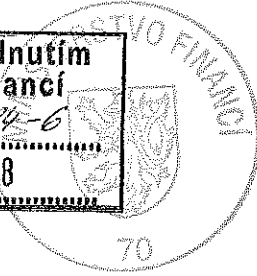


Schváleno rozhodnutím
Ministerstva financí
č.j. MF-100-49/2018/34-6
ze dne 31-10-2018



NEBYLO
DIGITALIZOVÁNO
podatelna

MINISTERSTVO FINANCÍ ČR
Čj.:
PID: MFCR&XVREH-01
Doručeno: 18.10.2018
Listu: 0
Druh: SVAZEK



Herní plán

pro provozování hazardních her dle § 3 odst. 2 písm. f) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.

HERNÍ PLÁN

Tento Herní plán je jako příloha základního povolení ve smyslu ustanovení § 86 zákona č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách schválen Ministerstvem financí ČR a upravuje provoz v Kasinu.

Tento Herní plán upravuje právní vztah mezi Provozovatelem Živé hry v Kasinu a Hráčem.

Tento Herní plán podléhá schválení Ministerstvem financí ČR, stejně tak všechny jeho následné změny.

Tento Herní plán je vykládán v souladu s ochranou hráčů dle ustanovení § 7 odst. 2 písm. c) zákona č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách.

Společnost VIP Club a.s. Hráče upozorňuje, že účast na hazardních hrách může být škodlivá.

Jednotlivé nadpisy jsou v tomto Herním plánu vloženy toliko za účelem orientace v textu Herního plánu a nikterak neslouží za účelem výkladu obsahu jednotlivých ustanovení.

Herní plán vychází z ustanovení § 8 zákona č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách a je tvořen dvěma částmi, a to:

- **VŠEOBECNÁ ČÁST**, která obsahuje společná pravidla pro všechny Živé hry v Kasinu, a
- **ZVLÁŠTNÍ ČÁST**, která obsahuje pravidla jednotlivých her.

Nebude-li ve **ZVLÁŠTNÍ ČÁSTI** uvedeno jinak, použijí se ustanovení **VŠEOBECNÉ ČÁSTI**.

VŠEOBECNÁ ČÁST

Článek 1

Definice pojmů

Všechny pojmy a zkratky definované v tomto článku mají stejnou platnost, ať již jsou v textu uvedeny s velkým počátečním písmenem, nebo s malým počátečním písmenem, a ať již jsou uvedeny v jakémkoliv pádě a čísle.

Provozovatel VIP Club a.s., IČ: 45275530, se sídlem na adrese Václavské náměstí 839/7, Nové Město, 110 00 Praha 1

Zákon Zákon č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách;

NOZ Zákon č. 89/2012 Sb. občanský zákoník ve znění pozdějších změn a doplňku;

Herní plán Herní plán schválený rozhodnutím Ministerstva financí;

Kasino Kasinem se rozumí herní prostor, tj. samostatný, stavebně oddělený prostor, ve kterém Provozovatel provozuje Živou hru, popř. další druhy hazardních her na základě příslušného povolení;

Živá hra Hazardní hra ve smyslu ustanovení § 3 odst. 2 písm. f) Zákona. Při Živé hře Sázející hrají proti Krupiérovi, nebo jeden proti druhému u hracích stolů, aniž by byl předem určen počet Sázejících a výše Sázky do jedné hry. Živou hrou se

	rozumí zejména ruleta, karetní hra, a to i provozovaná formou turnaje, a hra v kostky
Krupiér	obsluha hracího stolu;
Inspektor	Kontrolor hracího stolu;
Vedení kasina	osoba/-y pověřené Provozovatelem k řízení a organizaci chodu Kasina;
Hodnotové žetony	žetony s vyznačením hodnoty a oficiální zkratkou měny;
Hrací žetony	žetony, které zastupují hrací prostředek a mají imaginární hodnotu;
Hráč	účastník Živé hry, tj. fyzická osoba, která zaplatila vklad;
Sázející	Hráč, který zaplatil Sázku;
Účastnická karta	Elektronická karta zaregistrovaná během první identifikace
Vklad	vkladem je jakékoliv plnění opravňující k účasti na Živé hře, které představuje zejména jednu nebo více Sázek;
Sázka	Sázejícím dobrovolně určené nevratné plnění, které bude porovnáváno s výsledkem Živé hry;
Výhra	Plnění, na které vzniká Sázejícímu nárok v případě splnění všech podmínek stanovených tímto Herním plánem; předmětem Výhry mohou být v souladu se Zákonem pouze peněžní prostředky;
Identifikace	Prokázání totožnosti, které slouží za účelem vedení evidence, přičemž způsob jejího provádění a uchovávání identifikačních údajů stanoví AML zákon;
ZoOOÚ	zákon č. 101/2000 Sb. o ochraně osobních údajů, ve znění pozdějších změn a doplňků;
AML zákon	zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu, ve znění pozdějších změn a doplňků.

Článek 2

Podmínky účasti na Živé hře

Živé hry se mohou účastnit pouze fyzické osoby, které:

- nejsou mladší 18 let,
- nejsou nikterak omezeny ve svéprávnosti ve vztahu k úkonům při hraní hazardních her,
- nejsou zaměstnanci, členy statutárního orgánu nebo akcionáři Provozovatele ani nejsou jejich rodinnými příslušníky či osobami blízkými.

Tento Herní plán je k dispozici v Kasinu v papírové podobě (na nástěnce, u obsluhy Kasina) nebo v elektronické podobě v zařízení k tomu určeném. Hráč je povinen seznámit se s Herním plánem, který je k dispozici ve všech Kasinech Provozovatele. Neznalost tohoto Herního plánu, či jeho nesprávný výklad, nezpůsobují neplatnost Živé hry. K neznalosti obsahu tohoto Herního plánu se nepřihlíží, je povinností Hráče se s tímto Herním plánem řádně seznámit.

Podmínkou účasti na Živé hře a vstupu do kasina je Identifikace při vstupu do Kasina v souladu s ustanovením § 71 Zákona. Identifikaci (prokázání totožnosti, ověření věku) provádí Provozovatel. Rozsah Identifikace je stanoven příslušnými ustanoveními AML zákona. V rámci procesu Identifikace je osoba, která má v úmyslu se účastnit Živé hry, povinna Provozovateli poskytnout identifikační údaje ve smyslu ustanovení § 5 odst. 1 písm. a) a § 8 odst. 2 písm. a) a odst. 3 AML zákona. Osoba, která má v úmyslu se účastnit Živé hry, je povinna poskytnout Provozovateli pro účely Identifikace podle tohoto odstavce veškeré informace, které jsou k provedení Identifikace nezbytné, a předložit příslušné doklady. Provozovatel může pro účely tohoto zákona pořizovat kopie nebo výpisy z předložených dokladů a zpracovávat takto získané informace. Identifikační údaje získané podle tohoto odstavce, kopie dokladů předložených k Identifikaci, byly-li pořizovány, údaj o tom, kdo a kdy provedl první identifikaci účastníka hazardní hry, je Provozovatel povinen uchovávat po dobu 10 let. Vedle Identifikace návštěvníka je ověřen i jeho věk.

Po dokončení Identifikace je osobě vydána Účastnická karta, která nadále slouží při vstupu do/odchodu z Kasina.

Článek 3

Herní měna, nákup a výměna Hodnotových a Hracích žetonů

Herní měnou v Kasinu je česká koruna (Kč) nebo euro (€).

Nákup nebo výměnu Hodnotových žetonů je možné provádět pouze na pokladně Kasina nebo u hracího stolu.

Pro nákup Hodnotových žetonů jsou v Kasinu přijímány všechny konvertibilní měny, které jsou pro účely hry přepočítávány aktuálním platným kurzem ČNB podle hodnoty měny kupovaných Hodnotových žetonů. Nákup Hodnotových žetonů za konvertibilní měny je možný pouze na pokladně Kasina.

Hrací žetony lze získat výměnou za Hodnotové žetony u hracího stolu. Hodnotu Hracího žetonu si určuje každý Hráč sám. Po ukončení hry vymění obsluha hracího stolu Hráči Hrací žetony za Hodnotové žetony.

Vynášení Hodnotových a Hracích žetonů z Kasina je nepřipustné. Dále je nepřipustné používat Hodnotové žetony k úhradě jakýchkoli jiných závazků, které nevznikly z hazardní hry.

V kasinu je zakázáno používat Hodnotové nebo Hrací žetony jiných provozovatelů.

Článek 4

Sázky, kontrola a výměna hracích karet

Sázky lze uskutečňovat na hracích stolech Hodnotovými nebo Hracími žetony dle pravidel příslušné Živé hry.

Hlášené Sázky přijímá Krupiér do té doby, než vyhlásí konec Sázek, je však na zodpovědnosti Hráče, aby si zajistil u Krupiéra, že jeho hlášené Sázky budou přijaty a řádně umístěny. O nepřijetí hlášených Sázek rozhoduje na daném stole Inspektor a dále vedení Kasina.

Sázky budou přijímány pouze do té doby, aby Krupiér měl dostatek času rozměnit peníze za Hodnotové žetony a tyto rozmístit na požadované Sázky. Pokud nebude mít Krupiér dostatek času přijmout Sázkou hráče během hry, Sáзка nebude akceptována a Krupiér tyto peníze vymění po hře na

Hodnotové žetony jako normální výměnu. Každý Hráč je odpovědný za své Sázky, tzn. Je povinen osobně dávat pozor na to, aby jeho Sázka byla na hracím stole umístěna na odpovídajícím místě, i když požádá o umístění Sázky Krupiéra. Sázka platí vždy tak, jak je umístěna.

Provozovatel určuje minimální a maximální Sázky na jednotlivých hracích stolech, maximální částku pro výplatu Výhry nebo Výher na jednotlivou hru na jednotlivých hracích stolech, a to i bez ohledu na výši Výhry dle poměru výplat. Tyto částky jsou uvedeny na jednotlivých hracích stolech.

Každý hrací stůl je označený minimální a maximální výší Sázek.

Na hracím stole, na kterém je provozována karetní hra, může Inspektor nebo vedení Kasina nechat po ukončení kola hry zkontrolovat počet karet, s kterými se hraje, anebo tyto karty vyměnit za nové, a to v případě, kdy karta nebo karty jsou znečištěny či mechanicky nebo jinak poškozeny.

Článek 5

Výplata Výhry

Výplata Výhry oproti Hodnotovým žetonům je prováděna na pokladně Kasina.

Výhry jsou vypláceny ihned, avšak Provozovatel může v případě důvodného podezření pozastavit výplatu Výhry v hotovosti dle ustanovení § 10 odst. 5 Zákona až na dobu 60 dnů ode dne uplatnění nároku na Výhru. V takovém případě obdrží Hráč potvrzení o výhře.

Hotovostní výplata částek přesahujících hodnotu 270 000 Kč, případně odpovídající ekvivalent v eurech, může dle zákona č. 254/2004 Sb., o omezení plateb v hotovosti, ve znění pozdějších předpisů, proběhnout pouze bezhotovostně. Za tímto účelem Hráč poskytne Provozovateli číslo účtu, na který Provozovatel peněžní prostředky převede. Hráč obdrží potvrzení o Výhře přesahující uvedenou částku.

Hráči může být převedena na účet i nižší částku, než je uvedena v předchozím odstavci, a to na jeho žádost.

V případě, že na pokladně Kasina není hotovost ve výši dosažené Výhry, je Hráči vyplacena část výhry, na zbývající nevyplacenou část Výhry je Hráči vystaveno potvrzení.

V případě vyplácení Výhry bezhotovostním převodem je Provozovatel povinen vystavit sázejícímu potvrzení o Výhře.

Článek 6

Spory – reklamace

Spory – reklamace řeší bezodkladně Inspektor, následně pak Vedení kasina.

Reklamací Hráč uplatňuje okamžitě po vzniku reklamované události na místě, nejpozději však ve lhůtě do 6 měsíců od jejího vzniku. Tím není dotčeno právo Hráče uplatnit právo dle ustanovení § 10 odst. 6 Zákona. O uplatněné reklamaci je Hráči vydáno potvrzení o reklamaci.

Každý vznesený podnět k reklamaci ze strany Hráče je vždy řádně a zodpovědně prošetřen a následně je vydáno rozhodnutí, které je Hráči oznámeno. V případě závažnějšího či složitějšího podnětu, který nelze vyřešit bezodkladně, je reklamace řešena v nejkratším možném termínu, maximálně však do 30 dnů od uplatnění reklamace ze strany Hráče.

Reklamace, které uplatní Hráč z titulu neznalosti tohoto Herního plánu, jsou bezpředmětné, o tom musí být Hráč vyrozuměn.

Pokud Hráč nesouhlasí s rozhodnutím Provozovatele ve věci uplatňované reklamace, má možnost uplatnit svá práva v souladu s platnými právními předpisy ČR, tzn. Obrátit se na Českou obchodní inspekci, případně na věcně a místně příslušný soud.

Článek 7

Pravidla návštěvy Kasina

1. Návštěvníci Kasina jsou povinni řídit se pokyny pracovníků Kasina a dodržovat Herní plán.
2. Návštěvníci, kteří prokazatelně porušují Herní plán, nebo porušují pravidla slušného chování, mohou být vyloučeni ze hry a vykázáni z Kasina.
3. Vstup do Kasina je povolen pouze ve vhodném oděvu. Návštěvníci nesmí jevit známky požití alkoholických nápojů nebo omamných prostředků. O vhodnosti vstupu rozhodují pracovníci pověřeni Vedením kasina.
4. Vstup se zbraněmi jakéhokoliv druhu či povahy je zakázán. Návštěvníci Kasina jsou povinni podrobit se případné kontrole, zda nevnášejí do Kasina zbraně.
5. Provozovatel má možnost zakázat vstup návštěvníkovi Kasina, pokud je jeho chování v rozporu s body 2. až 4. tohoto článku.
6. Zaměstnancům Kasina je zakázáno účastnit se hazardních her v Kasinu, půjčovat Hráčům peníze, anebo přijímat osobní dary od návštěvníků Kasina.
7. Všechny osoby, které jsou v pracovně právním vztahu nebo obdobném poměru k Provozovateli, jsou povinny zachovávat mlčenlivost o sázejících a jejich účasti na hře včetně jejich výhry či prohry, s výjimkou určenou podle § 11 Zákona.
8. Veškerá ustanovení uveřejněná v tomto herním plánu jsou závazná pro všechny návštěvníky i osoby, které jsou v pracovně právním nebo obdobném poměru k Provozovateli.

Článek 8

Společná a závěrečná ustanovení

Pro účast na jiné hazardní hře v Kasinu se postupuje dle příslušného herního plánu pro danou hazardní hru.

Tento Herní plán je schválený Ministerstvem financí ČR a jako takový je závazný pro všechny Hráče.

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

Hráč je povinen dodržovat nejen ustanovení tohoto Herního plánu, ale také právní řád České republiky.

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

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

Všechny skutečnosti, které se Provozovatel dozví na základě právního vztahu s Hráčem, podléhají povinnosti mlčenlivosti s výjimkou případů stanovených právním řádem ČR, případně na základě

písemného souhlasu Účastníka se zveřejněním konkrétních informací. Povinnosti mlčenlivosti nelze Provozovatele zprostit dříve, než je známo, zda Sázející získal výhru v souladu s Herním plánem. Tento Herní plán nabývá platnosti a účinnosti právní mocí rozhodnutí Ministerstva financí ČR, kterým byl tento Herní plán schválen.

ZVLÁŠTNÍ ČÁST

Živé hry provozované v Kasinu:

Kolo Štěstí

Nejvyšší sázka: 15 000 Kč nebo 600 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 390 000 Kč nebo 15 600 €

Americká Ruleta

Nejvyšší sázka: 50 000 Kč nebo 2 000 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 3 970 000 Kč nebo 199 000 €

Black Jack

Nejvyšší sázka: 20 000 Kč nebo 1 000 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 50 000 Kč nebo 2 500 €

Black Jack Perfect Pair

Nejvyšší sázka: 20 000 Kč nebo 1 000 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 670 000 Kč nebo 33 500 €

Oasis Stud Poker

Nejvyšší sázka: 5 000 Kč nebo 200 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 160 000 Kč nebo 6200 €

Punto Banco

Nejvyšší sázka: 50 000 Kč nebo 2 000 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 450 000 Kč nebo 18 000 €

Texas Hold'em Poker cash game (No Limit)

Nejvyšší sázka: -----

Nejvyšší výhra včetně sázky: -----

Omaha Hold'em Poker cash game (Pot Limit)

Nejvyšší sázka: -----

Nejvyšší výhra včetně sázky: -----

Ultimate Texas Hold'em poker

Nejvyšší sázka: 8 000 Kč nebo 400 €

Nejvyšší výhra včetně sázky: 1 002 000 Kč nebo 50 100 €

KOLO ŠTĚSTÍ

/pravidla hry/

Základem této hry je svisle uložené otáčivé kolo s 30 polí. Jednotlivá pole jsou od sebe oddělena kolíky. Na každém z těchto polí je vyobrazen jeden ze sedmi symbolů (viz níže, Symbole výherních polí a poměry výplat). Jednotlivé symboly jsou vyobrazeny v rozdílné četnosti. Čím častěji se symbol objevuje, tím nižší je výplatní poměr a naopak, pokud se symbol objevuje méně často, je výplatní poměr vyšší.

Hra se hraje na hracím stole s hracím plátnem (pozn.: Hrací stůl – stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně /Hrací plátno, část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/, na kterém

je vyobrazeno 6 boxů. Na každém z boxů je vyobrazen jeden z výherních symbolů (Třešně, Zvonek, Hroznové víno, Meloun, Hvězda, sedmička „7“), včetně poměru výplat. Počet Hráčů, který mohou sázet na jednom hracím stole, není omezen.

Hra KOLO ŠTĚSTÍ začíná tím, že Hráč, po výzvě Krupiéra, „Vaše Sázky“, umístí své žetony do prostoru určenému pro Sázky na symbol/-y vyobrazené na hracím plátně.

Sázky jsou realizovány pouze Hodnotovými žetony (pozn.: V případě, že hraje více Hráčů s Hodnotovými žetony na jednom hracím stole, musí mít své Sázky pod kontrolou, aby byli schopni se se svou Sázkou ztotožnit, tzn., aby věděli, která Sázka je jejich a bylo možné vyplatit výhru vlastníkoví Sázky. V případě, že uplatňuje výhru na Sázku Hodnotovým žetonem více Hráčů, postupuje se dle Herního plánu, Všeobecná část, čl. Spory-Reklamacce). V okamžiku, kdy jsou všechny Sázky prostřednictvím žetonů umístěny, zahlásí Krupiér „Konec Sázek“. Po tomto oznámení nejsou přijímány žádné Sázky. Následně roztočí Krupiér kolo s výherními symboly (po směru nebo proti směru hodinových ručiček). Kolo se musí otočit kolem své osy minimálně třikrát. Trn (ukazatel), který je pevně upevněn, následně kolo brzdí, až do okamžiku, kdy je kolo zcela zastaveno a trn ukazuje na výherní symbol.

Pokud se kolo neotočí minimálně třikrát kolem své osy, je hra zrušena (anulována) a začne se nová hra. Hráč se může, po anulaci-zrušení hry, rozhodnout pro jednu z těchto možností: svoji původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry anebo Krupiér vyplatí Hráči peněžní hodnotu ve výši jeho původní Sázky.

Pokud trn (ukazatel) zůstane zachycen na kovovém členění kola – kolíku platí, že vyhrává pole předchozí (symbol na předchozím poli), ke kterému v tu chvíli trn (ukazatel) směřuje.

Po určení výherního symbolu Krupiér vezme prohrávající Sázky a následně vyplatí vyhrávající Sázky. Následně může začít nová hra.

Symboly výherních polí a poměry výplat

Třešně

Symbol je na kole zobrazen 9x, výplatní poměr je 2:1

(Příklad: Hráč vyhrává dvojnásobek jeho Sázky + peněžní hodnotu ve výši své původní Sázky)

Zvonek

Zvonek je na kole zobrazen 6x, výplatní poměr je 3:1

Hroznové víno

Symbol je na kole zobrazen 5x, výplatní poměr je 4:1

Meloun

Symbol je na kole zobrazen 3x, výplatní poměr je 8:1

Hvězda

Symbol je na kole zobrazen 2x, výplatní poměr je 10:1

Sedmička „7“

Symbol je na kole zobrazen 1x, výplatní poměr je 25:1

X

Symbol je na kole zobrazen 4x. Nemá výplatní poměr. Pokud se trn (ukazatel) zastaví na symbolu „X“ všechny Sázky na ostatní symboly prohrávají.

Ruleta /pravidla hry/

Cíl hry:

Hráči tipují, pomocí pokládání Hodnotových/Hracích žetonů na hrací plátno na hracím stole, v jaké drážce s číslem se zastaví kulička, kterou hodil Krupiér.

(Pozn.: Hrací stůl – stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně/Hrací plátno (dále jen plátno), část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/)

Ruleta (ruletové kolo evropského typu s jednou nulou skládající se z pevné části – statoru a pohyblivé, otočné části – rotoru /cylindru/) je rozdělena do 37 drážek, kde každá má své číslo (0-36). Tato čísla nejsou uspořádána v aritmetickém pořadí. Střídají se černé a červené pozadí v každé drážce s výjimkou nuly, která má pozadí zelené.

Odpovídající sada čísel je vytištěna na hracím plátně. Tato čísla jsou v aritmetickém pořadí od 0 do 36. Dále jsou zde Sázky na čísla: sudá – lichá, červená – černá, nízká čísla (1-18) a vysoká čísla (19-36), první až třetí tučet, první až třetí sloupec (kolona). Dále je na hracím plátně místo pro umístění hlášených Sázek.

U hracího stolu je prostor pro Krupiéra a dále jsou zde místa pro sedící Hráče a ostatní Hráči u stolu stojí. Počet Hráčů, kteří mohou na hracím stole sázet, není omezen.

Průběh hry:

Krupiér ohlásí Hráčům „Vaše Sázky, prosím.“ a Hráči začnou sázet prostřednictvím Hodnotových/Hracích žetonů umístěvanými na plátno na kombinaci čísel a ostatní Sázky. Krupiér uvede rotor-cylindr do pohybu a vhodí kuličku po vnitřním obvodu statoru opačným směrem, než se otáčí rotor-cylindr. V této době se stále mohou umísťovat Hodnotové/Hrací žetony na plátno až do doby než Krupiér ohlásí Hráčům „Konec sázek“. Od tohoto okamžiku už Hráči nesmí na plátno sázet žádné Hodnotové/Hrací žetony (nesmí uskutečnit žádnou Sázku). Pokud někdo z Hráčů na stůl umístí Hodnotové/Hrací žetony, nebo změní již umístěné Hodnotové/Hrací žetony po ohlášení konce sázek, bude tato Sázka považována za neplatnou. Po minimálně trojnásobném oběhnutí kuličky po obvodu statoru sjíždí kulička k rotoru-cylindru k drážkám s čísly a následně zapadá do drážky vyhrávajícího čísla. (V případě, že kulička neoběhne obvod statoru v uvedeném minimálním počtu, aby byl zaručen řádný průběh hry, zahlásí Inspektor „No game-žádná hra“ a následně vloží kuličku do posledního vyhrávajícího čísla a začne nová hra. Hráči mohou své Sázky ponechat, změnit nebo odstranit z plátna.). Jakmile se kulička dostane do drážky s číslem a zůstane v ní ležet, toto vyhrávající číslo a barva čísla jsou Krupiérem oznámeny a jasně se vyznačí na plátnu pomocí tzv. „dolly“ (označnický výherního čísla). Krupiér pak odstraní všechny prohrávající Sázky z plátna a všechny vyhrávající Sázky budou vyplaceny v pořadí, jež závisí na druhu Sázky (viz. Tabulka Pořadí a výplata Sázek...).

Sázky se mohou uzavírat pomocí Hodnotových nebo Hracích žetonů. Hodnotu a barvu Hracího žetonu si určí Hráč při jejich nákupu, Krupiér je pak označí na stojánku na stole. S těmito Hracími žetony může hrát pouze Hráč, který je zakoupil a pouze na stole, u kterého je vyměnil.

Když Hráč, který ukončil hru, bude ihned požádán o výměnu Hracích žetonů na Hodnotové žetony a toto může provést pouze u stolu, kde tyto Hrací žetony nakoupil. Hodnotové žetony pak může u pokladního pultu vyměnit za hotovost.

S jednou sadou Hracích žetonů zvolené barvy může hrát pouze jeden Hráč, jednomu Hráči bude povolena pouze jedna sada Hracích žetonů zvolené barvy.

Hráčům se doporučuje hrát s Hracími žetony pro jasné určení vlastníka Sázky. V případě, že hraje více Hráčů s Hodnotovými žetony na jednom hracím stole, musí mít své Sázky pod kontrolou, aby byli schopni se se svou Sázkou ztotožnit, tzn., aby věděli, která Sázka je jejich a bylo možné vyplatit výhru vlastníkovu Sázky.

V případě, že uplatňuje výhru na Sázku Hodnotovým žetonem více Hráčů, postupuje se dle Herního plánu, Všeobecná část, čl. Spory-Reklamace.

Nula:

Když se kulička zastaví v nule, všechny Sázky s ní nesouvisející a umístěné na sloupci nebo tuctu prohrávají. Sázka umístěná na sudá, lichá, červená, černá, nízká čísla 1-18 a vysoká čísla 19-36 prohrává, ale Hráč, který vsadil na některou z těchto sázek sudá, lichá, červená, černá, nízká čísla 1-18 a vysoká čísla 19-36, vyhrává částku v poloviční výši své původní Sázky.

Vyplácení:

Pořadí výplaty sázek a poměry výplat:

Hráči je vyplacen příslušný násobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky.

Příklad: výherní Sázka na Jednotlivé číslo (straight up) – výplatní poměr je 35:1 (Hráči je vyplacen pětatřicetnásobek násobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Jednoduché Sázky	(even chances)	1:1
Sloupce	(columns)	2:1
Tucty	(dozens)	2:1
Šest čísel	(sixline)	5:1
Čtyři čísla	(corner)	8:1
Tři čísla	(street)	11:1
Dvě čísla	(split)	17:1
Jednotlivé číslo	(straight up)	35:1

Jednoduché Sázky (even chances)

Červená čísla, černá čísla, lichá čísla, sudá čísla, nízká čísla (1-18), vysoká čísla (19-36).

Tucty a sloupce (dozens, columns)

První tucet (čísla 1-12), druhý tucet (čísla 13-24), třetí tucet (čísla 25-36), první sloupec (čísla 1-34), druhý sloupec (čísla 2-35) a třetí sloupec (čísla 3-36).

Šest čísel (sixline)

Sázky vsazené na šest čísel ve dvou řádcích zahrnují šest (6) čísel. Například 16,17,18,19,20 a 21.

Tři čísla (street)

Sázky vsazené na tři čísla v jedné řadě zahrnují tři (3) čísla. Například 0,2,3 nebo 25,26 a 27.

Čtyři čísla (corner)

Sázky vsazené na čtyři sousední čísla ve čtveřici zahrnují čtyři (4) čísla. Například 0,1,2 a 3 nebo 7,8,10 a 11.

Dvě čísla (split)

Sázky vsazené na dvě sousední čísla zahrnují dvě (2) čísla. Například 2 a 3 nebo 2 a 5.

Jedno číslo (straight up)

Sázky vsazené na jedno číslo se týkají kteréhokoliv jednotlivého čísla. Například 0,5,19 či 32.

Ve všech případech uvedených výše Krupiér původní Sázku ponechá v jejím vyhrávajícím postavení. Hráč má na vybranou: ponechat tuto Sázku na místě pro novou hru nebo ji z plátna vzít.

Sousední Sázky (Sousedé)

Tyto Sázky zpravidla zahrnují pět (5) po sobě jdoucích čísel na ruletě (cylindru). Například 5 a sousedé hrají čísla: 5,10,16,23 a 24. Jestliže kterákoliv sousední Sázka (číslo) vyhraje, Krupiér položí na číslo Hodnotový/Hrací žeton určené hodnoty a Sázka se proplatí v příslušném poměru.

Zero hra (Zero spiel)

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

Velké série

Tato Sázka je Sázkou s devíti (9) žetony a zahrnuje sedmnáct (17) po sobě jdoucích čísel na ruletě (cylindru). Jsou to tři čísla v jedné řadě 0/2/3 dvěma žetony, dvě sousední čísla 4/7, dvě sousední čísla 12/15, jedno číslo 26 a dvě sousední čísla 32/35. Jestliže kterákoliv Sázka na Velkou sérii hru vyhraje, Krupiér položí Hodnotový/Hrací žeton určené hodnoty na vyhrávající jedno číslo či dvě sousední čísla a Sázka se v příslušném poměru vyplatí.

Velká série

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

Malá série

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

Orphelins

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

Black Jack

/ pravidla hry/

Hra se hraje na hracím stole s hracím plátnem (Pozn.: Hrací stůl – stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně/Hrací plátno (dále jen plátno), část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/), na kterém se nachází 7 boxů pro Sázky na hru Black Jack a prostor pro Sázku Pojistka (Insurance). Dále je zde před Krupiérem prostor pro jeho karty.

Cíl hry:

Cílem této hry je dosáhnout součtem hodnot karet 21, nebo se tomuto součtu co nejvíce přiblížit. Pokud Hráč přesáhne součet 21, prohrává.

Hodnota karet:

Do hry se používá 6 balíčků karet po 52 kartách od Esa po Krále.

Eso se počítá za 11, pouze v případě, když by celkový součet jeho karet překročil 21 je Eso počítáno za 1. Karty K, Q, J se počítají za 10

Všechny ostatní karty 2,3,4,5,6,7,8,9,10 se počítají jako jejich číselné hodnoty.

Průběh hry:

Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Sázky se prostřednictvím žetonů umísťují do boxů na hracím plátně před rozdáním karet. Vedení Kasina je oprávněno určit počet boxů, na kterých se musí hrát, nad minimální, tj. jeden box nebo maximálně hraných boxů, tj. do maximálního počtu boxů, jenž jsou vyobrazeny na hracím plátně, pro jednoho Hráče pokud hraje na stole sám. Pokud v tomto případě může Hráč hrát na dva a více boxů probíhá hra na každém boxu stejně tak, jako by hrál na jeden box.

Stanovená maximální možná Sázka na jeden box na příslušném hracím stole se na začátku hry nesmí překročit. Na jeden box mohou hrát maximálně tři Hráči, kdy první (sedící) Hráč, jehož Sázka je umístěna uprostřed boxu, sází (určuje výši své Sázky) jako první a rozhoduje o průběhu hry a druhý a třetí Hráč sází na výsledek hry prvního (sedícího) Hráče. V případě, že druhý a třetí Hráč v boxu nejsou schopni, nebo nechtějí hrát „double“ nebo „split“ s prvním sedícím Hráčem, mohou zůstat při své původní Sázce. Druhý a třetí Hráč v boxu se mohou rozhodnout při splitu prvního Hráče o umístění svojí Sázky.

Po ukončení Sázek Krupiér rozdává ke každému z obsazených boxů zleva doprava po jedné kartě, jednu dá sobě, a opět zleva doprava rozdá každému z Hráčů druhou kartu. Hráč může vzít jednu nebo více karet k původním dvěma tak, aby se přiblížil nebo dosáhl součtu 21.

Aby Hráč dostal další karty, oznámí „kartu“ a když si již nepřeje žádné další karty, oznámí „stačí“ (dost). Jako poslední vezme-tahá karty Krupiér.

Hráč, jehož součet hodnot karet je vyšší než součet karet Krupiéra, vyhrává v případě, že nepřesáhne součet 21.

Hráč, jehož součet je nižší než součet karet Krupiéra, prohrává v případě, že součet Krupiérových karet nepřesáhne 21.

Hráči, který nepřesáhne 21 a má stejnou hodnotu karet jako Krupiér, Krupiér jeho Sázku vezme a vyplatí hodnotu jeho původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

Krupiér musí vzít kartu na 16 a stát na 17 nebo více.

Black Jack:

Když Hráč dostane v prvních dvou kartách Eso a 10, nebo Eso a J nebo Q nebo K, vyplácí se mu výhra v poměru 3 : 2 (Hráči je vyplacen jeden a půl násobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Pokud má, ale Krupiér, jako první kartu Eso, může Hráč, který má rozdáný Black Jack požádat o okamžité vyplacení výhry v poměru 1 : 1.

Přisazení (Double):

Po rozdání prvních dvou karet ke každému boxu, může Hráč zdvojnásobit svojí Sázku, tzn., že vsadí další Sázku ve výši své původní. Do této hry Hráč dostane už pouze jednu kartu.

Dělení (Split):

Když Hráč dostane na jeden box dvě karty stejné hodnoty, může přisadit k již umístěné základní Sázce další Sázku ve stejné výši, a Krupier mu karty rozdělí na dvě samostatné hry (Sázky). S nimi Hráč hraje stejně jako na samostatné boxy, může vzít kartu nebo stát, podle vlastního přání. Splitovat je dovoleno celkem třikrát na jednom boxu. Na každý další split (novou Sázku) musí Hráč vždy přisadit částku rovnající se základní Sázce.

Dvě Eso lze splitovat pouze jednou, přičemž Hráč dostane pouze jednu kartu na každé Eso. V případě, že Hráč při splitování dostane na Eso kartu v hodnotě 10 nebo J nebo Q nebo K, platí součet v této hře jako 21 nikoliv jako Black Jack. Obdobně, když při splitování karet hodnoty 10 nebo J nebo Q nebo K dostane Hráč Eso, tato kombinace není Black Jack, ale 21.

Kapitulace (Surrender):

Jakmile mají Hráči rozdáno po prvních dvou kartách a Krupier má první kartu před sebou, může se Hráč rozhodnout vzdát hru. Zahlásí Krupierovi, že kapituluje (nebo surrender). Krupier vezme na příslušném hracím boxu prohrávající Sázku i karty a vyplatí Hráči polovinu jeho původní Sázky. Kapitulovat lze pouze do té doby, kdy všichni Hráči mají již rozdané první dvě karty, ale Hráč na prvním hraném boxu ještě nepokračuje ve hře s Krupierem (neprovedl žádnou akci). Kapitulovat nelze v případě, kdy první Krupierova karta je Eso.

Pojistka (Insurance):

Jestliže první karta Krupiera je Eso, Hráč může pojistit svoji Sázku pro případ, že Krupier dosáhne Black Jack. Tato Sázka na pojistku bude umístěna v prostoru vyhrazeném pro pojištění, a její výše může být maximálně do poloviny částky původní (základní) Sázky. Jestliže Krupier má následovně Black Jack, je tato Sázka Hráči vyplacena v poměru 2 : 1. V případě, že Krupier Black Jack nedosáhne, Hráč Sázku na pojistku prohrává.

Sázky se vyplácejí v následujících poměrech:

Příklad poměru výplaty: Pro Pojistku je výplatní poměr 2:1 (Hráči je vyplacen dvojnásobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Běžná Sázka	1 : 1
Pojistka	2 : 1
Black Jack	3 : 2

Black Jack
Perfect Pair
/ pravidla hry/

Hra se hraje na hracím stole s hracím plátnem (Pozn.: Hrací stůl – stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně /Hrací plátno, část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/, na kterém se nachází 7 boxů pro Sázky na hru Black Jack a prostor pro Sázky Perfect pair a Pojistka (Insurance). Dále je zde před Krupierem prostor pro jeho karty.

Cíl hry:

Cílem této hry je dosáhnout součtem hodnot karet 21, nebo se tomuto součtu co nejvíce přiblížit. Pokud Hráč přesáhne součet 21, prohrává.

Hodnota karet:

Do hry se používá 6 balíčků karet po 52 kartách od Esa po Krále.

Eso se počítá za 11, pouze v případě, když by celkový součet jeho karet překročil 21 je Eso počítáno za 1.

Karty K, Q, J se počítají za 10

Všechny ostatní karty 2,3,4,5,6,7,8,9,10 se počítají jako jejich číselné hodnoty.

Průběh hry:

Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Sázky se prostřednictvím žetonů umísťují do boxu na hracím plátně před rozdáním karet. Vedení Kasina je oprávněno určit počet boxů, na kterých se musí hrát, nad minimální, tj. jeden box nebo maximálně hraných boxů, tj. do maximálního počtu boxů, jenž jsou vyobrazeny na hracím plátně, pro jednoho Hráče pokud hraje na stole sám. Pokud v tomto případě může Hráč hrát na dva a více boxů probíhá hra na každém boxu stejně tak, jako by hrál na jeden box.

Stanovená maximální možná Sázka na jeden box na příslušném hracím stole se na začátku hry nesmí překročit, Na jeden box mohou hrát maximálně tři Hráči, kdy první (sedící) Hráč, jehož Sázka je umístěna uprostřed boxu, sází (určuje výši své Sázky) jako první a rozhoduje o průběhu hry a druhý a třetí Hráč sází na výsledek hry prvního (sedícího) Hráče. V případě, že druhý a třetí Hráč v boxu nejsou schopni, nebo nechtějí hrát „double“ nebo „split“ s prvním sedícím Hráčem, mohou zůstat při své původní Sázce. Druhý a třetí Hráč v boxu se mohou rozhodnout při splitu prvního Hráče o umístění svojí Sázky.

Po ukončení Sázek Krupiér rozdává ke každému z obsazených boxů zleva doprava po jedné kartě, jednu dá sobě, a opět zleva doprava rozdá každému z Hráčů druhou kartu. Hráč může vzít jednu nebo více karet k původním dvěma tak, aby se přiblížil nebo dosáhl součtu 21.

Aby Hráč dostal další karty, oznámí „kartu“ a když si již nepřeje žádné další karty, oznámí „stačí“ (dost). Jako poslední vezme-tahá karty Krupiér.

Hráč, jehož součet hodnot karet je vyšší než součet karet Krupiéra, vyhrává v případě, že nepřesáhne součet 21.

Hráč, jehož součet je nižší než součet karet Krupiéra, prohrává v případě, že součet Krupiérových karet nepřesáhne 21.

Hráči, který nepřesáhne 21 a má stejnou hodnotu karet jako Krupiér, Krupiér jeho Sázku vezme a vyplátí hodnotu jeho původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

Krupiér musí vzít kartu na 16 a stát na 17 nebo více.

Black Jack:

Když Hráč dostane v prvních dvou kartách Eso a 10, nebo Eso a J nebo Q nebo K, vyplácí se mu výhra v poměru 3 : 2 (Hráči je vyplacen jeden a půl násobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Pokud má, ale Krupiér, jako první kartu Eso, může Hráč, který má rozdaný Black Jack požádat o okamžité vyplacení výhry v poměru 1 : 1.

Přisazení (Double):

Po rozdání prvních dvou karet ke každému boxu, může Hráč zdvojnásobit svoji Sázku, tzn., že vsadí další Sázku ve výši své původní. Do této hry Hráč dostane už pouze jednu kartu.

Dělení (Split):

Když Hráč dostane na jeden box dvě karty stejné hodnoty, může přisadit k již umístěné základní Sázce další Sázku ve stejné výši, a Krupiér mu karty rozdělí na dvě samostatné hry (Sázky). S nimi Hráč hraje stejně jako na samostatné boxy, může vzít kartu nebo stát, podle vlastního přání. Splitovat je dovoleno celkem třikrát na jednom boxu. Na každý další split (novou Sázku) musí Hráč vždy přisadit částku rovnající se základní Sázce.

Dvě Esa lze splitovat pouze jednou, přičemž Hráč dostane pouze jednu kartu na každé Eso. V případě, že Hráč při splitování dostane na Eso kartu v hodnotě 10 nebo J nebo Q nebo K, platí součet v této hře jako 21, nikoliv jako Black Jack. Obdobně, když při splitování karet hodnoty 10 nebo J nebo Q nebo K dostane Hráč Eso, tato kombinace není Black Jack, ale 21.

Kapitulace (surrender):

Jakmile mají Hráči rozdáno po prvních dvou kartách a Krupiér má první kartu před sebou, může se Hráč rozhodnout vzdát hru. Zahlásí Krupiérovi, že kapituluje (nebo surrender). Krupiér vezme na příslušném hracím boxu prohrávající Sázku i karty a vyplatí Hráči polovinu jeho původní Sázky. Kapitulovat lze pouze do té doby, kdy všichni Hráči mají již rozdané první dvě karty, ale Hráč na prvním hraném boxu ještě nepokračuje ve hře s Krupiérem (neprovedl žádnou akci). Kapitulovat nelze v případě, kdy první Krupiérova karta je Eso.

Pojistka (Insurance):

Jestliže první karta Krupiéra je Eso, Hráč může pojistit svoji Sázku pro případ, že Krupiér dosáhne Black Jack. Tato Sázka na pojistku bude umístěna v prostoru vyhrazeném pro pojištění, a její výše může být maximálně do poloviny částky původní Sázky. Jestliže Krupiér má následovně Black Jack, je tato Sázka Hráči vyplacena v poměru 2:1. V případě, že Krupiér Black Jack nedosáhne, Hráč Sázku na pojistku prohrává.

Sázky se vyplácejí v následujících poměrech:

Příklad poměru výplaty: Pro Pojistku je výplatní poměr 2:1 (Hráči je vyplacen dvojnásobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

Běžná Sázka	1 : 1
Pojistka	2 : 1
Black Jack	3 : 2

Vedlejší Sázka „Perfect Pairs“:

Podstatou této dodatkové (dobrovolné) hry je vytvoření kombinace z prvních dvou rozdaných karet dle následujících možností.

Jsou tři druhy kombinací, které se vyplácejí:

1. „Red/Black Pair“ – stejná hodnota karet, ale rozdílná barva a symbol (např. 10 – kříže + 10 srdce).
2. „Coloured Pair“ – stejná hodnota karet, symboly karet jsou rozdílné, ale barevně shodné (např. 6-srdce + 6 – kára).
3. „Perfect Pair“ – stejná hodnota karet se stejným typem symbolu (např. král – piky a král – piky).

Podmínkou účasti Hráče v této dodatkové hře je vsazená vedlejší (dobrovolná) Sázka na „Perfect Pair“.

Hráč může tuto vedlejší Sázku hrát, jen pokud má současně vsazeno na box pro hru Black Jack.

Vedlejší (dobrovolná) Sázka „Perfect Pairs“ se vsází do speciálního políčka na hracím plátně k tomu určenému.

Pokud Hráč hraje Sázku „Perfect Pairs“ a z prvních dvou rozdaných karet nemá některou z uvedených kombinací, tak tato Sázka prohrává.

Výhry se vyplácejí při splnění všech podmínek hned po prvním rozdání karet.

Tabulka výplat Perfect Pair:

PERFECT PAIR	30 : 1
COLOURED PAIR	10 : 1
RED / BLACK PAIR	5 : 1

Oasis Stud Poker /pravidla hry/

Cíl hry:

Hráči se snaží z rozdaných pěti karet sestavit co možná nejsilnější kombinaci karet. Hraje se vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách, eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10,9,8,7,6,5,4,3,2.

Hra se hraje na hracím stole s hracím plátnem (Pozn.: Hrací stůl – stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně/Hrací plátno, část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/, na kterém se nachází 7 (může být i 6) pozic pro Hráče. Každá pozice má box pro Sázku Ante, Bet a vedlejší Sázku. Dále je zde před Krupiérem prostor pro jeho karty.

Průběh hry:

Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Hráč umístí prostřednictvím Hodnotových žetonů základní Sázku na box s textem „Ante“ a Krupiér začne rozdávat karty. Rozdává je Hráčům i sobě zleva doprava po jedné až mají všichni celkem pět karet. Krupiér svou pátou kartu nechá otevřenou.

Hráč si nyní promyslí další kroky:

- Může složit karty (Pass) – prohrává vsazenou Sázku na box „Ante“
- Může pokračovat ve hře tak, že na přisadí na box s popisem „Bet“ Sázku ve výši dvojnásobku základní Sázky („Ante“) a své karty položí zavřené do tohoto boxu a na ně položí Sázku.
- Může si vyměnit jednu kartu, která mu do hry nepasuje a dále může postupovat podle předešlých dvou možností (hrát „Pass“, nebo „Bet“).

Když Krupiér obslouží všechny Hráče, otevře své karty, ukáže Hráčům, jakou má sestavu karet a pak zprava doleva jeden box za druhým vyplácí podle tabulky a sbírá karty Hráčům.

Hráči si mezi sebou nesmí vyměňovat karty ani podávat informace o svých kartách, nesmí si karty ukazovat ani se nesmí spoluhráčům dívat do karet. Hráč, který porušuje tento zákaz, i přes upozornění Krupiéra, Inspektora nebo Vedení kasina, může být vyloučen ze hry, tzn., není mu umožněno uskutečnit další Sázky. Tomuto Hráči jsou před vyloučením ze hry vyplaceny, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné Sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost. Hráč může být vyloučen ze hry na základě prokázaného podvodného jednání nebo prokázaného porušení pravidel.

V případě výměny karty mezi Hráči je hra anulována – zrušena. Hráč se může, po anulaci-zrušení hry, rozhodnout pro jednu z těchto možností: svoji původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry anebo Krupiér vyplatí Hráči peněžní hodnotu ve výši jeho původní Sázky. Hráči, kteří se účastní hry, musí sedět u hracího stolu a karty, které jim Krupiér rozdál, musí držet nad hracím stolem nebo hracím plátnem.

Výměna karty:

Hráč si může jednu z pěti karet u Krupiéra vyměnit. Tuto kartu položí zavřenou (lícem dolů) na hrací plátno hracího stolu a na ni položí Hodnotové žetony ve výši, za kterou si novou kartu u Krupiéra kupuje. Tato částka se musí rovnat výši základní Sázky (vsazeného „Ante“). Krupiér pak Hráči vydá novou kartu. Tímto způsobem si Hráči mohou v každé hře vyměnit jednu kartu. Krupiér rozdává a vyměňuje karty vždy v pořadí zleva doprava a vždy bere vrchní kartu z balíčku.

Zavřená hra a hra na více boxů:

Hráč může hrát celou hru se zavřenými kartami, aniž by se na ně podíval. Musí však na začátku hry vsadit Sázku na box „Ante“ i box „Bet“ a nemůže si už vyměnit jednu kartu.

Pokud hraje pouze jeden Hráč na hracím stole, tak může hrát se souhlasem vedení Kasina, na dva a více boxů, ale může se podívat na karty pouze na jednom hrajícím boxu. Na ostatních boxech se nesmí dívat na karty, tzn., že je hraje naslepo, na těchto pozicích (boxech) Hráč nesmí provést žádnou akci. Musí však na začátku hry vsadit Sázky na box „Ante“ i „Bet“ a nemůže si už vyměnit jednu kartu.

Pokud hraje na hracím stole více než jeden Hráč, tak může hrát každý hráč pouze na jeden box.

Vedlejší Sázka:

Vedlejší Sázka (Bonus) je dodatková, dobrovolná Sázka k základní hře, kterou nelze hrát samostatně bez vsazené Sázky na box „Ante“ a je nutno ji vsadit před rozdáním karet na místo k tomu určené na hracím stole. Výše Sázky a výše výplat jsou uvedeny v tabulce, která je umístěna na příslušném hracím stole, viz. příklad tabulky níže. Pro vyplácení vedlejší Sázky nerozhodují karty Krupiéra, ale kombinace karet dosažená Hráčem. Jakmile Hráč vymění jednu kartu, vedlejší Sázku automaticky prohrává. Sázka na vedlejší Sázku prohrává v každé hře do kombinace Straight včetně.

Příklady pro vedlejší Sázku a tabulky výplat

Sázka: 25,- Kč

Výplaty:

FLUSH	1000 Kč
FULL HOUSE	2000 Kč
4 OF KIND /POKER/	8000 Kč
STRAIGHT FLUSH	20000 Kč
ROYAL FLUSH	50000 Kč

Sázka: 1,- euro

Výplaty:

FLUSH	40 €
FULL HOUSE	80 €
4 OF KIND /POKER/	320 €
STRAIGHT FLUSH	800 €
ROYAL FLUSH	2000 €

Vypláčení a poměry výplat:

Barva karet nemá vliv na vypláčení výhry. Pokud budou rozdané karty naprosto stejných hodnot u Krupiéra i Hráče, hra končí nerozhodně, Sázky na boxech „Ante“ a „Bet“ prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech „Ante“ a „Bet“ a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

- Krupiér nemá v kombinaci minimálně eso + krále – automaticky vyplatí pouze Sázku na boxu „Ante“ 1:1.
- Krupiér má v kombinaci eso + krále a více – Hráčům, kteří mají silnější kombinaci, vyplatí Sázky na boxech „Ante“ 1:1 a „Bet“ podle tabulky. Hráči, kteří nemají silnější kombinaci než Krupiér, prohrávají Sázky na boxech „Ante“ i „Bet“.
- Když má Krupiér i Hráč eso + král – rozhoduje o výhře další vyšší karta (z rozdaných karet).
- Když má Krupiér i Hráč stejný pár – rozhoduje o výhře další vyšší karta (z rozdaných karet).
- Když má Krupiér i Hráč dva páry – vyhrává vyšší pár. Když je vyšší pár shodný, vyhrává silnější nižší pár. Pokud jsou oba páry shodné, vyhrává vyšší pátá karta v rozdaných kartách.
- Když má Krupiér i Hráč straight – vyhrává sestava, která začíná vyšší kartou.
- Když má Krupiér i Hráč flush – vyhrává sestava s nejvyšší kartou.
- Když má Krupiér i Hráč straight flush – vyhrává sestava, která začíná vyšší kartou.

Poměry výplat Sázky na box „Bet“:

Příklad poměru výplaty: Pro kombinaci DVA PÁRY je výplatní poměr 2:1 (Hráč vyhrává dvojnásobek jeho Sázky + peněžní hodnotu ve výši své původní Sázky)

- JEDEN PÁR // NEBO MÉNĚ jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. 55+6+3+8) // nejvyšší karta z pěti rozdaných (např.: 7+8+A+K+2) 1:1
- DVA PÁRY, dvě dvojice karet stejných hodnot (např. 5 5 + 9 9 +3) 2:1
- TROJIČKA, 3 karty stejné hodnoty (např. 6 6 +4+7) 3:1
- POSTUPKA, 5 po sobě následujících karet, které nejsou stejné barvy (např. 7♣ 8♥ 9♦ 10♦ J♠) 4 : 1
- BARVA, 5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥) 5 : 1
- FULL HOUSE, 2 karty plus 3 karty stejných hodnot (např. Q Q Q + 2 2) 7 :1
- FOUR OF KIND, 4 karty stejné hodnoty (např. 5 5 5 5 + 3) 20 :1
- STRAIGHT FLUSH, 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např. 5♠ 6♠ 7♠ 8♠ 9♠) 50 : 1

- ROYAL FLUSH, 5 po sobě následujících karet stejné barvy zakončené esem (např. 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦) 100:1

Výherní kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush – 5 po sobě následujících karet stejné barvy zakončené esem (např. 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦)

Straight Flush – 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např. 8♥ 7♥ 6♥ 5♥ 4♥)

Four of Kind – 4 karty stejné hodnoty (např. Q, Q, Q, Q, 3)

Full House – 2 karty plus 3 karty stejných hodnot (např. K, K, 3, 3, 3)

Flush – 5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥)

Straight – 5 po sobě následujících karet, které nejsou stejné barvy (např. 7♣ 8♥ 9♦ 10♦ J♠)

Three of a kind – 3 karty stejné hodnoty (např. 6 6 6 + 4 + 7)

Two pair – dvě dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 3, 3, 7)

Pair – jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. 10, 10, 6, 9, 3)

High Card – nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso

Punto Banco

/pravidla hry/

- Do hry se používá šest nebo osm balíčků karet po 52 kartách ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠) srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách, eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10,9,8,7,6,5,4,3 a 2.
- Hra se hraje na hracím stole s hracím plátnem (Pozn.: Hrací stůl – stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně /Hrací plátno, část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/, na kterém se nachází 6 očíslovaných pozic pro Hráče. U každé pozice pro Hráče se nachází box pro Sázku na hru PUNTO a box pro Sázku na hru BANCO. Dále je zde před Krupiérem šest očíslovaných boxů pro nepovinnou Sázku TIE a box s označením PUNTO/BANCO, pro jeho karty.
- Cílem hry je dosáhnout nejvyšší možnou hodnotu 9 s minimálně dvěma, maximálně s třemi kartami (tato hodnota vzniká součtem dvou nebo tří karet).

Začátek a průběh hry:

- Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Hráč vsadí, na hracím stole s hracím plátnem, své Hodnotové žetony na pole PUNTO a nebo BANCO.
- Hráč může též vsadit na pole TIE. Tato Sázka není povinná a není možné ji hrát samostatně, tzn., Hráč ji může hrát pouze v případě, že má vsazeno na PUNTO anebo BANCO.
- TIE je Sázka na remízu PUNTO a BANCO, tzn. součet hodnot karet na obou polích je stejný.

- Krupiér rozdává první kartu na pole PUNTO, druhou kartu na pole BANCO, třetí kartu na pole PUNTO a čtvrtou kartu na pole BANCO.
- Další karty se dotahují přesně podle pravidel viz. Pravidla níže.

Hodnoty karet:

- karty s hodnotami od dvojky do devítky (2,3,4,5,6,7,8,9) se počítají v jejich hodnotě
- karty s hodnotami od desítky do krále (10, J, Q, K) se počítají jako hodnota nula (0).
- Eso (A) se počítá jako hodnota jedna (1).

Počítání karet:

- pokud je součet karet 10,11,12,13,14,15,16,17,18,19, je tento součet karet počítán za hodnotu: 10=nula (0), 11=jedna (1), 12=dva (2), 13=tři (3), 14=čtyři (4), 15=pět (5), 16=šest(6), 17=sedm (7), 18=osm (8), 19=devět (9)
- karty se sčítají a vyhodnocují pro další hru následovně (příklady):
 $6 + 4 = 0 / 6 + 5 = 1 / 9 + 5 = 4 / 4 + A = 5 / Q + K = 0 + 10 = 0$
 V případě třetí karty 8: $J + 3 = 3 + 8 = 1 / Q + 4 = 4 + 8 = 2$

Tabulka pro rozdání (tahání) karet:

PUNTO

Součet prvních dvou karet pro PUNTO

0,1,2,3,4,5	rozdat / tahat kartu
6,7	stát (nerozdávat / netahat kartu)
8,9	stát (nerozdávat / netahat kartu) - „ NATURAL “

BANCO

Součet prvních dvou karet pro BANCO	Tahá se karta, pokud je třetí karta pro PUNTO	Netahá se karta, pokud je třetí karta pro PUNTO
3	1 až 7,9,10	8
4	2 až 7	1,8,9,10
5	4 až 7	1,2,3,8,9,10
6	6,7	1 až 5,8, až 10
7		STÁT
8,9,		STÁT (NATURAL)

Pozn.: Slovo „**NATURAL**“ je název součtu pouze prvních dvou karet, jak pro PUNTO tak i pro BANCO a ten je 8 nebo 9.

Poměry výplat:

Příklad poměru výplaty: Pro Sázku TIE je výplatní poměr 8 : 1 (Hráči je vyplacen osminásobek původní Sázky + peněžní hodnota ve výši původní Sázky).

- Výhra PUNTO = 1 : 1
- Výhra BANCO = 1 : 1

Provozovatel si v případě výhry na BANCO bere poplatek (fee) ve výši 5% z vyplacené výhry. /Příklad: Sázka je 100 Kč, výhra (jednonásobek Sázky) je 100 Kč, z které je odečten poplatek (fee) 5% tj. 5 Kč. /

- Výhra TIE = 8 : 1

Texas Hold'em Poker (No limit)

cash game

/pravidla hry/

Tato karetní hra se hraje vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Tato hra se hraje na hracím stole, u kterého může hrát maximálně 10 Hráčů. Na Hracím plátně je vyobrazen (vyčleněn) prostor pro Hodnotové žetony Hráčů a prostor pro Sázky Hráčů. Dále zde může být vyobrazen prostor pro společné karty, které rozdává Krupiér.

Minimální počet Hráčů, aby mohla začít hra, jsou dva Hráči.

(Pozn.: Hrací stůl – stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně /Hrací plátno, část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/).

Všechny Sázky ve hře Texas Hold'em Poker – cash game jsou realizovány Hodnotovými žetony.

Základní popis hry

Při této hře hrají Hráči proti sobě.

Na začátku hry Texas Hold'em Poker obdrží Hráči 2 zavřené karty, karty otočené hodnotou dolů (downcards), jako jejich osobní karty (holecards) a následuje první kolo sázek. Karty jsou rozdány pouze Hráčům, kteří sedí u stolu. Karty jsou rozdávány po směru hodinových ručiček vždy po jedné. Po ukončení prvního sázkového kola vyloží Krupiér na hrací stůl, na určené místo, tři karty hodnotou nahoru (boardcards), nazývané FLOP a následuje další kolo sázek. Po ukončení sázek vyloží Krupiér další, čtvrtou, kartu na hrací stůl, jenž se nazývá TURN a následuje další kolo sázek. Po ukončení kola sázek vyloží Krupiér poslední pátou kartu na hrací stůl, karta se nazývá RIVER a následuje další kolo sázek.

Těchto pět karet vyložených na stůl (board cards) jsou karty společné (community cards), a Hráč může použít jakoukoliv kombinaci pěti karet z karet vyložených Krupiérem na hrací stůl a jeho osobních karet. Hráč může dokonce použít na vytvoření kombinace všechny společné karty a žádnou vlastní (play the board). Nejlepší možná kombinace pěti karet složená z jakýchkoliv vlastních či společných karet, vyhrává bank („POT“).

Značky a povinné Sázky (Dealer Buttons a Blinds)

Ve hře je skutečné rozdávání karet prováděno nehrajícím Krupiérem. Při hře se používá značka Krupiéra, kulatý žeton, zvaný Dealer button. Používá jako označení Hráče, který je momentálně v pozici imaginárního „Krupiéra“. Hráč se značkou při úvodním rozdávání dostává karty jako poslední a má právo posledního rozhodnutí počínaje druhým sázkovým kolem. Aby došlo ke střídání této výhody posledního rozhodnutí (jde primárně o správné placení SMALL BLIND a BIG BLIND), značka Krupiéra se po ukončení hry posouvá ve směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči. Pro zahájení hry se používají dvě povinné Sázky naslepo (Blinds). První Hráč nalevo od značky Krupiéra umísťuje prostřednictvím žetonů malou povinnou Sázku (SMALL BLIND), druhý Hráč nalevo od značky Krupiéra umísťuje prostřednictvím žetonů velkou povinnou Sázku (BIG BLIND).

Tyto Sázky se sází před tím, než se Hráči podívají na své karty. Povinné Sázky jsou součástí Hráčových Sázek. První sázkové kolo zahajuje první Hráč nalevo od povinných sázek, všechna následující kola zahajuje první aktivní Hráč vlevo od značky Krupiéra.

Minimální Sázka

Minimální Sázka pro malou a velkou povinnou Sázku (SMALL BLIND a BIG BLIND) je vždy určena Vedením Kasina a její výše je vždy Hráči známa-oznámena před vstupem do hry (zahájením hry) na příslušném hracím stole.

Maximální Sázka

Maximální sázka je veškerý počet Hráčových Hodnotových žetonů

Poplatky (Rake)

Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek (Rake), který může být vybírán dvěma způsoby. Způsob jeho vybírání určuje Vedení kasina a Hráč je o způsobu vybírání poplatku vždy informován před vstupem do hry (zahájením hry).

První způsob je vybírání Rake z konečného herního banku (potu) každé hry. Rake je vypočítáván procentuálně z hodnoty celkové částky v banku (potu). Toto neplatí v případě, kdy již nebyl rozdán FLOP, protože Hráči položili karty a hra byla ukončena.

Provozovatel může, v souladu s tímto Herním plánem, stanovit Maximální Rake (maximální odběr z Potu) a Hráč o jeho výši musí být vždy informován před vstupem do hry (zahájením hry).

Druhý způsob, jak poplatek vybírat je metodou tzv. „Time Collection“, což znamená pevně stanovenou částkou, která se platí předem za předem stanovený časový úsek. Nejkratší možný časový úsek, za který lze touto formou poplatek vybírat, je 30 minut. Hráč je o výši poplatku a výše zmíněném intervalu vždy informován před vstupem do hry (zahájením hry).

Vybírání poplatků (Rake)

Při vybírání Rake z každé hry procentuální hodnotou z celkové částky banku (potu), je procentuální hodnota stanovena na minimálně 5 % z Potu od částky 200 Kč v Potu. Maximální vybíraná částka pro Rake je 500 Kč.

Rake 5 %	
Minimální suma v potu 200 Kč Maximální Rake 500 Kč	
Počet Hráčů ve hře	Maximální Rake v Kč
2	150 Kč
3-4	250 Kč
5-9	500 Kč

Vybírání poplatků způsobem „Time Collection“

Time Collection	Time Collection
Platí pro hry, kde hrají pouze 2 Hráči	Platí pro hry s 3 a více Hráči

Minimální poplatek za časový úsek	Maximální poplatek za časový úsek	Minimální poplatek za časový úsek	Maximální poplatek za časový úsek
150 Kč	5.000 Kč	50 Kč	1.500 Kč

Průběh hry

1. Kolo – PREFLOP

Hra začíná tím, že dva Hráči zaplatí první povinné Sázky – tzv. „SMALL BLIND“ a „BIG BLIND“. Pozice „SMALL BLIND“ i „BIG BLIND“ se po každé hře posune o jednoho Hráče ve směru hodinových ručiček.

Následně Krupiér rozdá každému Hráči (po jedné kartě) 2 vlastní zavřené karty, které jsou jen toho Hráče a jen on je smí vidět.

Nyní dojde k prvnímu kolu sázek. Začíná Hráč nalevo od „BIG BLINDU“ a pak postupně ostatní ve směru hodinových ručiček. Jako poslední hraje v tomto kole Hráč na „BIG BLINDU“. Možnosti každého Hráče jsou:

1. Položit (FOLD) karty a ukončit tak hru
2. Dorovnat (CALL) Sázku (dokud nikdo nezvýší tak se dorovnává „BIG BLIND“ – např. jestliže je Hráč ve hře a malá povinná Sázka je 5 EUR nebo Kč)
3. Zvýšit (RAISE) Sázku. Zvýšit může minimálně na dvojnásobek předchozí Sázky (v případě prvního Hráče je předchozí Sázka „BIG BLIND“, co je základní Sázka).
4. Hráč na BIG BLIND má možnost CHECK (neprovede žádnou akci) pokud před ním nikdo nenavýšil Sázku.

Kolo Sázek končí ve chvíli, kdy všichni Hráči buď dorovnali poslední zvýšení, nebo položili karty.

2. Kolo – FLOP

Krupiér první vrchní kartu z balíčku karet odloží – spálí (tato karta nehraje) a poté vyloží 3 otevřené karty na hrací stůl, čemuž se říká FLOP. Tyto 3 karty jsou společné pro všechny Hráče, tzn., že momentálně má každý Hráč celkem 5 karet – 2 svoje v ruce (holecards) a 3 společné na hracím stole.

Po vyložení karet dojde k dalšímu kolu sázení, jedinou změnou je, že tentokrát začíná jako první sázet Hráč na „SMALL BLIND“, pokračuje „BIG BLIND“, a končí Hráč napravo od „SMALL BLIND“, označená značkou Krupiéra. Sázení probíhá naprosto stejně jako v kole předchozím a zase končí poté, kdy všichni Hráči dorovnají nebo položí karty. Jedinou změnou je, že tentokrát není co dorovnávat, dokud nikdo nevsadí Sázku (BET), tudíž přibude možnost CHECK neboli čekat a nedělat nic (neprovádět žádnou akci) a předat možnost sázení následujícímu Hráči. Pokud Hráč zahlásí „CHECK“ a za ním někdo uskuteční Sázku, sázení se dokola vrátí až zpět k čekajícímu a ten se pak už musí rozhodnout, jestli položí karty (ukončí hru), dorovná nebo ještě zvýší Sázku.

3. Kolo – TURN

Krupiér první vrchní kartu z balíčku karet odloží – spálí (tato karta nehraje) a vyloží jednu další otevřenou společnou kartu (turn card nebo 4th Street).

Proběhne beze změn další kolo sázek (viz předešlé kolo sázek).

4. Kolo – RIVER

Krupiér první vrchní kartu z balíčku karet odloží – spálí (tato karta nehraje) a vyloží poslední otevřenou společnou kartu (RIVER nebo 5th Street). Společně se dvěma kartami v ruce, má tedy teď

každý Hráč, který je ještě ve hře, k dispozici 7 karet. Z těchto 7 se mu automaticky počítá 5, které tvoří nejsilnější kombinaci.

Následuje poslední kolo sázení, opět beze změn (viz předešlá kola sázek).

Závěrečné ukázání karet SHOWDOWN – jako první ukazuje své karty Hráč, který provedl poslední agresivní akci (Bet, Raise) a následně ukazují své karty Hráči po směru hodinových ručiček.

Všichni Hráči, kteří jsou ve hře a mají zájem hrát o bank („POT“) ukáží své karty a Hráč s nejvyšší kombinací bere – vyhrává bank („POT“).

Hráči musí použít při závěrečném ukázání karet jednu z následujících možností:

dvě vlastní karty a 3 společné

jednu vlastní kartu a 4 společné, nebo

žádnou vlastní kartu a 5 společných (tzv. „playing the board“)

či položit karty (FOLD).

Pokerové kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy zakončené esem (např. 10♦ J♦
Q♦ K♦ A♦)

Straight Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např. 8♥, 7♥, 6♥, 5♥, 4♥)

Four of Kind - 4 karty stejné hodnoty (např. Q, Q, Q, Q, 3)

Full House - 2 karty plus 3 karty stejných hodnot (např. K, K, 3, 3, 3)

Flush - 5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥)

Straight - 5 po sobě následujících karet, které nejsou stejné barvy (např. 7♣ 8♥ 9♦ 10♠ J♠)

Three of a kind - 3 karty stejné hodnoty (např. 6 6 6 + 4 + 7)

Two pair - dvě dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 3, 3, 7)

High Card - nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso

Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdáváná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty (misdeal). Krupiér znovu zamíchá a rozdá karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta Krupiérovou chybou odkryta, rozdávání pokračuje. Odkrytou kartu si Hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávání nahradí Krupiér tuto kartu vrchní kartou z balíčku a odkrytá karta je potom použita jako spálená karta. Pokud se odkryje více než jedna karta, jsou špatně rozdány karty (misdeal) a musí se znovu rozdávat.

Pokud je třeba znovu rozdat FLOP, protože karty byly vyloženy předčasně před ukončením sázek, nebo FLOP obsahuje příliš mnoho karet, pak se společné karty zamíchají společně se zbytkem v balíčku. Spálená karta zůstává na stole. Pokud Krupiér rozdá flop předčasně, měl by zůstat zachovaný TURN A RIVER tak jak měli přijít. Po zamíchání, Krupiér rozdá nový FLOP bez spálení karty. Pokud flop obsahuje čtyři karty (měly by být 3), ať už otočené či neotočené, Krupiér za asistence Floormana (zajišťuje řádný průběh Cash Game a řeší s Hráči případné spory) nebo zástupce Vedení kasina, zamíchá tyto 4 karty obrázkem dolů, Floorman nebo zástupce Vedení kasina náhodně jednu z těchto karet označí za spálenou a zbývající tři karty vytvoří flop. Pokud Krupiér vyloží TURN před ukončením sázkového kola, spálí kartu a rozdá zavřený RIVER. Potom vezme turnovou kartu, zamíchá ji se zbytkem balíčku a bez spálení karty vyloží TURN. Po proběhnutí sázkového kola otočí RIVER.

Pokud je pátá karta vyložena předčasně, balíček karet se zamíchá a rozdává se stejným způsobem.

Pokud Krupiér mylně rozdá prvnímu Hráči kartu navíc (poté, co všichni Hráči obdrželi své vlastní počáteční karty), karta se vrátí navrch balíčku a použije se jako spálená karta. (samozřejmě jen pokud

je jasně identifikovaná, pokud ne, jde o MISDEAL). Jestliže Krupiér mylně rozdá navíc více než jednu kartu, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu rozdávat.

Pokud bude Hráč hrát pouze se společnými kartami („playing the board“), musí všichni Hráči (minimálně dva), kteří zůstali ve hře ukázat karty. (pozn. Pokud Hráč hraje board, tak buď prohrál, nebo se pot bude dělit mezi 2 a více Hráčů, kteří zůstali ve hře.)

Lichý žeton – v případě split potu, lichý žeton obdrží Hráč v horší pozici (Hráč, který sedí z pohledu hry blíže k Dealer buttonu).

Raise (navyšování Sázky) – Pokud Hráč vsadí alespoň 50 % anebo více minimálního raise, bude donucen udělat právě minimální raise. V no-limit hrách musí all-in být alespoň minimální raise, aby se Hráči, který již měl akci, otevřela možnost na re-raise. Raise pro každé sázecké kolo je vždy dvojnásobkem předchozí Sázky.

Pravidlo jednoho žetonu – Pokud Hráč vsadí jeden žeton, a nenahlásí raise, bude to vždy CALL. Pokud Hráč nahlásí raise a poté vsadí jeden žeton, bude raise právě hodnota tohoto žetonu. Pokud Hráč vsadí jeden žeton po flopu, je jeho hodnota zároveň velikostí Sázky. Pokud Hráč chce udělat raise s použitím jednoho žetonu, musí tento raise nahlásit před tím, než se žeton dotkne hracího stolu v prostoru určeném pro sázení.

Sázení žetony stejných hodnot – Není-li slovně nahlášen raise a Hráč čelí sázce, která je tvořena více žetony stejné hodnoty, je tato akce call, jestliže po odebrání jednoho žetonu bude celková hodnota menší než částka na call. Příklad, kdy je situace call: preflop, blindy jsou 200/400: Hráč A provede raise na 1200 (navyší o 800), Hráč B vloží dva 1000 žetony bez slovního hlášení raise. V tomto případě Hráč B provedl call, protože po odebrání jednoho žetonu 1000 zbyde hodnota menší, než je potřebná na call Sázky 1200. Umístění smíšených nominálních hodnot do banku se řídí 50 % v pravidle.

Dead Button – Ve hře se bude používat dead button, tzn., že button může být umístěn před židlí (místem pro Hráče), na které nesedí Hráč.

Oficiální jazyky u stolu jsou čeština a angličtina.

Standardní elektronická zařízení jako mobilní telefony, tablety, přehrávače hudby nebo videa jsou u stolu povolena. Pokud bude toto zařízení prokazatelně napomáhat podvodnému nebo neetickému jednání (čtení karet, předávání informací o kartách jiným Hráčům apod.), bude Hráči znemožněna hra (nebudou přijímány jeho Sázky) a bude vykázán od hracího stolu. Hráči jsou před vykázáním od hracího stolu (ze hry) vyplaceny, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné Sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost.

Misdeal – Pokud Krupiér otočí první nebo druhou kartu je to misdeal. Pokud Krupiér kdykoliv během jednoho rozdání otočí dvě karty, nebo jsou-li v balíčku karty obráceně, je to misdeal. Pokud je první karta rozdána na špatné místo (ne na small blind, popřípadě pouze big blind), je to misdeal. Pokud Krupiér rozdá kartu na místo, které není oprávněno ke hře, je to misdeal. Pokud místo, které je oprávněno ke hře nedostane kartu, je to misdeal. Hráč na buttonu může obdržet dvě karty za sebou.

Main Pot – Pot, o který hrají všichni Hráči, kteří zůstali ve hře.

Side pot – Je pot, o který nehraje minimálně jeden Hráč zůstávající ve hře (Hraje pouze o main pot. Počet jeho žetonu nedosahuje hodnoty žetonů použitých pro další akci mezi zbývajícím Hráči). Každý side pot bude rozdělen zvlášť.

Otáčení dalších karet na boardu po skončení hry je povoleno.

Otočení karet Hráčem před SHOW DOWN: Pokud Hráč otočí karty během kteréhokoli Sázkového kola je mu zamezena jakákoli agresivní akce (bet, raise). Tzn., může hrát pouze pasivní akci check, call nebo fold.

Chyba při určování výherních kombinací – Pokud Krupiér omylem vezme (spálí) výherní kombinaci, která byla viditelná na stole, jsou Hráči žádáni, aby, pokud zaregistrují tuto chybu, ihned upozornili Krupiéra. Tuto situaci řeší Vedení kasina, které může následně zkontrolovat hru na kamerovém záznamu pro příslušný hrací stůl. Pokud Hráč nesouhlasí s vyřešením vzniklé situace, má právo dále postupovat dle Herního plánu, Všeobecná část, Spory – Reklamáce.

Výměna balíčků karet – Hráči nemohou žádat o výměnu balíčku karet. Výměna Karet probíhá dle Herního plánu, Všeobecná část, čl. 4

Etiketa a penalizace

Hráč může být penalizován na základě prokázaného podvodného jednání, porušení pravidel či důvodného podezření v situacích, viz Níže – Etiketa hry.

Hráč může obdržet penalizaci, pokud v průběhu hry otočí své karty, hodí své karty ze stolu, bude porušovat pravidlo „jeden Hráč jedny karty“ a podobné incidenty. Hráč může obdržet penalizaci za: „soft play“ (tzn. S neporazitelnou kombinací po RIVER musí poslední Hráč provést agresivní akci jinak se jedná o soft play), nadávky, nevhodné chování nebo pokus o podvodné jednání. Možná penalizace je ústní varování Krupiérem, Floormanem nebo Vedením kasina nebo vykázání od hracího stolu. V případě vykázání od hracího stolu, tzv. sit out, může Hráč obdržet sit out na určitý počet kol rozdání karet (handů) nebo minut. V průběhu sit out Hráč musí opustit hrací stůl a prostory, kde hra probíhá. V tomto případě zůstávají Hráčovi Hodnotové žetony na jeho místě u hracího stolu. Nikomu nenapovídat, nikomu neradit – V průběhu hry je povinností všech Hráčů dodržovat tyto pravidla. Není také možné, jakkoliv komentovat hru předtím, než je dohrána, říkat Hráčům výherní kombinace předtím, než budou vyloženy na stůl a hovořit o svých kartách. Při opakovaném porušení pravidel může být Hráč vykázán bez možnosti návratu k hracímu stolu a do prostoru, kde hra probíhá.

Etiketa hry – Poker je individuální hra. Pokus o společné hraní („Přátelská hra“) může vyvolat penalizaci, přesouvání žetonů mezi Hráči, (chip dumping) a/nebo jiné formy porušování pravidel (collusion play) mohou vést na základě důvodného podezření až k vykázání ze hry. Hráči jsou před vykázáním ze hry vyplaceni, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné Sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost.

Hráč, který opustil hru (opustil hru se všemi svými Hodnotovými žetony) a chce se vrátit ke stejnému hracímu stolu dříve než za 3 hodiny, musí vložit do hry (Buy-in) stejné množství hodnotových žetonů, s jakým hru předtím opustil.

Porušování pravidel – Opakované porušování pokerové etikety povede k penalizaci.

Missed Blind – pokud Hráč odejde od stolu a přejdou přes něj blindy (v době kdy je Hráč mimo stůl má povinnosti vsadit small / big blind), Hráč musí vsadit do hry hodnotu big Blind a small blind. Small Blind je v tomto případě součástí potu. Pokud se Hráč vrátí na Dealer button je Dealer button posunut o jednu pozici ve směru hry (důvodem je zachování korektnosti – poslušnosti placení small blind/Big blind, sázka je aktivní a Hráč má možnost další akce. Pokud se Hráč vrátí na Big Blind, platí sumu pouze jednou. Pokud se Hráč vrátí na small blind, pak platí big blind i small blind. Small blind je také v tomto případě součástí potu. Pokud se Hráč vrátí na Dealer button je Dealer button posunut o jednu pozici ve směru hry. Hráč nemůže platit dvakrát za sebou stejnou povinnou Sázku) a Hráč

vkládá Big Blind podle první věty. V každé hře musí být zaplacen small blind i big blind. Není možno hrát pouze se vsazeným big blind.

BUY IN – minimální a maximální buy in určuje Vedení kasina a je Hráči oznámen před započítáním jeho hry na daném hracím stole.

Losování DEALER BUTTON: před prvním rozdáním karet se vylosuje Dealer Button a tím se určí Hráči, kteří jako první zaplatí Small Blind a Big Blind. Dealer Button se losuje tak, že všem Hráčům u hracího stolu bude Krupiérem rozdána jedna FACE UP karta (hodnotou nahoru). Před Hráče s nejvyšší kartou se dá Dealer Button. V případě shodné hodnoty rozhoduje barva v pořadí piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣).

Povinnosti Hráče: Hráč má povinnost si chránit své karty. Karty musí být po celou dobu hry na hracím stole a viditelné z pozice Krupiéra a všech ostatních Hráčů. Hráč má povinnost mít rozloženy (umístěny) své žetony na hracím stole tak, aby žetony jeho nejvyšších hodnot byly po celou dobu hry viditelné z pozice Krupiéra a všech ostatních Hráčů. Všechny vložené i vyhrané žetony musí po celou dobu hry zůstat na stole. Není možno část žetonů odebrat ze hry.

Omaha Hold'em Poker (Pot Limit)
cash game
/pravidla hry/

Tato karetní hra se hraje vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Tato hra se hraje na hracím stole, u kterého může hrát maximálně 9 Hráčů. Na Hracím plátně je vyobrazen (vyčleněn) prostor pro Hodnotové žetony Hráčů a prostor pro Sázky Hráčů. Dále zde může být vyobrazen prostor pro společné karty, které rozdává Krupiér.

Minimální počet Hráčů, aby mohla začít hra, jsou dva Hráči.

(Pozn.: Hrací stůl – stůl, u kterého je realizována hra na hracím plátně /Hrací plátno, část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/).

Všechny Sázky ve hře Omaha Hold'em Poker – cash game jsou realizovány Hodnotovými žetony.

Základní popis hry

Při této hře hrají Hráči proti sobě.

Na začátku hry Omaha Hold'em Poker obdrží Hráči 4 zavřené karty, karty otočené hodnotou dolů (downcards), jako jejich osobní karty (holecards) a následuje první kolo sázek. Karty jsou rozdány pouze Hráčům, kteří sedí u stolu. Karty jsou rozdávány po směru hodinových ručiček vždy po jedné. Po ukončení prvního sázkového kola vyloží Krupiér na hrací stůl, na určené místo, tři karty hodnotou nahoru (boardcards), nazývané FLOP a následuje další kolo sázek. Po ukončení sázek vyloží Krupiér další, čtvrtou, kartu na hrací stůl, jenž se nazývá TURN a následuje další kolo sázek. Po ukončení kola sázek vyloží Krupiér poslední pátou kartu na hrací stůl, karta se nazývá RIVER a následuje další kolo sázek.

Těchto pět karet vyložených na stůl (board cards) jsou karty společné (community cards), a Hráč může použít jakoukoliv kombinaci pěti karet z karet vyložených Krupiérem na hrací stůl a jeho osobních karet. A to tak, že musí vždy použít 2 ze svých čtyř karet a 3 z karet vyložených krupiérem na stůl. Nejlepší možná kombinace pěti karet složená z vlastních a společných karet, vyhrává bank („POT“).

Značky a povinné Sázky (Dealer Buttons a Blinds)

Ve hře je skutečné rozdávání karet prováděno nehrajícím Krupiérem. Při hře se používá značka Krupiéra, kulatý žeton, zvaný Dealer button. Používá jako označení Hráče, který je momentálně v pozici imaginárního „Krupiéra“. Hráč se značkou při úvodním rozdávání dostává karty jako poslední a má právo posledního rozhodnutí počínaje druhým sázkovým kolem. Aby došlo ke střídání této výhody posledního rozhodnutí (jde primárně o správné placení SMALL BLIND a BIG BLIND), značka Krupiéra se po ukončení hry posouvá ve směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči. Pro zahájení hry se používají dvě povinné Sázky naslepo (Blinds). První Hráč nalevo od značky Krupiéra umísťuje prostřednictvím žetonů malou povinnou Sázku (SMALL BLIND), druhý Hráč nalevo od značky Krupiéra umísťuje prostřednictvím žetonů velkou povinnou Sázku (BIG BLIND).

Tyto Sázky se sází před tím, než se Hráči podívají na své karty. Povinné Sázky jsou součástí Hráčových Sázek. První sázkové kolo zahajuje první Hráč nalevo od povinných sázek, všechna následující kola zahajuje první aktivní Hráč vlevo od značky Krupiéra.

Sázky

Minimální Sázka

Minimální Sázka pro malou a velkou povinnou Sázku (SMALL BLIND a BIG BLIND) je vždy určena Vedením Kasina a její výše je vždy Hráči známa-oznámena před vstupem do hry (zahájením hry) na příslušném hracím stole.

Maximální Sázka

Maximální sázka je veškerý počet Hráčových Hodnotových žetonů.

Minimální navýšení (raise)

Navýšení sázky musí být nejméně ve výši předcházející sázky, tedy dvojnásobek předchozí sázky.

Maximální navýšení

Výše potu ve hře, který je tvořen celkovou sumou potu ve hře spolu se všemi sázkami na stole a dále částkou, kterou musí hráč dorovnat před tím, než může sázku navýšit.

Ve hře Omaha Hold'em Poker není stanoven pevný počet posledních povolených navýšení (cap).

Poplatky (Rake)

Provozovatel vybírá za organizování a řízení hry poplatek (Rake), který může být vybírán dvěma způsoby. Způsob jeho vybírání určuje Vedení kasina a Hráč je o způsobu vybírání poplatku vždy informován před vstupem do hry (zahájením hry).

První způsob je vybírání Rake z konečného herního banku (potu) každé hry. Rake je vypočítáván procentuálně z hodnoty celkové částky v banku (potu). Toto neplatí v případě, kdy již nebyl rozdán FLOP, protože Hráči položili karty a hra byla ukončena.

Provozovatel může, v souladu s tímto herním plánem, stanovit Maximální Rake (maximální odběr z Potu) a Hráč o jeho výši musí být vždy informován před vstupem do hry (zahájením hry).

Druhý způsob, jak poplatek vybírat je metodou tzv. „Time Collection“, což znamená pevně stanovenou částkou, která se platí předem za stanovený časový úsek. Nejkratší možný časový úsek, za který lze touto formou poplatek vybírat, je 30 minut. Hráč je o výši poplatku a výše zmíněném intervalu vždy informován před vstupem do hry (zahájením hry).

Vybírání poplatků (Rake)

Při vybírání Rake z každé hry stanovením procentuální hodnoty z celkové částky banku (potu), je procentuální hodnota stanovena na minimálně 5 % z Potu od částky 200 Kč v Potu. Maximální vybíraná částka pro Rake je 500 Kč.

Rake 5 % Minimální suma v potu 200 Kč Maximální Rake 500 Kč	
Počet Hráčů ve hře	Maximální Rake v Kč
2	150 Kč
3-4	250 Kč
5-9	500 Kč

Vybírání poplatků způsobem „Time Collection“

Time Collection Platí pro hry, kde hrají pouze 2 Hráči		Time Collection Platí pro hry s 3 a více Hráči	
Minimální poplatek za časový úsek	Maximální poplatek za časový úsek	Minimální poplatek za časový úsek	Maximální poplatek za časový úsek
150 Kč	5.000 Kč	50 Kč	1.500 Kč

Průběh hry

1. Kolo – PREFLOP

Hra začíná tím, že dva Hráči zaplatí první povinné Sázky – tzv. „SMALL BLIND“ a „BIG BLIND“. Pozice „SMALL BLIND“ i „BIG BLIND“ se po každé hře posune o jednoho Hráče ve směru hodinových ručiček.

Následně Krupiér rozdá každému Hráči (po jedné kartě) 4 vlastní zavřené karty, které jsou jen toho Hráče a jen on je smí vidět.

Nyní dojde k prvnímu kolu sázek. Začíná Hráč nalevo od „BIG BLINDU“ a pak postupně ostatní ve směru hodinových ručiček. Jako poslední hraje v tomto kole Hráč na „BIG BLINDU“. Možnosti každého Hráče jsou:

5. Položit (FOLD) karty a ukončit tak hru
6. Dorovnat (CALL) Sázku (dokud nikdo nezvýší tak se dorovnává „BIG BLIND“ – např. jestliže je Hráč ve hře a malá povinná Sázka je 5 EUR nebo Kč)
7. Zvýšit (RAISE) Sázku. Zvýšit může minimálně na dvojnásobek předchozí Sázky (v případě prvního Hráče je předchozí Sázka „BIG BLIND“, co je základní Sázka).
8. Hráč na BIG BLIND má možnost CHECK (neprovede žádnou akci) pokud před ním nikdo nenavýšil Sázku.

Kolo Sázek končí ve chvíli, kdy všichni Hráči buď dorovnali poslední zvýšení, nebo položili karty.

2. Kolo – FLOP

Krupiér první vrchní kartu z balíčku karet odloží – spálí (tato karta nehraje) a poté vyloží 3 otevřené karty na hrací stůl, čemuž se říká FLOP. Tyto 3 karty jsou společné pro všechny Hráče, tzn., že momentálně má každý Hráč celkem 7 karet – 4 svoje v ruce (holecards) a 3 společné na hracím stole.

Po vyložení karet dojde k dalšímu kolu sázení, jedinou změnou je, že tentokrát začíná jako první sázet Hráč na „SMALL BLIND“, pokračuje „BIG BLIND“, a končí Hráč napravo od „SMALL BLIND“, označená značkou Krupiéra. Sázení probíhá naprosto stejně jako v kole předchozím a zase končí poté, kdy všichni Hráči dorovnájí nebo položí karty. Jedinou změnou je, že tentokrát není co dorovnávat, dokud nikdo nevsadí Sázku (BET), tudíž přibude možnost CHECK neboli čekat a nedělat nic (neprovádět žádnou akci) a předat možnost sázení následujícímu Hráči. Pokud Hráč zahlásí „CHECK“ a za ním někdo uskuteční Sázku, sázení se dokola vrátí až zpět k čekajícímu a ten se pak už musí rozhodnout, jestli položí karty (ukončí hru), dorovná nebo ještě zvýší Sázku.

3. Kolo – TURN

Krupiér první vrchní kartu z balíčku karet odloží – spálí (tato karta nehraje) a vyloží jednu další otevřenou společnou kartu (turn card nebo 4th Street).

Proběhne beze změn další kolo sázek (viz předešlé kolo sázek).

4. Kolo – RIVER

Krupiér první vrchní kartu z balíčku karet odloží – spálí (tato karta nehraje) a vyloží poslední otevřenou společnou kartu (RIVER nebo 5th Street). Společně se čtyřmi kartami v ruce, má tedy teď každý Hráč, který je ještě ve hře, k dispozici 9 karet. Z těchto 9 se mu počítá 5, které tvoří nejsilnější kombinaci a to za použití 2 karet z ruky a 3 ze společných karet na stole.

Následuje poslední kolo sázení, opět beze změn (viz předešlá kola sázek).

Závěrečné ukázání karet SHOWDOWN – jako první ukazuje své karty Hráč, který provedl poslední agresivní akci (Bet, Raise) a následně ukazují své karty Hráči po směru hodinových ručiček.

Všichni Hráči, kteří jsou ve hře a mají zájem hrát o bank („POT“) ukáží své karty a Hráč s nejvyšší kombinací bere – vyhrává bank („POT“).

Hráči musí použít při závěrečném ukázání karet jednu z následujících možností:
dvě vlastní karty a 3 společné
či položit karty (FOLD).

Pokerové kombinace (sestupné řazení)

- Royal Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy zakončené esem (např. 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦)
- Straight Flush - 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např. 8♥, 7♥, 6♥, 5♥, 4♥)
- Four of Kind - 4 karty stejné hodnoty (např. Q, Q, Q, Q, 3)
- Full House - 2 karty plus 3 karty stejných hodnot (např. K, K, 3, 3, 3)
- Flush - 5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥)
- Straight - 5 po sobě následujících karet, které nejsou stejné barvy (např. 7♣ 8♥ 9♦ 10♦ J♠)
- Three of a kind - 3 karty stejné hodnoty (např. 6 6 6 + 4 + 7)
- Two pair - dvě dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 3, 3, 7)
- High Card - nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso

Pokud je odkrytá první nebo druhá rozdáváná vlastní karta, jsou špatně rozdány karty (misdeal). Krupiér znovu zamíchá a rozdá karty. Pokud je jakákoliv další vlastní karta Krupiérovou chybou odkryta, rozdávání pokračuje. Odkrytou kartu si Hráč nesmí ponechat. Po ukončení rozdávání nahradí Krupiér tuto kartu vrchní kartou z balíčku a odkrytá karta je potom použita jako spálená karta. Pokud se odkryje více než jedna karta, jsou špatně rozdány karty (misdeal) a musí se znovu rozdávat.

Pokud je třeba znovu rozdat FLOP, protože karty byly vyloženy předčasně před ukončením sázek, nebo FLOP obsahuje příliš mnoho karet, pak se společné karty zamíchají společně se zbytkem v balíčku. Spálená karta zůstává na stole. Pokud Krupiér rozdá flop předčasně, měl by zůstat zachovaný TURN A RIVER tak jak měli přijít. Po zamíchání, Krupiér rozdá nový FLOP bez spálení karty. Pokud flop obsahuje čtyři karty (měly by být 3), ať už otočené či neotočené, Krupiér za asistence Floormana (zajišťuje řádný průběh Cash Game a řeší s Hráči případné spory) nebo zástupce Vedení kasina, zamíchá tyto 4 karty obrázkem dolů, Floorman nebo zástupce Vedení kasina náhodně jednu z těchto karet označí za spálenou a zbývající tři karty vytvoří flop. Pokud Krupiér vyloží TURN před ukončením sázkového kola, spálí kartu a rozdá zavřený RIVER. Potom vezme turnovou kartu, zamíchá ji se zbytkem balíčku a bez spálení karty vyloží TURN. Po proběhnutí sázkového kola otočí RIVER.

Pokud je pátá karta vyložena předčasně, balíček karet se zamíchá a rozdává se stejným způsobem.

Pokud Krupiér mylně rozdá prvnímu Hráči kartu navíc (poté, co všichni Hráči obdrželi své vlastní počáteční karty), karta se vrátí navrch balíčku a použije se jako spálená karta. (samozřejmě jen pokud je jasně identifikovaná, pokud ne, jde o MISDEAL). Jestliže Krupiér mylně rozdá navíc více než jednu kartu, jsou špatně rozdány karty a musí se znovu rozdávat.

Lichý žeton – v případě split potu, lichý žeton obdrží Hráč v horší pozici (Hráč, který sedí z pohledu hry blíže k Dealer buttonu).

Raise (navyšování Sázky) – Pokud Hráč vsadí alespoň 50 % anebo více minimálního raise, bude donucen udělat právě minimální raise. V pot-limit hrách musí all-in být alespoň minimální raise, aby se Hráči, který již měl akci, otevřela možnost na re-raise. Raise pro každé sázkové kolo je vždy minimálně dvojnásobkem předchozí Sázky.

Pravidlo jednoho žetonu – Pokud Hráč vsadí jeden žeton, a nenahlásí raise, bude to vždy CALL. Pokud Hráč nahlásí raise a poté vsadí jeden žeton, bude raise právě hodnota tohoto žetonu. Pokud Hráč vsadí jeden žeton po flopu, je jeho hodnota zároveň velikostí Sázky. Pokud Hráč chce udělat raise s použitím jednoho žetonu, musí tento raise nahlásit před tím, než se žeton dotkne hracího stolu v prostoru určeném pro sázení.

Sázení žetony stejných hodnot – Není-li slovně nahlášen raise a Hráč čelí sázce, která je tvořena více žetony stejné hodnoty, je tato akce call, jestliže po odebrání jednoho žetonu bude celková hodnota menší než částka na call. Příklad, kdy je situace call: preflop, blindy jsou 200/400: Hráč A provede raise na 1200 (navýší o 800), Hráč B vloží dva 1000 žetony bez slovního hlášení raise. V tomto případě Hráč B provedl call, protože po odebrání jednoho žetonu 1000 zbyde hodnota menší, než je potřebná na call Sázky 1200. Umístění smíšených nominálních hodnot do banku se řídí 50 % v pravidle.

Dead Button – Ve hře se bude používat dead button, tzn., že button může být umístěn před židlí (místem pro Hráče), na které nesedí Hráč.

Oficiální jazyky u stolu jsou čeština a angličtina.

Standardní elektronická zařízení jako mobilní telefony, tablety, přehrávače hudby nebo videa jsou u stolu povolena. Pokud bude toto zařízení prokazatelně napomáhat podvodnému nebo neetickému jednání (čtení karet, předávání informací o kartách jiným Hráčům apod.), bude Hráči znemožněna hra (nebudou přijímány jeho Sázky) a bude vykázán od hracího stolu. Hráči jsou před vykázáním od hracího stolu (ze hry) vyplaceny, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné Sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost.

Misdeal – Pokud Krupiér otočí první nebo druhou kartu je to misdeal. Pokud Krupiér kdykoliv během jednoho rozdání otočí dvě karty, nebo jsou-li v balíčku karty obráceně, je to misdeal. Pokud je první karta rozdána na špatné místo (ne na small blind, popřípadě pouze big blind), je to misdeal. Pokud Krupiér rozdá kartu na místo, které není oprávněno ke hře, je to misdeal. Pokud místo, které je oprávněno ke hře nedostane kartu, je to misdeal. Hráč na buttonu může obdržet dvě karty za sebou.

Main Pot – Pot, o který hrají všichni Hráči, kteří zůstali ve hře.

Side pot – Je pot, o který nehraje minimálně jeden Hráč zůstávající ve hře (Hraje pouze o main pot. Počet jeho žetonu nedosahuje hodnoty žetonů použitých pro další akci mezi zbývajícím Hráči). Každý side pot bude rozdělen zvlášť.

Otáčení dalších karet na boardu po skončení hry je povoleno.

Otočení karet Hráčem před SHOW DOWN: Pokud Hráč otočí karty během kteréhokoli Sázkového kola je mu zamezena jakákoli agresivní akce (bet, raise). Tzn., může hrát pouze pasivní akci check, call nebo fold.

Chyba při určování výherních kombinací – Pokud Krupiér omylem vezme (spálí) výherní kombinaci, která byla viditelná na stole, jsou Hráči žádáni, aby, pokud zaregistrují tuto chybu, ihned upozornili Krupiéra. Tuto situaci řeší Vedení kasina, které může následně zkontrolovat hru na kamerovém záznamu pro příslušný hrací stůl. Pokud Hráč nesouhlasí s vyřešením vzniklé situace, má právo dále postupovat dle Herního plánu, Všeobecná část, Spory – Reklamáce.

Výměna balíčků karet – Hráči nemohou žádat o výměnu balíčku karet. Výměna Karet probíhá dle Herního plánu, Všeobecná část, čl. 4

Etiketa a penalizace

Hráč může být penalizován na základě prokázaného podvodného jednání, porušení pravidel či důvodného podezření v situacích, viz níže – Etiketa hry.

Hráč může obdržet penalizaci, pokud v průběhu hry otočí své karty, hodí své karty ze stolu, bude porušovat pravidlo „jeden Hráč jedny karty“ a podobné incidenty. Hráč může obdržet penalizaci za: „soft play“ (tzn. S neporazitelnou kombinací po RIVER musí poslední Hráč provést agresivní akci jinak se jedná o soft play), nadávky, nevhodné chování nebo pokus o podvodné jednání. Možná penalizace je ústní varování Krupiérem, Floormanem nebo Vedením kasina nebo vykázání od hracího stolu. V případě vykázání od hracího stolu, tzv. sit out, může Hráč obdržet sit out na určitý počet kol rozdání karet (handů) nebo minut. V průběhu sit out Hráč musí opustit hrací stůl a prostory, kde hra probíhá. V tomto případě zůstávají Hráčovi Hodnotové žetony na jeho místě u hracího stolu. Nikomu nenapovídat, nikomu neradit – V průběhu hry je povinností všech Hráčů dodržovat tyto pravidla. Není také možné, jakkoliv komentovat hru předtím, než je dohrána, říkat Hráčům výherní kombinace předtím, než budou vyloženy na stůl a hovořit o svých kartách. Při opakovaném porušení pravidel může být Hráč vykázán bez možnosti návratu k hracímu stolu a do prostoru, kde hra probíhá.

Etiketa hry – Poker je individuální hra. Pokus o společné hraní („Přátelská hra“) může vyvolat penalizaci, přesouvání žetonů mezi Hráči, (chip dumping) a/nebo jiné formy porušování pravidel (collusion play) mohou vést na základě důvodného podezření až k vykázání ze hry. Hráči jsou před vykázáním ze hry vyplaceni, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné Sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost.

Hráč, který opustil hru (opustil hru se všemi svými Hodnotovými žetony) a chce se vrátit ke stejnému hracímu stolu dříve než za 3 hodiny, musí vložit do hry (Buy-in) stejné množství hodnotových žetonů, s jakým hru předtím opustil.

Porušování pravidel – Opakované porušování pokerové etikety povede k penalizaci.

Missed Blind – pokud Hráč odejde od stolu a přejdou přes něj blindy (v době kdy je Hráč mimo stůl má povinnosti vsadit small / big blind), Hráč musí vsadit do hry hodnotu big Blind a small blind. Small Blind je v tomto případě součástí potu. Pokud se Hráč vrátí na Dealer button je Dealer button posunut o jednu pozici ve směru hry (důvodem je zachování korektnosti – posloupnosti placení small blind/Big blind, sázka je aktivní a Hráč má možnost další akce. Pokud se Hráč vrátí na Big Blind, platí sumu pouze jednou. Pokud se Hráč vrátí na small blind, pak platí big blind i small blind. Small blind je také v tomto případě součástí potu. Pokud se Hráč vrátí na Dealer button je Dealer button posunut o jednu pozici ve směru hry. Hráč nemůže platit dvakrát za sebou stejnou povinnou Sázku) a Hráč vkládá Big Blind podle první věty. V každé hře musí být zaplacen small blind i big blind. Není možno hrát pouze se vsazeným big blind.

BUY IN – minimální a maximální buy in určuje Vedení kasina a je Hráči oznámen před započítáním jeho hry na daném hracím stole.

Losování DEALER BUTTON: před prvním rozdáním karet se vylosuje Dealer Button a tím se určí Hráči, kteří jako první zaplatí Small Blind a Big Blind. Dealer Button se losuje tak, že všem Hráčům u hracího stolu bude Krupiérem rozdána jedna FACE UP karta (hodnotou nahoru). Před Hráče s nejvyšší kartou se dá Dealer Button. V případě shodné hodnoty rozhoduje barva v pořadí piky (Spade ♠), srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣).

Povinnosti Hráče: Hráč má povinnost si chránit své karty. Karty musí být po celou dobu hry na hracím stole a viditelné z pozice Krupiéra a všech ostatních Hráčů. Hráč má povinnost mít rozloženy (umístěny) své žetony na hracím stole tak, aby žetony jeho nejvyšších hodnot byly po celou dobu hry viditelné z pozice Krupiéra a všech ostatních Hráčů. Všechny vložené i vyhrané žetony musí po celou dobu hry zůstat na stole. Není možno část žetonů odebrat ze hry.

Ultimate Texas Hold'em Poker

/pravidla hry/

Hraje se vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: piky (Spade ♠) srdce (Heart ♥), káry (Diamond ♦), kříže (Club ♣) – v hodnotách, eso (Ace), král (King), královna (Queen), kluk (Jack), 10,9,8,7,6,5,4,3 a 2.

Hra se hraje na hracím stole s hracím plátnem (Pozn.: Hrací stůl – stůl, na kterém je realizována hra na hracím plátně /Hrací plátno, část hracího stolu, na kterém je vyobrazen prostor pro Sázky/, na kterém se nachází 6 pozic pro Hráče. Každá pozice má box pro Sázku Ante, Bet, Blind a vedlejší nepovinnou Sázku Trips. Dále jsou zde před Krupiérem dva boxy pro jeho dvě karty. U Sázek Ante, Bet, Blind a Trips mohou být vyobrazeny poměry výplat výherních karetních kombinací.

Tato hra nabízí také možnost hrát vedlejší nepovinnou Sázku Trips. Taktéž dává Hráči několik výhod jako je: více možností první Sázky, Hráč nemusí ukončit hru, dokud neuvidí všechny karty a nepovinnou vedlejší Sázku hraje při šanci, že bude mít z pěti karet Trips (trojičku) a vyšší.

Začátek hry a možnosti přísazování:

- Sázky se mohou uzavírat pouze pomocí Hodnotových žetonů. Hráč, jenž hraje u hracího stolu, vsadí prostřednictvím žetonů na hrací plátno stejnou hodnotu na box Ante a Blind.
- Hráč může také vsadit, před rozdáním karet, na nepovinnou vedlejší Sázku Trips.
- Poté Krupiér rozdává, ve směru hodinových ručiček, Hráči/-ům a sobě dvě karty. Karty rozdává Krupiér postupně, po jedné kartě.
- Hráč/-i si prohlédnou jejich první dvě rozdané karty (hole cards). (pozn. Hráčům není dovoleno hovořit o kartách, které mají nebo ukazovat své karty jiným Hráčům popřípadě vyměňovat si vzájemně karty. Hráč, který porušuje tento zákaz, i přes upozornění Krupiéra, Inspektora nebo Vedení kasina, může být vyloučen ze hry, tzn., není mu umožněno uskutečnit další Sázky. Tomuto Hráči jsou před vyloučením ze hry vyplaceny, pokud vyhrávají, jeho již uskutečněné Sázky a na pokladně kasina jsou Hráči vyměněny Hodnotové žetony za hotovost. Hráč může být vyloučen ze hry na základě prokázaného podvodného jednání nebo prokázaného porušení pravidel. V případě výměny karty mezi hráči je hra anulována – zrušena. Hráč se může, po anulaci-zrušení hry, rozhodnout pro jednu z těchto možností: svoji původní Sázku ponechá v původní výši do nové hry a nebo Krupiér vyplatí Hráči peněžní hodnotu ve výši jeho původní Sázky.
- Hráči, kteří se účastní hry, musí sedět u hracího stolu a karty, které jim Krupiér rozdál, musí držet nad hracím stolem nebo hracím plátnem. Poté se může Hráč rozhodnout, zda zůstane ve hře bez přísazení (check) nebo vsadí (NAVÝŠÍ-RAISE) 3 NEBO 4 NÁSOBEK JEHO ZÁKLADNÍ Sázky na boxu Ante na box Bet . Pokud se Hráč rozhodne pro možnost navýšení –raise nemůže již dále během hry přísazovat.
- Poté Krupiér vyloží, lícem nahoru, na stůl první tři společné karty (community cards). Před tím však odloží první vrchní kartu z balíčku karet jako nehrající (s touto kartou se nehraje). Pokud Hráč ještě nemá vsazeno na box Bet má na výběr z těchto možností: zůstane ve hře bez přísazení (check) nebo vsadí (navýšení-raise) dvojnásobek jeho základní Ante Sázky na políčko Bet . Pokud se Hráč rozhodne pro možnost navýšení (raise) nemůže již dále během hry přísazovat.
- Poté Krupiér vyloží, lícem nahoru, na stůl poslední dvě společné karty. Před tím však opět odloží první vrchní kartu z balíčku karet jako nehrající.
- Pokud Hráč ještě nemá vsazeno na box Bet má na výběr z těchto možností: složí karty (fold) a prohrává Sázky na boxech Ante a Blind nebo vsadí jedno násobek jeho Ante základní Sázky na políčko Bet . Tímto je možnost přísazování ukončena a Krupiér odloží balíček karet a otevře své dvě doposud zavřené karty (hole cards).

Kontrola kombinací karet, výhra nebo prohra a postup vyplácení

- Krupiér kontroluje kombinace karet a vyplácí Sázky Hráčů od posledního hrajícího boxu z prava do leva (viz. Příklady porovnávání výherních kombinací).
- Krupiér otevře Hráčovi dvě karty a hlásí nejvyšší dosaženou kombinaci společně s pěti společnými kartami.
- Pokud je kombinace Hráčových karet vyšší než Krupiéra, Krupiér vyplatí Sázku Ante a Bet 1 : 1.
- Pokud je kombinace karet Krupiéra vyšší než Hráče, Sázky na boxech Ante, Bet a Blind prohrávají.

- Pokud jsou kombinace karet u Krupiéra i Hráče stejné, Sázky na boxech Ante, Blind a Bet prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Bet a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.
- Sázka Blind se vyplácí, pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je Straight a vyšší. Pokud je kombinace karet nižší než Straight, Sázka prohrává a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.
- Pokud Hráčova kombinace karet vyhrává, ale je menší než Straight, Sázka na boxu Blind prohrává a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky a s touto hodnotou může pokračovat ve hře na boxech Ante a Bet se vyplatí v poměru 1 : 1.

Kvalifikace do hry

- Krupiér musí mít minimálně jeden pár nebo výše, aby se kvalifikoval do hry (otevřel hru).
- Pokud se Krupiér nekvalifikuje do hry (neotevře hru), Sázka Ante se vyplácí a vyplatí se Sázka Bet 1 : 1
- Vedlejší Sázka Trips, pokud je vsazena, zůstává ve hře a vyplácí se dle níže stanovených pravidel výplat pro tuto hru.

Poměry výplat

Příklady poměru výplaty: pro kombinaci Trips je výplatní poměr 3 : 1 (Hráč vyhrává trojnásobek jeho Sázky + peněžní hodnotu ve výši své původní Sázky)

- Trips

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

- Blind

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

Možnosti navýšení (raise) Sázky Bet

Před otevřením tří karet	3x až 4x
--------------------------	----------

Po otevření tří karet	2x
Po otevření všech pěti karet	1x

Sestavování výherních kombinací

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

Hráč tedy může sestavit výherní kombinaci z:

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

Kicker

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

Příklady porovnávání výherních kombinací

Kombinace jsou řazeny od nejsilnější po nejslabší.

- **Royal flush** (postupka v barvě zakončená esem)

Nejsilnější pokerová kombinace. Postupka v barvě zakončená esem jako nejvyšší kartou. Je zcela vyloučena situace, aby ji měl Hráč/-i a Krupiér současně Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Straight flush** (postupka v barvě)

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. I zde je zcela vyloučena situace, aby Hráč/-i a Krupiér měli současně stejnou postupku. Jedna z postupek bude vždy zakončenou vyšší kartou. Kicker v tomto případě neexistuje.

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

Hráč nebo Krupiér s vyšší čtveřicí vyhrává. U čtveřice je vyloučeno, aby ji měl Hráč/-i a Krupiér ze stejných karet, i zde může vzniknout situace, kdy rozhoduje kicker. Tou situací je případ, kdy se všechny čtyři karty objeví mezi společnými kartami na stole. Pokud je i kicker stejný, Sázky Ante Bet Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Bet a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

- **Full house** (trojice a dvojice)

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává, v případě rovnosti rozhoduje dvojice, je-li i ta stejná, Sázky Ante, Bet a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Bet a s touto hodnotou může pokračovat ve hře. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Flush** (karty ve stejné barvě)

Flush s vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč i Krupiér stejnou nejvyšší kartu (karta leží na stole a je tedy společná pro Hráče i Krupiéra), pak se poměruje druhá nejvyšší. Je-li i ta stejná, poměruje se další karta v řadě atd. Vyhrává kombinace s vyšší kartou v barvě. Pokud je na stole všech pět společných karet v barvě a Hráč nebo Krupiér nemá kartu v barvě, Sázky Ante, Bet a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Bet a s touto hodnotou může pokračovat ve hře. Kicker v tomto případě neexistuje.

- **Postupka**

Postupka zakončená vyšší kartou vyhrává. Pokud má Hráč/-i a Krupiér stejnou postupku, Sázky Ante, Bet a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Bet a s touto hodnotou může pokračovat ve hře. Kicker v tomto případě neexistuje. Speciální kartou je z pohledu postupky eso. Lze ho použít ve dvou případech. Nejen k sestavení A K Q J 10, ale i A 2 3 4 5

- **Trojice (Trips)**

Hráč nebo Krupiér s vyšší trojicí vyhrává. Má-li Hráč/-i nebo Krupiér stejnou trojici, rozhoduje kicker. Pokud je i vyšší kicker stejný, rozhoduje nižší kicker. Je-li nižší kicker stejný, Sázky Ante, Bet a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Bet a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

- **Dva páry**

Hráč nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Má-li Hráč/-i i Krupiér stejný vyšší pár, rozhoduje pár nižší. Mají-li oba páry stejnou hodnotu, rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky Ante, Bet a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Bet a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

- **Pár**

Hráč/-i nebo Krupiér s vyšším párem vyhrává. Má-li Hráč/-i nebo Krupiér stejný pár, opět rozhoduje kicker. Pokud je i kicker stejný, Sázky Ante, Bet a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Bet a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

- **High card**

Nemá-li Hráč/-i nebo Krupiér výherní kombinaci, rozhoduje kicker, tedy nejvyšší karta v pěti vybraných karech, která není vázána v pokerové kombinaci. Pokud je i kicker stejný (Hráč i Krupiér mají

kombinaci karet stejných hodnot), Sázky Ante, Bet a Blind prohrávají a Hráč vyhrává hodnotu své původní Sázky na boxech Ante, Blind a Bet a s touto hodnotou může pokračovat ve hře.

Výherní kombinace (sestupné řazení)

Royal Flush – 5 po sobě následujících karet stejné barvy zakončené esem (např. 10♦ J♦ Q♦ K♦ A♦)

Straight Flush – 5 po sobě následujících karet stejné barvy (např. 8♥ 7♥ 6♥ 5♥ 4♥)

Four of Kind – 4 karty stejné hodnoty (např. Q, Q, Q, Q, 3)

Full House – 2 karty plus 3 karty stejných hodnot (např. K, K, 3, 3, 3)

Flush – 5 libovolných karet stejné barvy, ne po sobě následujících (např. 2♥ 8♥ 5♥ 9♥ Q♥)

Straight – 5 po sobě následujících karet, které nejsou stejné barvy (např. 7♣ 8♥ 9♦ 10♦ J♠)

Three of a kind – 3 karty stejné hodnoty (např. 6 6 6 + 4 + 7)

Two pair – dvě dvojice karet stejných hodnot (např. Q, Q, 3, 3, 7)

Pair – jedna dvojice karet se stejnou hodnotou (např. 10, 10, 6, 9, 3)

High Card – nejvyšší karta v ruce, přičemž absolutně nejvyšší hodnotu má eso

V Praze, dne 31. 7. 2018

.....
Ing. Jan Dostál

VIP Club a.s.
Václavské náměstí 5-7
110 00 Praha 1
IČO: 45276530

Předseda představenstva společnosti VIP Club a.s.