje se hraje u jediného stolu s posledními šesti Hráči. Zde jsou nakonec vyplaceni nejlepší tři a turnaj končí klasicky, když zůstane pouze vítěz.

#### **4. Heads Up turnaje**

V tomto turnaji jsou Hráči rozlosováni do páru a hraje se vyřazovacím systémem, tzv. „pavoukem“, dokud nezůstane jen jediný hráč. Jako u jiných turnajů typu shootout, není v heads-up turnajích povolena pozdní registrace. Počet zaregistrovaných Hráčů musí být mocninou čísla dvě (2, 4, 8, 16, 32, 64), což je potřebné k zaplnění všech pozic na začátku turnaje, který se hraje „pavoukem“. Pokud nastane situace, že počet zaregistrovaných Hráčů nebude mocninou čísla dvě, může být naposledy přihlášeným Hráčům v turnaji vrácen buy-in s cílem upravit počet Hráčů ve startovním poli tak, aby to vždy byla mocnina dvojky (2, 4, 8, 16, 32, 64 atd.). Turnaje tohoto formátu se hrají jako SINGLE-ELIMINATION, DOUBLE – ELIMINATION turnaje nebo jako turnaje označené názvem ROUND-ROBIN. U SINGLE ELIMINATION turnajů je Hráč vyřazen po první prohře a u DOUBLE – ELIMINATION turnajů po druhé prohře. V ROUND-ROBIN formátu hraje každý Hráč HEADS-UP hry proti celé řadě soupeřů a Hráči jsou umisťováni do žebříčku podle statistiky výher a proher. Nejlépe umístěn (Hráči potom postupují do SINGLE nebo DOUBLE – ELIMINATION play-off turnajů.

#### **5. Satelit**

Satelit je typ turnaje, ve kterém výhru představuje částka ve výši buy-inu do předem stanoveného většího turnaje. Hráč může výhru po vyplacení použít jako vstup do dalšího turnaje (v tomto případě Provozovatel vystaví Hráči o této skutečnosti potvrzení). Tento typ turnaje je pořádán na jednom i více hracích stolech. Satelity na více stolech (multi-table satelity) jsou plánovány jako pravidelné turnaje a zápis do nich i jejich průběh jsou identické s ostatními turnaji na více stolech. Mají pouze jedinou důležitou odlišnost – hraje se doté doby, než u stolu zůstane tolik Hráčů, kolik je určených výherních míst pro peněžní částky odpovídající buy-inum do většího turnaje.

#### **6. Fázový turnaj**

Fázový turnaj je takový, v němž se určitý počet úrovní na začátku turnaje pro různé skupiny Hráčů neodehrává souběžně. Hráči si mohou vybrat z různých startovních fází, které začínají v různé časy. Každá startovní fáze se hraje stejně dlouhou dobu a poté se všichni zbývající Hráči sloučí v závěrečné fázi turnaje. Počty žetonů na konci 1. fáze se přenesou do dalšího kola. Pokud vstoupíte do Fázového turnaje, musíte se ujistit, že budete moci hrát ve všech dalších fázích, protože z 2. fáze (a dalších) ve Fázovém turnaji se nelze odregistrovat. Fázové turnaje umožňují několik vstupů do prvních fází.

#### **7. Turnaje rebuy**

Turnaje, kde si v jejich průběhu můžete dokupovat hrací žetony, se nazývají rebuy turnaje. Ve standardních „freezeout“ turnajích vypadáváte ze hry, jakmile vám dojdou hrací žetony. V případě rebuy turnajů si však hrací žetony můžete (za určitých podmínek) dokoupit. V turnaji rebuy vám bude po zakoupení rebuy ponecháno vaše místo. Před zahájením turnaje budou oznámeny Hráčům následující informace:

- období pro rebuy (do kdy je možné dokupovat hrací žetony),
- množství hracích žetonů, které si Účastník hazardní hry může pomoci rebuy dokoupit,
- počet rebuys, který je v daném turnaji umožněn,
- množství a cena hracích žetonů, které lze dokoupit v rámci add-onu.

#### **8. Turnaje re-entry**

Turnaj re-entry je takový, v němž máte příležitost znovu vstoupit do události poté, co jste z ní již byli vyřazeni. I když v této chvíli nebudete chtít vstoupit, stále se můžete obvyklým způsobem registrovat kdykoliv během období pozdní turnajové registrace. Více vstupu ve stejnou chvíli není povoleno. Pokud v turnaji re-entry ztratíte všechny své hrací žetony, budete vyloučeni z události a obsadíte místo dané pořadím umístěných. V turnaji re-entry dostanete nové místo a budete usazeni jako jakýkoliv nový Hráč, obvykle skončíte u jiného hracího stolu. V turnaji re-entry je každý vstup považován za novou turnajovou registraci do události, takže platíte i nový buy-in, jako byste byli Hráčem, který právě přišel



do turnaje. Upozorňujeme, že v turnaji re-entry může být počet vašich opětovných vstupů omezen. Toto číslo bude oznámeno Hráčům před zahájením turnaje. Jakmile vyčerpáte povolený počet vstupů, nebudete již moci znovu hrát v této události.

## 9. Turnaje bounty

V turnajích bounty získává osoba, která vyřadí konkrétního Hráče, speciální finanční odměnu (tzv. bounty). Pokud je například bounty vypsána na hráče "KidPoker", kdokoliv ho vyřadí, získá tuto odměnu. Podoba odměny závisí na typu turnaje. Hráč platí v tomto typu turnajů extra buy-in, který slouží jako hráčova bounty.

Nabízíme čtyři typy bounty turnajů:

- **Fixed** – Bounty je vypsána na hlavu více "označených" Hráčů, kteří jsou určeni již před začátkem turnaje prostřednictvím losování.
- **Knockout** – Každý Hráč, který vstoupí do turnaje, nese svoji bounty. Vítěz knockout turnaje vyhraje svou vlastní bounty.
- **Mystery Bounty** – V Multitable turnaji jsou Hráči, kteří jsou "Mystery Bounty". O tom, který Hráč to jsou, zjistí Hráč až po vyřazení. "Mystery" Hráče náhodně vylosuje vedení turnaje před začátkem turnaje.
- **Bounty prizepool** – V tomto turnaji platí pravidlo klasického Knockout turnaje s výjimkou toho, že za každého vyřazeného Hráče nezíská Hráč peněžitou odměnu, nýbrž se jeho bounty řadí do Bounty prizepoolu. Takto vytvořený prizepool pak získává Hráč, který má na konci turnaje nejvíce bounty ostatních Hráčů, které vyřadil.

## 10. Turnaje multi-stack

V turnajích multi-stack jsou počáteční hrací žetony každého Hráče rozděleny do menších stacků stejné velikosti, tj. množství hracích žetonů před Hráčem na hracím stole. Každý Hráč se poté rozhodne, s kolika z dostupných stacků chce začínat a kolik si jich ponechá stranou na později. Hráč si může stacky doplnit (přidat dostupné zbývající stacky) později. Celkový počet stacků, které jsou k dispozici, je shodný pro všechny Hráče. Za přidání dostupného stacku Hráč neplatí žádné další poplatky. Účastník turnaje multi-stack může mít například k dispozici pět stacků po 1.000 hracích žetonech, tedy celkem 5.000 hracích žetonů. Na začátku turnaje si tento Hráč může vybrat, že bude hrát s minimálně jedním stackem (1.000 žetonů) nebo že si v té době přidá libovolný počet či všechny ze svých zbývajících čtyř stacků. Stacky se přidávají ke konci aktuální handy, v průběhu aktuální handy je není možné použít ve hře. Pokud Hráč prohraje všechny své hrací žetony ve hře, nabídne se mu možnost přidat zbývající stacky a bude muset přidat nejméně jeden stack. Jestliže bude zbývat pouze jeden stack, přidá ho automaticky. Jakmile Hráč prohraje všechny své dostupné hrací žetony ze všech svých dostupných stacků, bude vyřazen z turnaje. Na přidání dostupných stacků budou mít Hráči omezený čas, a to, než začne další hra. Stacky, které nebyly přidány do konce tohoto času, jsou automaticky přidány k celkovému množství hracích žetonů každého Hráče.

## 11. Časově omezené turnaje

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

## 12. Freezeout

Turnaj, ve kterém dostane na startu každý z Hráčů stejný počet hracích žetonů bez možnosti dalšího dokupování. Když o své hrací žetony přijde, je z turnaje vyřazen. Turnaj vyhrává Hráč, který získá od ostatních Hráčů všechny hrací žetony.

## 13. Týmový turnaj

Každý tým se skládá z 2/3/4/5/6 Hráčů dle předem ohlášeného typu turnaje. Zápisné do turnaje si hradí každý Hráč zvlášť. Všichni Hráči nastoupí do klasického Multitable turnaje proti Hráčům ostatních týmů. Jedná se o jeden Multitable turnaj rozdělený do několika dní. Místa Hráčů jsou určována náhodně losem (pomocí registračního systému Provozovatele) při koupi Buy-inu do turnaje. V rámci tohoto turnaje je zakázána spolupráce Hráčů v případě, že by se dva či více Hráčů z jednoho týmu sešli u jednoho hracího stolu. Během startovních dní si Hráči každého týmu snaží vybudovat co

nejlepší stack do druhého dne. Ten se před startem 2. dne sečte s ostatními stacky spoluhráčů týmu a dále se pokračuje pouze s jedním stackem. Tento stack náleží celému týmu a Hráči se střídají vždy po jednom levelu. Finanční odměny náleží nejvýše umístěným Hráčům v závislosti na počtu účastníků turnaje a výplatní struktuře (Příloha č. 1).

#### **14. Choose your Stack (vyber si svůj stack) turnaj**

Turnaj, u něhož jsou na počátku vyhlášené rozdílné varianty buy-in a v návaznosti na to pak i rozdílné výše stacků. Každý Hráč si tak může před začátkem turnaje vybrat, který buy-in si zvolí a dle toho pak obdrží i příslušný počáteční počet hracích žetonů do hry. Čím vyšší buy in, tím více počátečních hracích žetonů do hry. Finanční odměny náleží nejvýše umístěným Hráčům v závislosti na počtu účastníků turnaje a výplatní struktuře (Příloha č. 1). Management turnaje vždy předem určí výši buy-inu a příslušného počtu počátečních hracích žetonů ke hře.

#### **15. Accumulation (shromáždění) turnaj**

Jedná se o vícedenní turnaj, kdy Hráč má možnost nastoupit do všech úvodních dní turnaje. Hráči si mohou vybrat z různých startovních fází, které začínají v různé časy. Každá startovní fáze se hraje stejně dlouhou dobu a poté se všichni zbývající Hráči sloučí v jednom, větším turnaji. Počty herních žetonů na konci 1. fáze se sečtou dohromady a přenesou do dalšího kola. Pokud vstoupíte do Fázového turnaje, musíte se ujistit, že budete moci hrát ve všech dalších fázích, protože z 2. fáze (a dalších) ve Fázovém turnaji se nelze odregistrovat.

#### **16. Multi-Entry turnaje (lepší stack postupuje do dne 2)**

Jedná se o vícedenní turnaj, kdy Hráč má možnost nastoupit do všech úvodních dní turnaje. Hráči si mohou vybrat z různých startovních fází, které začínají v různé časy. Každá startovní fáze se hraje stejně dlouhou dobu a poté se všichni zbývající Hráči sloučí v jednom, větším turnaji. Do 2. fáze si pak Hráč může přesunout pouze nejvyšší stack, který získal v rámci 1. fáze. Pokud vstoupíte do Fázového turnaje, musíte se ujistit, že budete moci hrát ve všech dalších fázích, protože z 2. fáze (a dalších) ve Fázovém turnaji se nelze odregistrovat.

#### **17. Turnaj, kdy hra končí při dosazení placených pozic**

Jakmile se turnaj dostane do fáze, kdy se dosáhne placených pozic, turnaj končí. Finanční odměny náleží umístěným Hráčům v závislosti na počtu účastníků turnaje a výplatní struktuře (Příloha č. 1).

#### **18. Mix Max turnaj**

V turnajích s označením "mix max" se v průběhu mění počet Hráčů u jednoho hracího stolu. Začíná se jako "full ring" – tedy 9max (či 10max). V takové podobě se hraje po určité časové období, případně do chvíle, kdy bude zbývat určitý počet Hráčů. Poté se formát změní na 6max, a nakonec se hra zúží až na heads-up, například v posledních osmi Hráčích. Průběh turnaje je vždy stanoven managementem turnaje, který jej předem vyhlásí.

#### **19. Flip Out turnaj**

Několika denní turnaj, kdy Hráči startují u plného stolu. Flipout turnaje jsou kombinací tradičního multi-table pokerového turnaje s takzvanými flip turnaji, ve kterých jsou všichni Hráči automaticky každou handu all-in až do okamžiku, kdy je známo konečné pořadí hráčů. Flipout turnaje se hrají následujícím způsobem – v prvním kole turnaje jdou automaticky všichni Hráči all-in a z každého stolu postoupí jeho vítěz do dalších bojů, které se však již hrají tradičním způsobem s normální strukturou sázek.

#### **20. Vyhrazené turnaje**

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

## 21. Garantované karetní turnaje

Jsou vypisovány turnaje, kdy provozovatel při splnění podmínky § 59 ZHH (viz níže) pro zúčastněné Hráče garantuje vyplacení vyhlášené předem stanovené minimální výše Výhry (Garance – GTD). U živé hry provozované formou turnaje s předem stanovenou minimální výší výhry je podmínkou konání turnaje uhrazení vkladů účastníků hazardní hry odpovídající nejméně 50 % předem stanovené minimální výše výhry. V případě, že souhrn vkladů bude vyšší než předem stanovená výše výhry nebo se bude jednat o turnaj bez předem stanovené výše výhry, nesmí provozovatel na výhrách vyplatit více než 95 % z úhrnné výše všech vkladů.

# TURNAJOVÁ PRAVIDLA

## VŠEOBECNÁ PRAVIDLA

- 1) Vedení turnaje, stejně tak jako sálový (herní) personál činí veškerá rozhodnutí v zájmu Hráče a zároveň dbají o to, aby obecně vnímaná spravedlnost pro všechny Hráče byla nejvyšší prioritou. Veškerá rozhodnutí vedení turnaje, stejně tak jako sálového vedení jsou konečná.
- 2) Zodpovědnost Hráčů - Od všech Hráčů je očekáváno, ohlášení korektních registračních údajů, akceptování přidělení hracích pozic, chránění hracích karet, jasně a srozumitelně hlásit své herní záměry, sledovat průběh hry, jednat v momentech, kdy na ně přijde řada a zároveň toto právo chránit, dávat pozor na to, aby hráčovy karty byly viditelné, hrací žetony mít čitelné a viditelné ostatním Hráčům, během Živé hry být přítomen u hracího stolu, ohlásit případnou chybu, či porušení pravidel hry, je-li tak rozhodnuto, tak neodkladně přejít na nové herní místo, znát a dodržovat pravidla, což zásadně přispívá ke správnému průběhu turnaje.
- 3) Oficiální terminologie turnajového pokeru – Oficiální pokerové termíny během sázení a dalších akcí jsou jednoduché, jednoznačné a běžně vyjádřené. Použití nestandardních jazyků nebo gest při hře je na vlastní nebezpečí Hráče, jelikož mohou vést k rozhodnutím, která nebyla Hráčem zamýšlena. Hráči jsou sami zodpovědní za to, aby své záměry vyjadřovali jasně.
- 4) Elektronická zařízení – Pro vyloučení veškerých pochybností je zakázáno umísťovat jakékoliv elektronické zařízení na plochu hracího stolu. Tato plocha zahrnuje všechny části hracího stolu. Používání mobilních telefonů na hracím stole je zakázáno, bez ohledu na to, zda Hráč je účasten v aktuální hře, či nikoliv. Při telefonování musí Hráč hrací stůl opustit. Přístroje jako jsou tablety, laptopy, nebo notebooky smí Hráč u stolu používat pouze v situacích, kdy se účastní aktuální hry. Připojení uvedených zařízení na nabíjecí zařízení je u hracího stolu zakázáno. Používání aplikací typu Periscope, Twitch apod. pro vysílání přenosu z průběhu turnaje je zakázáno. Na televizních stolech a na stolech finálových při turnajích významného charakteru jsou elektronické přístroje zakázány. Vedení turnaje si vyhrazuje právo vyzvat Hráče k ukončení používání všech, nebo i jen některých elektronických zařízení. Je-li vedení turnaje názoru, že používání těchto zařízení ovlivňuje časový plán turnaje, případně hru samotnou s ovlivněním ostatních Hráčů turnaje. Hráči mohou požádat Krupiéra, aby kontaktovali management turnaje v situaci, jsou-li toho názoru, že určitý Hráč narušuje průběh hry vnějšími vlivy, jako jsou např. knihy, časopisy nebo elektronická zařízení.

## POSTUPY

- 1) Herní pozice (Stacks) - Všechny herní pozice v turnaji jsou přidělovány náhodně. Výměna pozic není dovolena. Turnajový management mají právo měnit v průběhu hry pozice Hráčů tak, aby průběžně vyrovnávali počty Hráčů u jednotlivých hracích stolů, případně přizpůsobili pozice speciálním potřebám Hráčů. Za kontrolu správnosti svých registračních dokumentů jsou zodpovědní sami Hráči. Hráči čekající na své místo a re-

entries obdrží kompletní hodnotu startovních hracích žetonů (počáteční Stack). Tito Hráči budou umístěni na pozici přidělenou vedením turnaje a převezmou veškerá práva a povinnosti daného herního místa, s výjimkou pozice mezi Small blindem a Buttonem. Hráč obdrží své počáteční startovní hrací žetony poté, co zasedne k hracímu stolu a Krupiérem bude zkontrolován hrací stůl i pozice.

- 2) Identifikace – Všichni Hráči jsou povinni se při turnajové registraci prokázat platným dokladem totožnosti a Přístupovou kartou. Každý Hráč, který předloží neplatný doklad totožnosti, může být potrestán diskvalifikací v turnaji.
- 3) Rebuy – Hráči, kteří chtějí dokoupit žetony (rebuy), nemohou vynechat žádnou hru. Nahlásí-li Hráč před novou hrou, že chce provést Rebuy, připočítají se žetony k jeho aktuální hodnotě žetonů v hracím Stacku a Hráč je povinen Rebuy již provést. Hráči, kteří chtějí provést Rebuy, nemohou vynechat žádnou hru po tom, co přijdou o všechny hrací žetony.
- 4) Misdeal – Špatně rozdaní karet. Následující situace jsou Misdealem pouze v případě, že se na chybu přijde dříve (někdo oznámí Misdeal nebo sám Krupiér si chyby všimne) než dva Hráči rozehrají hru (provedou jakoukoliv akci). V okamžiku, kdy jednali dva a více Hráčů, již nemůže nastat Misdeal. Hra se musí dohrát s kartami tak, jak byly rozdány. v případě, že některý z Hráčů nemá správný počet karet, jeho handa je považována za mrtvou je automaticky Fold). Hráč je zodpovědný za svoje karty a za jejich správnost. V případě Misdealu je rozdávání ukončeno a je provedeno znovu.
  - První nebo druhá karta je rozdána lícem nahoru nebo jinak odhalena chybou Krupiéra.
  - Více než jedna karta je rozdána mimo hrací stůl.
  - Více než jedna karta je otočena lícem nahoru v balíčku.
  - Více než jedna karta rozdána navíc.
  - Jakákoliv karta rozdána mimo pořadí (kromě odhalené karty, která může být vzata jako spálená).
  - Button je na špatném místě.
  - První karta je rozdána na nesprávnou pozici.
  - Karty byly rozdány také na volné místo, popř. Hráči, který na ně nemá nárok.
  - Nebyly rozdány karty Hráči, který chce hrát a má na ně nárok.
- 5) Chyba při určení výherní kombinace – Pokud Krupiér špatně vyhodnotí výherní kombinaci, všechny karty jsou stále viditelné na stole, a karty „spali“ - tento hand není „mrtvý“. Hráči jsou žádáni aby, pokud zaregistrují tuto chybu, ihned upozornili Krupiéra. Krupiér zavolá Floormana, který provede rekonstrukci handu a Hráči bude vyplacena Výhra, která mu dle skutečnosti přísluší.
- 6) Rozpouštění stolu - Pravidlo rozpouštění hracích stolů vstupuje v platnost s ukončením turnajové registrace. Hráči, kteří přijdou od zrušeného hracího stolu ke stolu jinému, převezmou na novém herním místě všechna práva a povinnosti herní pozice (Button, Small blind, Big blind). Hráč, který obdrží pozici mezi Small blind a Buttonem se dané hry neúčastní. Hrací stoly budou na bázi náhodného principu zrušeny. Herní místa na hracím stole (začátek vždy pozice č. 1) budou prostřednictvím Krupiéra rozlosovány systémem nejvyšší karty. Management turnaje, popř. Krupiér zamíchá karty a rozdává je. Herní místa budou následně určena ve směru hodinových ručiček na základě nejvyšší karty.
- 7) Balancování stolu – Hra na hracích stolech bude přerušena, je-li počet Hráčů 4 a méně. Hráč, který opouští hrací stůl a má být v následující hře na pozici Big blind, obdrží na novém hracím stole nejhorší pozici. Tato pozice však nesmí být pozice Small blind. Výjimkou jsou Turnaje stud, kdy se Hráči mění dle pozic – Hráč je vždy posunut na

poslední místo uvolněné na jiném hracím stole. V pozdějších fázích turnaje probíhá výměna Hráčů mezi hracími stoly dle uvážení managementu turnaje.

- 8) Button – Na začátku turnaje, při opětovném svolání Hráčů, nebo na finálovém hracím stole je principem rozdaní nejvyšší karty určena pozice Buttonu, přičemž při shodné kombinaci o pořadí rozhoduje barva v pořadí piky, srdce, kára a kříže. Rozdání nejvyšší karty určí pozici Buttonu pro celé startovní pole Hráčů v turnaji. Management turnaje může rozhodnout, že Button bude na všech hracích stolech ležet na poslední hrací pozici na stole.
- a) Mrtvý Button – Všechny turnaje jsou hrány s tzv. mrtvým buttonem. Jako mrtvý button je označena situace, kdy Hráč vlevo od Krupiéra je vyloučen či jinak opustí hrací stůl a Dealer button je tak umístěn před židli, na které nesedí Hráč, namísto přeskočení na dalšího Hráče. V takovém případě není Small blind požadován.
  - b) Heads-up Button – V Heads-upu (herní situace, kdy se hry účastní již jen dva Hráči) je Small blind vždy na pozici Buttonu a zahajuje jako první akci. Jakmile dojde na herní situaci Heads-up, musí být pozice Buttonu taková, aby žádný z Hráčů nemusel dvakrát po sobě sázet Big blind.
  - c) Chybný Button – Umístí-li Krupiér pozici Buttonu chybně a toto je zjištěno až po rozhodující akci (po kompletním kole sazení), bude ve hře pokračováno a Button bude posouván dále ve směru hodinových ručiček. Naopak v situaci, kdy chybná pozice Buttonu je zjištěna před rozhodující akcí, bude daná hra prohlášena za neplatnou a pozice Buttonu zkorigována.
- 9) Chip Race – Při situaci zaokrouhlování hracích žetonů ve hře, může Hráč obdržet nejvýše jeden žeton. Chip Race začíná prvním Hráčem zleva od Krupiéra. Díky tomuto pravidlu nelze žádného Hráče z turnaje vyřadit. V situaci, kdy by Hráč po zaokrouhlení hodnot svých 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. Hráči jsou vyzváni vždy k tomu, aby při této herní situaci byli osobně přítomni u hracího stolu.
- 10) Discretionary Colour-up (výměna hracích žetonů nízké hodnoty) - Jedná se o výměnu hracích žetonů nízké hodnoty za hrací žetony s hodnotou vyšší, a to z důvodu redukování počtu hracích žetonů ve hře. Management turnaje může tento úkon provést dle svého uvážení kdykoliv a u každého Hráče. Hráč má vždy právo být u této akce přítomen.
- 11) Odd Chips (žetony, jenž již nelze rozměnit) - Při hrách typu Split Pot obdrží Hráč s nejvyšší kombinací tzv. Odd Chips jedná se o hrací žetony, které nelze rozdělit). V tzv. Flop Games, ve kterých jsou 2 nebo více High Hands, případně 2 nebo více Low Hands, případnou Odd Chips prvnímu oprávněnému Hráči vlevo od Buttonu. V tzv. Stud Games, případnou Odd Chips Hráči s nejvyšší kombinací a s nejlepší barvou. Jsou-li kombinace Hráčů totožné, Bude Pot rozdělen rovnoměrně v rámci možností. Ve hře Omaha, Stud, 8 or Better hrách se rozděluje pot mezi všechny Hráče vlastníci stále hrací žetony. Zůstane-li na konci prvního dělení Odd Chip navíc, obdrží jej High Hand. Zůstane-li navíc Odd Chip z dělení pro nejnižší kombinaci, obdrží jej Hráč s nejhorší karetní kombinací.
- 12) Viditelnost karet a žetonů, počítání Stacku – Všichni Hráči musí držet své karty viditelně pro všechny ostatní Hráče na hracím stole. Hráč musí být schopen posoudit hodnotu hracích žetonů soupeře a z toho důvodu by hrací žetony měly být řádně vyskládané. Management turnaje doporučuje dodržovat nepsanou normu, skládat hrací žetony do sloupce po 20 kusech. Zejména hrací žetony nejvyšší hodnoty musí být stále viditelné. Hráči mají nárok na přepočítání přesné hodnoty Sázky, a to v případě, že Hráči učiní

akci All-in.

- 13) Přenášení hracích žetonů – Hrací žetony musí být v hracím sále přenášeny vždy viditelně a v krabici na hrací žetony. Porušením těchto pravidel může Hráč přijít o své hrací žetony, případně být diskvalifikován. Takto prohrané hrací žetony jsou z turnaje staženy.
- 14) Výměna balíčku karet – Výměna balíčku karet je činěna na základě rozhodnutí Krupiéra nebo managementu turnaje, a to zejména z důvodu viditelného poškození, označení karty či více karet, ztráty některých karet, aj. Hráči nemají nárok na požadavek výměny karet.
- 15) Folded Hands (zahozené karty) - Hra každého Hráče je považována za ukončenou v momentě, kdy se Krupier dotkne hracových karet nebo se karty dotknou karet spálených, boardu nebo místa kde jsou již zahozené karty ostatních Hráčů.
- 16) Fold – zahození mimo pořadí (je zavazující).
- 17) Disputed a Killing Hands – Právo na reklamaci předešlé hry končí začátkem nové hry. Nová hra začíná vždy mácháním karet. Při použití mechanického zařízení k míchání karet začíná nová hra při doteku tlačítka na tomto zařízení skrze Krupiéra.
- 18) Mrtvá hra – Krupier nesmí žádnou výherní karetní kombinaci zavřít, pokud je stále otevřená a pokud je očividně kombinací výherní. Hráči jsou také vyzýváni k tomu, aby byli Krupierům nápomocni při určování výherní kombinace, a to zejména v momentě, mají-li pocit, že dealerem určená vítězná kombinace je nesprávná.
- 19) Unprotected Hands (nechráněná hra) - stáhne-li Krupier karty Hráči, který je neměl chráněné, nemá Hráč žádný nárok na nápravu a svoji Sázku zpět nedostává. Pouze v případě, že Hráč navýšil Sázku a žádný z dalších Hráčů ještě nekonal další akci, dostává Hráč svoji Sázku zpět. Byl-li však raise již dorovnán, může Hráč být postižen, a to až vyřazením z turnaje.
- 20) Side Pots (vedlejší poty) - Všechny side Poty jsou oddělené, jedná se o separátní Poty. Poty nesmí být před ukončením všech akcí promíchány. Hráči se nesmí v žádném případě Potu dotýkat.
- 21) Calling for Clocks – TIME (časová rezerva) - V momentě, kdy je překročen časový limit, smí Hráč požádat ještě o čas navíc. V této situaci za souhlasu managementu turnaje s požadavkem, obdrží Hráč další jednu minutu na rozhodnutí. Tato minuta obsahuje časový limit 50 sekund. V situaci, kdy se Hráč v tomto limitu stále nerozhodl k akci, následuje 10sekundové odpočítávání. V situaci, kdy Hráč ani v tomto odpočítávání nereaguje, bude jeho hra považována za ukončenou (Folded Hands). Management turnaje má právo tento časový limit zkrátit, má-li podezření, že Hráč této možnosti využívá úmyslně k prodloužení hry. Každý Hráč, který úmyslně prodlužuje hru, může být potrestán. V turnajích s 20minutovými nebo kratšími levely je čas na rozmyšlení 25 sekund a odpočítávání 5 sekund. V situaci, kdy konec odpočítávání a rozhodnutí Hráče padne ve stejný moment, bude následovat posouzení, co bylo dříve. Standardně se však postupuje ve prospěch Hráče.
- 22) End of Day Play (konec startovního dne fázového turnaje) - K zamezení prodlužování turnajů se při vícedenních turnajích postupuje takto: V posledních 5 až 15 minutách posledního levelu zastavuje turnajový management turnajové hodiny. Následně losuje Hráč kartu v rozmezí 3-7 a tím rozhodne počet zbývajících her v daném hracím dni. Toto je oznámeno Hráčům a pravidlo je použito na všech turnajových stolech, přičemž první hra je počítána smícháním karet, případně s dotekem tlačítka na mechanickém

míchacím zařízením.

- 23) Hand for Hand Play – Toto pravidlo přichází v platnost v pozdějších fázích pokerových turnajů, těsně před dosáhnutím placených pozic. Nahlásí-li management turnaje fázi Hand for Hand, je na všech hracích stolech dohrána hra do konce a poté přerušena. V případě, kdy všechny hrací stoly dohrály aktuální hru, rozdají Krupiéři karty pro hru novou a opět čekají na ukončení hry na všech stolech. Tato fáze pokračuje tak dlouho, dokud nevypadne z turnaje tolik Hráčů, aby ti zbylí byli již na placených pozicích. Je-li ve fázi Hand for Hand nahlášen All-in a tato akce je dorovnána, zastaví Krupiéř na tomto hracím stole hru a zároveň požádá ostatní Hráče, aby své karty neodkrývali. Tento All-in stůl přeruší hru na tak dlouho, dokud na všech ostatních hracích stolech neskončí hra. Poté jde management turnaje k hracímu stolu, kde All-in a Call proběhlo a vyzve Krupiéra k pokračování hry. V případě, že All-in hracích stolů více je hra přerušena na všech těchto hracích stolech. Po ukončení hry na ostatních hracích stolech je Showdown proveden na All in hracích stolech postupně jeden po druhem. Ukončí-li dva nebo více Hráčů své účinkování v turnaji ve stejné hře, avšak na rozdílných hracích stolech, podělí se společně o aktuální turnajové pořadí. Ukončí-li dva nebo více Hráčů své účinkování v turnaji ve stejné hře na stejném hracím stole, rozhodující pro pořadí v turnaji je vyšší stav hracích žetonů před poslední hrou.
- 24) Deal – Je metoda ukončení turnaje dohodou všech Hráčů o rozdělení Prizepoolu (výplatního Potu). Lze učinit pouze za podmínek, kdy je již ukončena turnajová registrace Hráčů do turnaje, všichni Hráči s „Dealem“ souhlasí a není porušeno žádné lokální, či turnajové pravidlo. Stačí jeden Hráč, který tuto formu ukončení turnaje neakceptuje a hra pokračuje dále dle původního výplatního schématu. I v případě Dealu může být turnaj dohrán o jednotlivé výsledné pozice/pořadí (například o získání poháru či náramku v daném turnaji), a to za použití dohodou stanové částky z rozděleného Prizepoolu. Původní rozdělení Prizepoolu dle Dealu, však zůstává zachováno.

**Příklad:**

Vzorec pro výpočet:  $(\text{Total Prizemoney} / \text{Total Tournament Chips}) \times \text{Chips of Player A} = \text{výše výhry}$

Total Prizemoney	€	10 000
Total Tournament Chips		770 000

Hráč	Chips	Prizemoney after SPLIT
Player A	200 000	€ 2 597,40
Player B	150 000	€ 1 948,05
Player C	110 000	€ 1 428,57
Player D	100 000	€ 1 298,70
Player E	70 000	€ 909,09
Player F	60 000	€ 779,22
Player G	50 000	€ 649,35
Player H	30 000	€ 389,61

- 25) Minimum Cash (turnajová minimální výplata) – pravidlo pro turnaje, umožňující, aby všichni kvalifikovaní Hráči ve vícedenním turnaji obdrželi minimální výhru.

**Příklad:**

40 Hráčů se kvalifikovalo do finálového dne o 100 000 eur a Management turnaje oznámí, že každému Hráči přidělí 300 euro. Tato částka bude použita z „Prizemoney“ turnaje o kterou bude celková částka ponížena.

300 X 40 hráčů = 12 000 euro

Zbytek výhry (88 000 euro) bude vyplacen podle standardního výplatního plánu.

- 26) Rebuy Kaiser – je další možné turnajové pravidlo, umožňující managementu turnaje vyhlásit speciální odměnu pro Hráče, který učinil nejvíce Rebuyů do daného turnaje. Výši této odměny určuje management turnaje, který je avizován všem aktivním hráčům předem a tento se odečítá z „Prizmoney“ turnaje. Zbytek výhry bude vyplacen podle standardního výplatního plánu.
- 27)

## AKCE

- 1) Nový turnajový blind level – Skončí-li časový level a začíná nový, je od managementu turnaje nový level zahlášen a počínaje další hrou přichází v platnost. Nová hra začíná mícháním karet, případně s dotykem míchacího tlačítka na míchacím zařízení.
- 2) At your Seat (Hráč sedící na svém místě) - Hráč musí zaujmout své místo u hracího stolu nejpozději v momentě, kdy Krupiér rozdá první kartu. Nesedí-li Hráč po rozdání první karty na svém místě, Krupiér okamžitě tyto karty sbírá (ve hře Stud po poslední otevřené kartě third street). Hráč musí být na svém místě i v případě, chce-li požádat o čas. Hráč je považován na svém místě také v případě, pohybuje-li se v dosahu svého herního místa. V případě pochybnosti rozhoduje vedení turnaje.
- 3) Action Panding – Je-li Hráč All-in, měl by zůstat u hracího stolu, neměl by se stýkat s ostatními hráči, kteří jsou v herním sále, ani se kontaktovat se zástupci medií, a především nesmí opustit své herní místo.
- 4) Raise Limit – Ve hrách typu No Limit neexistuje žádný Cap, což znamená, že neexistuje žádný limit pro maximální Sázku. Ve hrách typu Limit se řídí maximální počet navýšení interními pravidly Provozovatele. Nejsou-li taková pravidla k dispozici, platí pravidlo jedné Sázky a tří navýšení. Dospěje-li turnaj do fáze Heads-up, není počet navýšení limitován.
- 5) String Bets – Krupiér je zodpovědný za rozpoznání Sázky typu "String bets" nebo "String raise". Jako "String bet" označujeme pokus sázet nebo zvyšovat Sázky po více krocích najednou. Sázka String bet vypadá tak, že Hráč nejdříve vsadí část svých hracích žetonů, poté ale bez předchozího hlášení ještě jednou sáhne do svých hracích žetonů, aby učinil další Sázku. Všichni Hráči na hracím stole jsou vyzýváni k pomoci Krupiérovi a managementu turnaje při rozpoznávání Sázek typu "String bet" a typu "String raise". Všechny dorovnávané Sázky typu String bets a String raise musí být potvrzeny managementem turnaje.
- 6) Substantial Action (Rozhodující akce) - Rozhodující akcí se rozumí buď dvě akce provedené za sebou, přičemž alespoň při jedné bude hrací žeton vsazen do Potu, nebo libovolná kombinace spočívající ze třech akcí hraných po sobě.
- 7) Hlášky (Verbal and Physical Action in Turn) - Slovní hlášky Hráčů (jsou-li na řadě) jsou závazné. Všechny hrací žetony vsazené Hráčem do Potu, je-li Hráč na řadě, v Potu zůstávají. Hráči musí vždy činit své herní úkony v momentě, když jsou na řadě.
- 8) Undercall – při akci zvané Undercall (vsadí-li Hráč méně, než je aktuální výše Sázky k dorovnání), musí Hráč dosadit zbývající sumu ke korektnímu dorovnání (Call), jedná-li se o jakoukoliv hru typu Multi-Way, nebo Heads-up. Ve všech případech je však



konečné rozhodnutí na managementu turnaje.

- 9) Verbal and Physical Action out of Turn (změna akce) - Slovní hlášky Hráčů (jsou-li na řadě) jsou závazné. Hráči musí své herní úkony činit vždy v momentě, když jsou na řadě. Hráč, jenž úmyslně činí herní úkon mimo správné pořadí za účelem ovlivnit průběh hry, může být potrestán vyloučením. Akce provedené mimo správné pořadí mohou být závazné, avšak pouze v situaci, kdy průběh hry a herní akce není tímto úkonem ovlivněn, nebo změněn. Call, Check nebo Fold nejsou považovány za úkony, které průběh hry změní. Změní-li se však akce, není Sázka mimo pořadí závazná a Sázka bude Hráči, který tak učinil vrácena. Tento Hráč obdrží tímto všechny své sázečí možnosti zpět (Call, Fold, Raise). Zvýší-li Hráč Sázku a jeho karty jsou odebrány (killed) drive, než jeho navýšení bylo dorovnáno, smí si Hráč sumu navýšení vzít zpět, avšak prohrává ale sumu dorovnání (Call).
- 10) Accepted Action – Hráč je zodpovědný za to, že před dorováním Sázky (Call), kterou vsadil soupeři u hracího stolu, odsouhlasil její výši, a to bez ohledu na to, co je hlášeno ostatními zúčastněnými na hracím stole. Požaduje-li dorovávající Hráč (Call) přepočítání potřebné sumy a dostane buď od Krupiéra, nebo jiného Hráče sumu chybnou, akceptuje tímto kompletní a korektní jednání a pozbývá nároku na plnohodnotnou Sázku, nebo na Sázku All-in. Zároveň platí opět pravidlo, že při sporných situacích je konečné rozhodnutí na managementu turnaje.
- 11) Oversized Chips – Není-li nahlášené žádné navýšení Sázky (Raise), platí "Oversize Chip", tj. žeton vyšší hodnoty, než je výše platného dorovnání, pouze jako dorovnání (Call). Vhodí-li Hráč Oversize Chip do Potu a zároveň nahlásí Raise, nikoliv však výši navýšení Sázky, má tento Raise hodnotu maximálního navýšení, a to do výše hodnoty hracího žetonu, který byl do potu zasažen. Má-li být Oversize žetonem učiněn úkon Raise, musí to být vždy nahlášené a to dříve, než se tento žeton po vhození do Potu dotkne plochy hracího stolu. Po Flopu bude Sázka s žetonem Oversize bez řádného ohlášení ze strany Hráče bude považována vždy za Sázku v plné hodnotě tohoto žetonu.
- 12) Multiple Chips – Za předpokladu, že není Hráčem hlášen Raise, počítá se vhození dvou žetonů stejné hodnoty jako Call, a to v případě, že jeden z těchto žetonů je hodnoty nižší, než je hodnota požadované hodnoty dorovnání (Call). Příklad s Blindy 200/400 - Hráč A vsadí 1200 a Hráč B vloží dva žetony v hodnotě 2 x 1000 do Potu bez toho, aby nahlásil Raise, počítá se tato Sázka jako Call. Vsadil-li by Hráč B žetony v hodnotách 4 x 500, byl by to Raise na 2000.
- 13) Raising (navýšení) - Hráč je zodpovědný za to, že své úmysly navýšení Sázek dává jasně najevo. Hráči budou naléhavě vyzýváni k tomu, aby výši svých Sázek hlásili přesně a zřetelně. Ve hrách typu No Limit, nebo Pot Limit jsou povinnosti – Při navýšení Sázky tak učinit jedním pohybem, či úkonem, nejdříve částku říct a následně vložit do Potu, nahlásit Raise, poté vložit do potu sumu pro dorovnání (Call) a poté pro dokončení celé akce vložit zbývající sumu hracích žetonů do Potu.
- 14) Half Bet Raising (pravidlo 50 %) - Zvýší-li Hráč předchozí Sázku o polovinu nebo více, avšak zároveň méně, než je předepsané minimální korektní navýšení, bude Hráč vyzván k doplnění své Sázky do řádné výše, aby bylo naplněno pravidlo navýšení alespoň v minimální výši. Zvýší-li Hráč předchozí Sázku méně než polovinu předchozí Sázky bez toho, že by nahlásil Raise, bude vyzván pouze k dorovnání předchozí Sázky.
- 15) All-in Raising – Po nahlášení Sázky All-in s hodnotou nižší, než je hodnota kompletního navýšení (Raise), nesmí Hráč s předešlou vsazenou sumou svoji Sázku brát zpět.
- 16) All-in with Hidden Chips – Deklarovaná Sázka All-in zavazuje Hráče vložit do potu všechny své hrací žetony, včetně žetonů zakrytých. Profit ze zakrytých žetonů mít však Hráč nemůže.

## SHOWDOWN (VYLOŽENÍ)

- 1) Verbal Declarations – Rozehrané karty jsou zavazující (Cards speak). Ústní výroky k hodnotám karet jakéhokoliv Hráče nejsou směrodatné. Zároveň může management turnaje dle svého uvážení úmyslně mylné výroky k hodnotám karet potrestat.
- 2) All-in Showdown – Jakmile je Hráč All-in a všechny Sázky jsou ukončeny, budou všechny aktivní karty otevřeny. Odhodí-li omylem Hráč své karty dříve, než byly odkryty, má management turnaje právo vrátit tyto karty zpět do hry, to vše za předpokladu, že karty lze správně identifikovat. Hráči, kteří své karty v situaci All-in odhodí úmyslně, mohou být potrestáni.
- 3) Side Action – Hraje-li více Hráčů v jedné hře s Hráčem, který je All-in o hlavní pot, jsou všichni Hráči, kteří jsou v pozici showdown a hrají o vedlejší pot povinni své karty také otevřít. Hraje-li Hráč All-in o hlavní pot, nesmí žádný Hráč hrající o vedlejší pot při River-Showdown zahodit své karty. Krupiér má nařízeno otevřít všechny karty ve hře. Tímto jsou ve hře o pot stále všichni aktivní Hráči.
- 4) Showdown – Po ukončení všech akcí musí Hráč, který provedl poslední agresivní akci (Bet, Raise, aj.) ukázat karty jako první. Ostatní Hráči následují v pořadí dle směru hodinových ručiček. Toto platí na Riveru, Turnu, Flopu a před Flopem. Ve hře typu Stud platí totéž pravidlo směrem dolů až k „Third Street“ (je-li to zapotřebí). Neproběhne-li žádná Sázka, musí Hráč nalevo od buttonu (Flop Games), nebo tzv. Third Street Bring-in (Stud Games) své karty nejdříve ukázat a ostatní Hráči postupují v akci poté po směru hodinových ručiček. Hráči smí jeden po druhém odmítnout ukázat své karty, nicméně zahazením karet (Pass) ztrácejí nárok na pot. V případě, kdy Hráč odmítne ukázat své karty a pasuje, přichází v platnost pravidlo uvedené v bodě 7).
- 5) Winning Hands – Chce-li Hráč vyhrát Pot, musí ukázat všechny své karty. Tento úkon je nezbytný k uzavření hry. Zůstane-li ve hře již jen jeden Hráč, nemusí při předávání potu své karty odkrývat. Příklad: Hráč B vsází na Riveru a Hráč A dorovnává (Call). Následně Hráč B zahazuje své karty a Hráč A zůstává jediným aktivním Hráčem ve hře. Hráč A vyhrává pot a své karty ukazovat nemusí.
- 6) Tabled Hand – Tímto úkonem se označuje situace, jsou-li všechny karty na hracím stole již otevřené. Pouze krátké ukázaní karet nebo ukázaní pouze vyšší karty případně podobné úkony nejsou považovány za ukázanou Handu. Nekorektně otevřené karty nemohou vyhrát Pot, toto je možné pouze, jsou-li obě karty řádně otočené a položené na hracím stole.
- 7) Refusal to Show – Odmítne-li Hráč otočit všechny svoje karty, nemůže toto učinit Krupiér nýbrž pouze management turnaje. To zároveň vyzve daného Hráče, aby své karty otevřel dle pravidel. Neučiní-li tak budou tyto karty považovány za zahozené. Neotevře-li Hráč své karty během Showdownu ve lhůtě 5 sekund vysvětlí si to turnajový personál jako Dead hand a udělí tomuto Hráči za zdržování hry trest například v podobě napomenutí. Ostatní Hráči na hracím stole nesmí otáčet karty jiného Hráče. Stane-li se tak, budou tyto karty nadále aktivně pokračovat ve hře, ale Hráč, jenž nedovoleně tyto karty odkryl, bude postižen za provinění se proti turnajové etiketě.
- 8) Showing the Winner – Každý Hráč, který je aktivně ve fázi Showdown, může požádat o to, aby byly odkryty soupeřovy karty. Jestliže však ostatní Hráči své karty již zahodili, nelze již karty zpětně otáčet. Požadavky Hráčů na odkrytí soupeřových karet mají za následek to, že karty zůstávají otočené na hracím stole a zároveň se mohou podílet na

výhře v Potu. Hráči, kteří tento nárok neveznesou do Showdownu nemají na tento požadavek nárok. Existuje-li předpoklad tykající se nezákonného spolčení mezi více Hráči, mohou ostatní Hráči požadovat na Krupiérovi, aby podezřelé karty prověřil skrze management turnaje.

## HERNÍ ETIKETA A TRESTY

- 1) Hráči nesmí (jsou-li ve hře aktivní nebo nikoliv):
  - a) Odkrývat žádné karty ve hře v momentech k tomu neurčených, tj. při zahozených kartách, ani při probíhající aktivní hře.
  - b) Vyvarovat se rad, nebo kritik do doby, než bude ukončená daná akce.
  - c) Nekomentovat hru, nejsou-li ještě otevřené karty.
  - d) Probírat aktuální hru, nebo strategii s ostatními přítomnými v Herním prostoru.
  - e) Konzultovat situaci s externím partnerem.
  - f) Platí pravidlo „One player to hand“ (jeden hráč pro jedny karty).
- 2) Televizní vyslaní a Hole Cards – Hráč svým vstupem do turnaje, tj. zakoupením Buy inu souhlasí s nahráváním a jeho podmínkami, o čemž je předem personálem Provozovatele řádně informován. Hráči, kteří vstoupí do turnaje, který je nahráván, jsou povinni spolupracovat s pracovníky televizního vysílání. S tím souvisí také ukazování prvních dvou karet (Hole Cards) televizní kameře. Nedodržování tohoto pravidla může být potrestáno.
- 3) Exposed Cards – Ukáže-li Hráč své karty během stále probíhajících akcí na hracím stole, může následovat sankce. Každý Hráč na hracím stole má právo vidět již jednou ukázané karty. Hráč po odkrytí svých karet před Showdown může pokračovat pouze pasivní akcí (Check, Call, Fold, aj.).
- 4) Exposing and Mucking – Hráč, který ukáže své karty Hráči, který už své karty zahodil a poté sám své karty zahodí také, může být potrestán. Hráč, který toto pravidlo poruší opakovaně, bude potrestán.
- 5) Collusion – Poker je hra jednotlivce. Soft Play, „Chip Dumping“ (dobrovolná prohra žetonů), domluvy Hráčů na pozici „Bubble“ (neumístění se na peněžích nebo finálovém stole), ochrana Hráče před ukončením účinkování v turnaji na této pozici (opakovaným pasováním Big blindu) jsou zakázány a budou trestány.
- 6) Etiquette Violations – Opakované porušení proti turnajové etiketě budou turnajovým managementem potrestány. K tomu počítáme nikoliv však výlučně nechtěný dotyk karet nebo hracích žetonů jiného Hráče, ale zdržování hry, opakované herní úkony mimo pořadí, neklidné hraní si s vlastními hracími žetony (splashing), úmyslné sázení mimo dosah Krupiéra, přehnané mluvení u hracího stolu. Mimo to budou potrestány také nepřiměřené chování, stejné jako nevhodné chování v podobě neslušných gest nebo podobné počínání. K porušení pravidel platí také urážlivé průpovědky k hernímu stylu jiných Hráčů nebo také přímé nadávky jinému Hráči kvůli jeho stylu hry v turnaji.
- 7) Urážky – Urážlivé výroky na adresu jiných Hráčů, managementu turnaje, stejně jako ostatního personálu Herního prostoru nebudou tolerovány. Takové to konání bude potrestáno. Také nepřímé urážlivé projevy budou potrestány.
- 8) Všichni účastníci turnaje si během celé akce a ve všech prostorách Herního prostoru chovají slušně a řádně. Každý Hráč, který bude svědkem nekorektního chování jiných

Hráčů je povinen toto nahlásit. Současně by měli všichni Hráči dbát na osobní hygienu, svůj zdravotní stav, aby tímto nenarušovali chod turnaje. Rozhodnutí o tom, zda Hráč z důvodů zdravotních či hygienických důvodů smí v turnaji pokračovat je na managementu turnaje. Případné sankce proti Hráči, který toto nehodlá akceptovat, řeší management turnaje.

- 9) Management turnaje může potrestat (čl. 10) každé jednání, které dle jejich názoru odporuje oficiálním pravidlům a zájmům turnaje, zákonným pravidlům a rovnosti hry.
- 10) Penalty – Management turnaje může na základě svého uvážení uložit tresty, a to počínaje ústním napomenutím a konče diskvalifikací s případným zákazem účasti na všech dalších turnajích. Udělení trestu musí být vždy na základě jasně prokázaného porušení pravidel nebo na základě důvodného podezření (např. v případě tajné domluvy, chip dumpingu apod.). Tresty budou ukládány pro Soft Play, urážlivé nebo rušící chování. Trest je nepochybný v situacích, jako je vyhození hrací karty Hráčem z hracího stolu, tak silné zahození karet, při němž dojde k otočení karet, opakované zdržování hry, provinění proti pravidlu One player to a hand, či v obdobných případech. Urážky ostatních Hráčů, turnajového personálu, zaměstnanců Provozovatele a všech ostatních pracovníků nebude tolerováno.
- 11) Možné tresty - ústní varování, jedno, nebo více násobný trest při rozdávání, jedno nebo více násobný trest Orbit (tzn., že jeden Hráč za druhým na stole musí vynechat hru, tj. 6 Hráčů na stole = 6 vynechaných her), Dead hand (neplatná ruka), vyloučení z turnaje, diskvalifikace z turnaje včetně propadnutí získané peněžní výhry (možné pouze v případě prokázání zvláště závažného porušení pravidel či podvodného jednání, bez kterého by Hráč výhru nezískal), vyloučení z turnaje (v takovém případě nebudou hráči již vráceny jeho skutečněné Sázky).
- 12) Escalation – Výše trestu musí být vždy uměřená rozsahu porušení pravidel. Management turnaje může Hráče diskvalifikovat i na základě jednoho jediného prohřešku, a to vzhledem k jeho rozsahu a závažnosti. Hráči musí vědět, že všechny nepovolené akce nabízejí širokou škálu možných postihů, a to již s prvním takovýmto proviněním.
- 13) Missed Hands/Orbit Penalty – Hráč je povinen opustit hrací stůl pro jednu nebo více her, případně pro jeden nebo více trestu typu – Orbit. Hra, kterou byl nucen Hráč vynechat je počítána jako část hracího kola. Hráči s výše uvedeným postihem, a to libovolné délky musí opustit určený turnajový prostor, a to po celou dobu uděleného trestu. Krupiér poté musí management turnaje informovat, kdy se vyloučený Hráč smí vrátit na své místo.
- 14) Penalties Move – Všechny tresty si Hráč sebou nese v case ("Sankce Move"). To znamená, že pokud Hráč A obdrží trest dvojitý Orbit (16 her), a vzhledem ke konci turnaje může vynechat pouze pět her, počítá se zbytek trestu i na začátku příštího dne turnaje. To platí i při vypadnutí z turnaje či jiných podobných změn.
- 15) Elimination Penalty – Hráči vyloučení z turnaje, jsou klasifikováni na umístění odpovídající momentu, kdy k vyloučení došlo. Příklad: Při posledních 15 Hráčích v turnaji (a 100 placeným místům) je vyloučen z turnaje a Herního prostoru Hráč A. Hrací žetony tohoto Hráče jsou z turnaje staženy a Hráč ukončuje turnaj na 15. místě.
- 16) Diskvalifikace – V situaci diskvalifikace, budou všechny hrací žetony Hráčů zabaveny, jejich Buy-in zůstává součástí Prizepoolu a tito Hráči nemají nárok na jakoukoliv Výhru. Diskvalifikovaný Hráč musí okamžitě opustit turnajový prostor.

**PŘÍLOHA Č.1 VÝPLATNÍ STRUKTURA (TOP 10%)**

**PŘÍLOHA Č.2 VÝPLATNÍ STRUKTURA (TOP 15%)**

**PŘÍLOHA Č.3 VÝPLATNÍ STRUKTURA (TOP 10%)**

**PŘÍLOHA Č.4 VÝPLATNÍ STRUKTURA (TOP 10%)**

Příloha č.1 - výplatní struktura (Top 10 %)

Hráčů %	2 až 10 100,00	11 až 20 100,00	21 až 30 100,00	31 až 40 100,00	41 až 50 100,00	51 až 60 100,00	61 až 70 100,00	71 až 80 100,00	81 až 90 100,00	91 až 100 100,00	101 až 110 100,00	111 až 130 100,00	131 až 150 100,00	151 až 170 100,00	171 až 200 100,00	201 až 230 100,00	231 až 260 100,00	261 až 300 100,00
1	100,00	60,00	50,00	40,00	37,00	34,00	31,50	30,00	29,50	28,50	27,70	26,50	25,50	25,20	24,00	23,50	23,30	23,00
2		40,00	30,00	20,00	25,00	23,00	22,75	22,00	21,00	20,00	19,70	18,50	17,50	17,00	16,50	16,00	15,80	15,60
3			20,00		17,00	15,00	14,50	14,00	13,00	13,00	12,70	12,00	12,00	11,30	11,00	10,70	10,50	10,20
4				10,00	12,00	12,00	11,00	10,60	10,30	10,00	9,70	9,50	9,30	9,20	9,00	8,80	8,60	8,40
5					9,00	9,00	8,50	8,00	8,00	8,00	8,00	7,70	7,50	7,40	7,20	7,00	6,90	6,70
6						7,00	6,50	6,40	6,20	6,00	6,00	6,00	5,80	5,80	5,50	5,30	5,20	5,00
7							5,25	5,00	5,00	5,00	4,80	4,80	4,70	4,50	4,20	4,00	3,90	3,80
8								4,00	4,00	4,00	3,80	3,80	3,50	3,30	3,00	2,80	2,70	2,60
9									3,00	3,00	3,00	2,70	2,50	2,20	2,00	2,00	1,90	1,80
10										2,50	2,40	2,20	2,20	2,00	2,00	1,90	1,80	1,75
11											2,20	2,20	2,20	2,00	2,00	1,90	1,80	1,75
12												2,00	1,85	1,80	1,75	1,75	1,60	1,55
13													1,85	1,80	1,75	1,75	1,60	1,55
14													1,70	1,60	1,50	1,50	1,50	1,50
15													1,70	1,60	1,50	1,50	1,50	1,50
16														1,50	1,50	1,50	1,50	1,50
17															1,50	1,50	1,50	1,50
18																1,20	1,20	1,20
19																	1,20	1,20
20															1,30	1,20	1,20	1,20
21																1,00	0,90	0,90
22																1,00	0,90	0,90
23																1,00	0,90	0,90
24																	0,70	0,60
25																	0,70	0,60
26																	0,70	0,60
27																	0,70	0,60
28																		0,55
29																		0,55
30																		0,55

PŘÍLOHA Č.2 - VÝPLATNÍ STRUKTURA (Top 15 %)

Hráčů %	2 až 10	11 až 20	21 až 30	31 až 40	41 až 50	51 až 60	61 až 70	71 až 80	81 až 90	91 až 100	101 až 110	111 až 130	131 až 150	151 až 170	171 až 200
1	70,00	50,00	37,00	35,00	32,00	30,00	29,00	28,20	28,00	27,80	27,60	27,40	27,20	27,00	26,80
2	30,00	30,00	25,00	22,00	18,00	17,50	17,00	17,00	16,50	16,40	16,20	16,10	16,00	15,90	15,70
3		20,00	15,00	15,00	12,50	12,20	12,00	11,50	11,20	11,20	11,00	10,80	10,70	10,60	10,60
4			12,00	11,00	10,50	10,20	10,00	9,50	9,30	9,30	9,20	9,10	9,00	8,90	8,80
5			11,00	9,00	8,30	8,10	8,00	7,60	7,20	7,00	6,80	6,60	6,50	6,40	6,30
6				8,00	7,30	7,10	6,90	6,50	6,20	6,20	6,00	6,00	5,90	5,70	5,50
7					6,20	6,10	5,90	5,40	5,10	5,00	4,80	4,60	4,50	4,30	4,30
8					5,20	5,10	4,90	4,50	4,20	4,20	4,00	4,00	3,90	3,80	3,70
9						3,70	3,50	3,20	3,00	3,00	2,90	2,80	2,70	2,60	2,60
10							2,80	2,50	2,20	2,00	1,90	1,80	1,70	1,60	1,60
11								2,10	2,00	1,90	1,80	1,70	1,60	1,50	1,50
12									1,90	1,80	1,70	1,60	1,50	1,40	1,40
13									1,70	1,60	1,50	1,40	1,30	1,20	1,20
14									1,50	1,40	1,30	1,20	1,10	1,20	1,20
15										1,20	1,20	1,10	1,10	1,10	1,10
16											1,10	1,00	1,00	1,00	1,00
17												0,90	0,90	0,90	0,90
18													0,75	0,70	0,70
19														0,65	0,60
20														0,50	0,50
21														0,50	0,50
22														0,50	0,50
23														0,50	0,50
24														0,40	0,40
25														0,40	0,40
26														0,40	0,40
27														0,40	0,40
28														0,30	0,30
29														0,30	0,30
30														0,30	0,30

**PŘÍLOHA Č.3 - VÝPLATNÍ STRUKTURA (Top 10 %)**

Hráčů %	2	3 až 10	11 až 30	31 až 40	41 až 50	51 až 60	61 až 75	76 až 100	100 až 150	151 až 200	201 až 250	251 až 300	301 až 350	351 až 400	401 až 500
1	100,00	70,00	50,00	40,00	37,00	34,00	31,00	30,00	28,00	27,00	26,50	26,00	25,50	25,00	24,50
2		30,00	30,00	25,00	25,00	21,00	21,00	20,00	17,00	16,00	15,50	15,00	14,75	14,50	14,25
3			20,00	20,00	15,00	14,00	13,00	12,00	10,60	10,00	9,80	9,60	9,40	9,20	9,00
4				15,00	12,00	11,00	10,00	9,50	8,60	8,00	7,80	7,60	7,40	7,20	7,00
5					11,00	9,00	8,50	8,00	7,60	7,00	6,80	6,60	6,40	6,20	6,00
6						7,00	6,50	6,00	5,30	4,90	4,60	4,50	4,40	4,30	4,20
7						4,00	5,50	5,00	4,30	3,90	3,60	3,50	3,40	3,30	3,20
8							4,50	4,00	3,30	2,90	2,80	2,60	2,40	2,30	2,20
9								3,00	2,70	2,40	2,20	2,10	1,95	1,85	1,65
10								2,50	2,10	1,90	1,65	1,50	1,40	1,40	1,25
11 - 15									2,10	1,90	1,65	1,50	1,40	1,40	1,25
16 - 20										1,30	1,10	1,00	0,95	0,90	0,85
21 - 25											1,00	0,90	0,85	0,80	0,75
26 - 30												0,80	0,75	0,70	0,65
31 - 35													0,65	0,60	0,55
36 - 40														0,60	0,55
41 - 50														0,55	0,50
															0,40



PŘÍLOHA Č.4 - VÝPLATNÍ STRUKTURA (TOP 10 %)

Hráčů	501 až 700	701 až 800	801 až 1000	1001 až 1250	1251 až 1500	1501 až 1750	1751 až 2000	2001 až 2250	2251 až 2500	2501 až 2750	2751 až 3000	3001 až 3500	3501 až 4000	4001 až 4500	4501 až 5000	5001 +
%	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00
1	24,00	23,50	23,00	22,50	22,00	21,75	21,50	21,00	20,75	20,50	20,00	19,50	19,00	18,50	18,00	17,50
2	14,00	13,75	13,50	13,25	13,00	12,75	12,50	12,25	12,00	11,75	11,50	11,25	11,00	10,75	10,50	10,25
3	8,80	8,80	8,50	8,50	8,30	8,30	8,10	8,10	7,90	7,90	7,70	7,70	7,40	7,40	7,40	7,20
4	6,80	6,80	6,50	6,50	6,30	6,30	6,10	6,10	5,90	5,90	5,70	5,70	5,40	5,40	5,40	5,20
5	5,80	5,80	5,50	5,50	5,30	5,30	5,10	5,10	4,90	4,90	4,70	4,70	4,40	4,40	4,40	4,20
6	4,10	4,10	3,90	3,90	3,80	3,80	3,70	3,70	3,60	3,60	3,40	3,40	3,20	3,20	3,20	3,10
7	3,10	3,10	2,90	2,90	2,80	2,80	2,70	2,70	2,60	2,60	2,40	2,40	2,20	2,20	2,20	2,10
8	2,10	2,10	1,90	1,90	1,80	1,80	1,70	1,70	1,60	1,60	1,50	1,50	1,20	1,20	1,20	1,10
9	1,50	1,50	1,30	1,30	1,25	1,25	1,15	1,15	0,90	0,90	0,90	0,90	0,85	0,85	0,85	0,80
10	1,10	1,10	1,00	1,00	0,95	0,95	0,85	0,85	0,75	0,75	0,75	0,75	0,65	0,65	0,65	0,60
11 - 15	1,10	1,10	1,00	1,00	0,95	0,95	0,85	0,85	0,75	0,75	0,75	0,75	0,65	0,65	0,65	0,60
16 - 20	0,85	0,75	0,70	0,70	0,65	0,55	0,55	0,55	0,55	0,50	0,50	0,50	0,50	0,50	0,45	0,45
21 - 25	0,75	0,65	0,60	0,60	0,55	0,45	0,45	0,45	0,45	0,40	0,40	0,40	0,40	0,40	0,35	0,35
26 - 30	0,65	0,55	0,50	0,50	0,45	0,40	0,40	0,40	0,40	0,35	0,35	0,35	0,35	0,35	0,30	0,30
31 - 35	0,55	0,50	0,45	0,45	0,40	0,35	0,35	0,35	0,35	0,30	0,30	0,30	0,30	0,30	0,25	0,25
36 - 40	0,50	0,45	0,40	0,40	0,35	0,30	0,30	0,30	0,30	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,19	0,19
41 - 50	0,37	0,30	0,28	0,24	0,24	0,24	0,20	0,20	0,20	0,20	0,20	0,20	0,20	0,19	0,18	0,18
51 - 60	0,30	0,27	0,24	0,20	0,20	0,20	0,19	0,19	0,19	0,18	0,18	0,18	0,18	0,17	0,16	0,16
61 - 75		0,25	0,22	0,19	0,19	0,19	0,18	0,18	0,18	0,17	0,16	0,16	0,16	0,14	0,14	0,14
76 - 100			0,21	0,15	0,15	0,15	0,15	0,13	0,13	0,13	0,13	0,12	0,12	0,12	0,12	0,12
101 - 125				0,14	0,14	0,13	0,13	0,12	0,12	0,12	0,11	0,11	0,11	0,11	0,11	0,11
126 - 150					0,13	0,12	0,12	0,11	0,11	0,11	0,10	0,10	0,10	0,09	0,09	0,09
151 - 175						0,11	0,11	0,10	0,10	0,10	0,10	0,09	0,09	0,08	0,08	0,08
176 - 200							0,11	0,10	0,10	0,10	0,09	0,09	0,08	0,08	0,07	0,07
201 - 225								0,09	0,09	0,09	0,09	0,08	0,08	0,08	0,07	0,07
226 - 250									0,09	0,09	0,09	0,08	0,08	0,07	0,07	0,07
251 - 275										0,08	0,08	0,08	0,07	0,07	0,07	0,07
276 - 300											0,08	0,07	0,07	0,06	0,06	0,06
301 - 350												0,06	0,06	0,06	0,06	0,06
351 - 400													0,06	0,05	0,05	0,05
401 - 450														0,05	0,05	0,05
451 - 500															0,05	0,05
501 - 550																0,04

