

Pravidlá hry Americká ruleta

1. STÁVKY

Všetky stávky musia byť v súlade s minimami a maximami stola, pri ktorom sa hrá (označené príslušnou výveskou pri hracom stole).

2. SEDENIE

Všetky sedadlá pri stole americkej rulety sú vyhradené iba pre hráčov.

3. HRA

Oznámením „Prosím umiestnite stávky“ krupiér vyzve hráčov, aby svoje stávky položili na plátno.

Za umiestnenie stávok zodpovedá hráč.

Ako prejav dobrej vôle, krupiéri umiestnia hráčmi hlásené stávky, v prípade že im k tomu ostáva čas.

Povinnosťou hráča je uistiť sa, že hlásené stávky boli umiestnené krupiérom tak, ako si hráč sám prial.

Po krupiérovom oznámení „Koniec vsádzania, ďakujem Vám“ sa žiadne hlásené stávky, už neprijmú. Pokiaľ sa akékoľvek stávky vsadia, budú považované za neplatné. Krupiér uvedie kolo rulety do pohybu a roztočí guličku v opačnom smere, než akým je smer otáčania kola. Smer kola a smer guličky sa pri ďalšom roztočení bude striedať. Ak sa kolo netočilo v opačnom smere ako pri predchádzajúcej rotácii, alebo ak sa gulička roztočila v smere otáčania kolesa, je toto roztočenie neplatné. Nazve sa „chybným roztočením“ a hra nie je platná. Ak má roztočenie platiť, gulička musí obvod kolesa rulety obehnúť najmenej desaťkrát (10x) než spadne do jednej z tridsiatich siedmich medzier. Ak sa tak nestane, podľa uváženia vedúceho, je možné roztočenie označiť za chybné roztočenie. Než gulička spadne do jednej z tridsiatich siedmich medzier, krupiér oznámi „koniec vsádzania, ďakujem Vám“, na čo upozorní s dostatočným predstihom. Po tomto oznámení hráč už nesmie umiestniť žiadne ďalšie stávky, a ani krupiér nesmie umiestniť hlásené stávky. Akékoľvek stávky sa nesmú zrušiť ani presunúť. Pri porušení tohto pravidla by sa stávka považuje za neplatnú. V prípade že je uvedené pravidlo dodržané a potom, čo gulička spadla do jednej z očíslovaných medzier, krupiér vyhlási, že toto číslo vyhralo. Prehraté stávky vezme zo stola a víťazné stávky preplatí vo farebných hracích žetónoch, či hodnotných žetónoch. V prípade že má vedenie kasína podozrenie, že pravidlá kasína boli akýmkoľvek spôsobom porušené, alebo že hráči uzavreli akúkoľvek tajnú dohodu medzi sebou alebo s personálom, má vedenie právo prehlásiť takéto jedno roztočenie, aj hru, za neplatnú.

Pre personál kasína bude informovanie hráča o pravidlách hry potešením. Personál kasína však za žiadnych okolností nesmie hráčom radiť, ako majú vsádzať. Tak tiež nesmie hráčom napomáhať k nepoctivej hre. V prípade, že má vedenie kasína podozrenie, že sa tak postupovalo, budú stávky považované za neplatné a výhra nebude vyplatená.

4. MOŽNOSTI VÝHRY

Podľa stanovených miním a maxím stola je možné stávky umiestniť nasledovne:

JEDNODUCHÁ ŠANCA

Červené čísla, čierne čísla, nepárne čísla, párne čísla, vysoké čísla, nízke čísla. Ich akákoľvek víťazná kombinácia sa preplatí v pomere jedna k jednej.

Toto pravidlo má jedinú výnimku: ak je víťazným číslom nula (0), krupiér stávku zníži o polovicu. Ak je výsledkom nepárny počet žetónov, tieto nepárne žetóny sa umiestnia do väzenia a o ich osude rozhodne výsledok nasledujúceho roztočenia. Ak sa stane víťazným číslom opäť nula (0), krupiér stávku vo väzení vezme zo stola. To isté sa stane, v prípade že pri ďalšom roztočení táto stávka na jednoduchú šancu nebude výherná. To znamená, že v prípade že stávka na jednoduchú šancu bude výherná, nepárne žetóny pripadnú hráčovi (hráčom).

TUCTY A STÍPCE

Prvý tucet (1-12), druhý tucet (13-24), tretí tucet (25-37), prvý stípec (1-34), druhý stípec (2-35) a tretí stípec (3-36). Akákoľvek stávka na výherný stípec alebo tucet sa preplatí v pomere 2:1. Ak je výherným číslom nula (0), všetky stávky vsadené na tucty a stípce prehrávajú a krupiér ich z plátna odstráni.

ŠEŠŤ ČÍSEL V DVOCH SUSEDNÝCH RIADKOCH

Stávky vsadené na šesť čísiel v dvoch riadkoch zahŕňajú šesť (6) čísiel. Napríklad 16, 17, 18, 19, 20 a 21. Akékoľvek vyhrávajúca stávka na šesť čísiel v dvoch susedných riadkoch sa preplatí v pomere 5:1.

TRI ČÍSLA V JEDNEJ RADE

Stávky vsadené na tri čísla v jednej rade zahŕňajú tri (3) čísla. Napríklad 0, 2, 3 alebo 25, 26 a 27. Každá vyhrávajúca stávka na tri čísla v jednej rade sa preplatí v pomere 11:1.

ŠTYRI SUSEDNÉ ČÍSLA VO ŠTVORICI

Stávky vsadené na štyri susedné čísla zahŕňajú štyri (4) čísla. Napríklad 0, 1, 2 a 3 alebo 7, 8, 10 a 11. Každá vyhrávajúca stávka na štyri susedné čísla v štvorici sa preplatí v pomere 8:1.

DVE SUSEDNÉ ČÍSLA

Stávky vsadené na dve susedné čísla zahŕňajú dve (2) čísla. Napríklad 2 a 3 alebo 2 a 5. Každá vyhrávajúca stávka na dve susedné čísla sa preplatí v pomere 17:1.

JEDNO ČÍSLO

Stávky vsadené na jedno číslo sa týkajú ktoréhokoľvek jednotlivého čísla. Napríklad 0 či 32. Každá vyhrávajúca čiastka na jedno číslo sa preplatí v pomere 35:1.

Vo všetkých prípadoch uvedených vyššie, krupiér pôvodnú stávku ponechá v jej vyhrávajúcom postavení. Hráč má na výber: ponechať túto stávku na mieste pre nové roztočenie alebo ju z plátna vziať.

5. OZNÁMENÉ ALEBO HLÁSENÉ STÁVKY

Hráči môžu požiadať aj o rôzne rady čísel, napríklad susedné či francúzske stávky. Krupiér tieto vyvolané stávky umiestni na určené miesto na plátne. Tieto stávky zahŕňajú príslušnú radu čísel vo valci.

Takéto stávky umiestňuje ako prejav zdvorilosti krupiéra a len vtedy, ak mu na to ostáva čas.

Ak krupiér nemá dost času, krupiér či inšpektor tieto stávky odmietnu.

Stávky sa musia na určené miesto na plátne umiestniť skôr než guľička spadne do medzery. Ak to čas nedovolí, bude sa hlásená stávka pokladať za neplatnú.

SUSEDNÉ STÁVKY

Tieto stávky spravidla zahŕňajú päť (5) po sebe idúcich čísel na kolese. Napríklad 5 a susedné: 5, 10, 16, 23 a 24. Ak ktorákoľvek susedná stávka vyhráva, krupiér položí na číslo žetón v stanovenej hodnote a stávka sa preplatí v príslušnom pomere.

ZERO HRA (HRA NA NULU)

Tato stávka sa skladá zo štyroch (4) žetónov a zahŕňa sedem (7) po sebe idúcich čísel na kolese. Sú to dve susedné čísla 0/3, dve susedné čísla 12/15, jedno susedné číslo 26 a dve susedné čísla 32/35. Ak ktorákoľvek stávka na zero hru vyhráva, krupiér položí žetón s určenou hodnotou na vyhrávajúce jedno číslo či dve susedné čísla a stávka sa v príslušnom pomere vyplatí.

VEĽKÁ SÉRIA

Táto stávka je stávka s deviatimi (9) žetónmi a zahŕňa sedemnást (17) po sebe idúcich čísel na kolese. Sú to tri čísla v jednej rade 0/2/3 dvoma žetónmi, dve susedné čísla 4/7, dve susedné čísla 12/15, dve susedné čísla 18/21, dve susedné čísla 19/22, štyri susedné čísla vo štvorici 25/26/28/29 dvoma žetónmi a dve susedné čísla 32/35. Ak ktorákoľvek stávka na veľkú sériu vyhráva, krupiér umiestni jeden či viac žetónov určenej hodnoty na vyhrávajúcu dvojicu, štyri susedné čísla vo štvorici či tri čísla v jednej rade a stávka sa v príslušnom pomere vyplatí.

MALÁ SÉRIA

Táto stávka je stávkou šiestich (6) žetónov a zahŕňa dvanásť (12) po sebe idúcich čísel na kolese. Sú to dve susedné čísla 5/8, dve susedné čísla 10/11, dve susedné čísla 13/16, dve susedné čísla 23/24, dve susedné čísla 27/30 a dve susedné čísla 33/36. Ak ktorákoľvek stávka na stálu sériu vyhrá, krupiér umiestni žetóny s určenou hodnotou na vyhrávajúce dve susedné čísla a stávka sa v príslušnom pomere vyplatí.

ORPHELINS

Táto stávka ostáva s piatimi (5) žetónmi a zahrňuje osem čísel v dvoch rôznych úsekoch kolesa. Sú to jedno číslo 1, dve susedné čísla 6/9, dve susedné čísla 14/17, dve susedné čísla 17/20 a dve susedné čísla 31/34. V prípade, že ktorákoľvek stávka orphelins vyhrá, krupiér umiestni žetón určenej hodnoty na vyhrávajúce jedno číslo či dve susedné čísla (raz alebo viackrát) a stávka sa v príslušnom pomere preplatí.

6. RULETOVÉ KOLESO

Ruletové koleso sa skladá z cylindru rozdeleného na tridsať sedem (37) rovnakých medzier. Cylinder sa otáča vo vydutej drevenej mise, okolo ktorej sú nižšie umiestnené kovové výčnelky. Valec sa otáča jedným smerom a krupiér roztočí guľičku v mise opačným smerom.

Tridsať sedem (37) medzier nie je očíslovaných jedna za druhou, ale týmto medzinárodne uznávaným spôsobom, platným pre francúzske číslovanie kolesa rozdelené na sekvencie: 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 17, 34, 6, 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33, 1, 20, 14, 31, 9, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3 a 26.

7. HOTOVÉ PENIAZE A HODNOTOVÉ ŽETÓNY

Za hotové peniaze či hodnotové žetóny predtým zakúpené v pokladni môže hráč od krupiéra kúpiť farebné hracie žetóny.

Žiadnemu hráčovi nebude dovolené hrať naraz s viac než jednou farbou.

Hodnota týchto žetónov sa musí pohybovať v rozmedzí minima či maxima stola.

Tieto farebné hracie žetóny určujú, ktoré žetóny náležia ktorému hráčovi a platí len pri stole, pri ktorom boli kúpené.

Kvôli bezpečnosti hráčov sú krupiéri oprávnení hodnotové žetóny, s ktorými sa na políčkach hrá, vymeniť za farebné hracie žetóny označené rovnakou hodnotou.

Keď hranie skončí alebo keď si hráč praje skončiť, krupiér je povinný tieto farebné hracie žetóny vymeniť za hodnotové žetóny v rovnakej hodnote.

Potom je možné v pokladni hodnotové žetóny zmeniť za hotové peniaze.

Farebné hracie žetóny nie sú zameniteľné a je možné ich použiť len pri stole, pri ktorom boli vydané.

Ak sa farebné hracie žetóny nezamenia za hodnotové žetóny, ktoré majú platnosť hotových peňazí pred odchodom od stola, budú od tohto okamžiku, mať len hodnotu minima stanoveného pri príslušnom stole.

8. VŠEOBECNÉ USTANOVENIA

V priestoroch kasína sa nesmú používať žiadne technické pomôcky, napríklad telefóny, vysielacky, počítače či počítačky.

Ak má vedenie kasína podozrenie, že sa tieto zariadenia používajú, prehlási hru za neplatnú a všetky výplaty výhier hráčovi (hráčom) neprevedú.

Vedenie kasína si tak tiež vyhradzuje právo výplatu nepreviesť, pokiaľ sa neprešetří akákoľvek hra, ktorá sa podľa jeho podozrenia neuskutočnila podľa pravidiel.

Vedenie kasína si vyhradzuje právo ukončiť hru a prehlásiť ju za neplatnú, ak je akýkoľvek dôvod domnievať sa, že hráči či personál pravidla hry akýmkoľvek spôsobom porušil.

Pravidlá hry Black Jack

1. STÁVKY

Všetky stávky musia byť v súlade s minimami a maximami stola, pri ktorom sa hrá (označené príslušnou výveskou pri hracích stoloch).

Minimálna stávka je stávka za jedného hráča a maximálna stávka je stávka za jeden hrací box bez ohľadu na to, či na jednom boxe hrá viac než jeden hráč.

2. SEDENIE

Všetky sedadlá pri stole pre hru Black Jack sú vyhradené len pre hráčov.

3. KARTY

Pri každom hracom stole na Black Jack sa používa šesť (6) balíčkov hracích kariet.

Skôr ako sa začne hrať, tieto karty sa premiešajú spôsobom zvaným „chemmy shuffle“ tak, aby sa zaistilo ich veľmi dobré rozmiešanie.

Potom sa podľa postupu premiešajú tak, že sa balíčky vsunú jeden do druhého („riffle shuffle“). Tento druh premiešania („riffle shuffle“) sa bude opakovať aj v prípade, že sa minú hracie karty na rozdávanie v zariadení zvanom blackjack „shoe“, tj. ak sa objaví rezacia karta.

Ak má vedenie kasína podozrenie, že bol miešací postup akokoľvek porušený, vyhradzuje si právo prehlásiť „shoe“ za neplatnú a zadržať či nevyplatiť, akékoľvek platby hráčovi (hráčom).

Po skončení miešania rozdávatel (krupiér) ponúkne karty k prerezaniu (sňatiu) prvému hráčovi u stola zľava ak hra práve začala, alebo hráčovi, na jeho boxe sa objavila rezacia karta z „shoe“ pri hre. Hráč potom karty prereže tak, aby každý koniec delil od miesta reznutia najmenej jeden balíček (52) kariet. Ak je reznutie z akéhokoľvek dôvodu neprijateľné, rozdávatel (krupiér) rezáciu kartu odstráni a karty ponúkne k opätovnému reznutiu.

Ak je reznutie tentokrát prijateľné, rozdávatel vezme rezanú kartu a všetky karty pred ňou a umiestni ju za zostávajúce karty. Potom „reže“ (odoberie) určitý počet kariet, než ich vloží do „shoe“.

Počítanie kariet nie je v kasínach dovolené a vedenie kasína si vyhradzuje právo ktoréhokoľvek hráča podozrivého z počítania vyhostiť z kasína.

4. HODNOTY KARIET

Eso platí jedna (1) alebo jedenásť (11). Platí vždy jedna (1), ak by jedenásť spôsobilo, že by celkový súčet kariet prevyšoval dvadsaťjeden (21).

Figúry (obrázkové karty) platí desať (10).

Všetky ostatné karty platí toľko, koľko je na nich uvedené.

5. VÝHERNÁ ZOSTAVA KARIET

Hráč môže zostať stáť pri akýchkoľvek dvoch obdržaných kartách alebo žiadať ďalšiu kartu, až k akémukoľvek inému súčtu než je tvrdých (z kariet neobsahujúcich eso) či mäkkých (súčet s esom) dvadsaťjeden (21).

Hráč nemôže žiadať kartu ak má Black Jack (súčet 21 z dvoch kariet).

Rozdávatel musí ťahať pri tvrdých či mäkkých šestnástich (16), či menšom počte a musí stáť, pokiaľ má tvrdých či mäkkých sedemnásť (17).

Ak karty rozdávatel prevyšujú súčet dvadsaťjeden (21), všetci ostatní hráči zostávajúci v hre vyhrávajú.

Všetci hráči, ktorí majú menší súčet než rozdávatel, prehrávajú.

Ak má hráč rovnaký súčet ako rozdávatel, potom je to remíza a hráč ani nevyhráva, ani neprehráva. Hráč potom môže stávkou znížiť či zvýšiť pod podmienkou, že dodrží minimum a maximum pri stole alebo môže tiež stávkou zo stola odstrániť. Všetky vyhrávajúce stávky sa vyplácajú v pomere jedna k jednej.

Pokiaľ hráč (hráči) mali prvými dvomi kartami dosiahnutý Black Jack (21), ten sa potom vypláca v pomere 3:2.

Všetky vyhrané poistné stávky sa vyplatia v pomere 2:1.

Ak dosiahne hráč kombinácie kariet dvadsaťjeden tvorené 3x7, bude mu jeho stávka vyplatená okamžite ako bonus v pomere 1:1 a po druhé potom v prípade, že táto kombinácia kariet bude vyššia než kombinácia kariet rozdávatel.

Ak má vedenie kasína podozrenie, že boli akokoľvek porušené pravidlá hry alebo že došlo k akejkolvek dohode medzi hráčmi alebo medzi hráčmi a krupiérmi, má právo prehlásiť hru za neplatnú a nevyplatiť výhry.

6. HRA

Všetky stávky sa musia vložiť do stávkových boxov.

Tieto stávky musia odpovedať minimu a maximu stanoveného pri stole.

Ak sa hrá so žetónmi viac ako jednej hodnoty, musí byť žetón s najvyššou hodnotou umiestnený zospodu a s najnižšou hodnotou navrchu.

Maximálny počet oddelených stávok bude obmedzený na tri, na jeden box. Ani v tomto prípade súčet týchto stávok nesmie prevyšovať maximum stanovené pri stole.

Keď je rozdávatel spokojný s tým, že všetky stávky sú umiestnené, oznámi „Koniec stávok, ďakujem Vám.“ a rozdá prvú kartu do boxu obsahujúcu stávku.

Od tejto chvíle nemôže na stôl žiadne stávky pridávať ani z neho brať.

Rozdávatel potom rozdá po jednej karte do všetkých boxov, obsahujúcich stávku a jednu kartu rozdá sebe.

Potom rozdá ešte jednu kartu do každého boxu, ktorý je v hre, ale v tejto fáze hry už žiadnu kartu nerozdá sebe. Všetky karty, u ktorých sa behom hry zistí poškodenie, budú vedením kasína vymenené.

Ak má vedenie kasína dojem, že ktorýkoľvek hráč (hráči) alebo rozdávatel sa úmyselne pokúsili karty označiť, vedenie kasína vymení všetky karty a tiež si vedenie kasína vyhradzuje právo platbu (výhru) hráčovi (hráčom) zastaviť či nevyplatiť.

Ktorákoľvek karta behom rozdávania chybné použitá, vytiahnutá, či chybné pridelená komukoľvek sa musí použiť ako najbližšia ďalšia karta z „shoe“.

Pokiaľ by bola karta rozdaná do boxu bez stávky, všetky karty sa za inšpektorovho dohľadu uvedú do pôvodného stavu (zrekonštruujú a rozdáajú znova).

Po každom premiešaní kariet, rozdávatel „spáli“ (odloží) tri karty lícom dole tak, aby ich hráčovi (hráčom)

neodkryl. Ak dôjde k zmene rozdávaného v dobe, kedy sú v „shoe“ ešte karty, potom rozdávaní „spáli“ (odloží) jednu kartu lícom dole tak, aby ju hráč (hráči) neodkryli.

ZDVOJNÁSOBENIE ČIASTKY

- Hráči môžu svoju pôvodnú stávkú zdvojnásobiť po tom, čo obdržali prvé dve karty.
- Hráčom je dovolené zdvojnásobiť akúkoľvek zostavu kariet s výnimkou Black Jacka a to bez ohľadu na to, či súčet kariet je tvrdý alebo mäkký.
- Pri zdvojnásobení sa musí vsadiť ďalšia stávka rovnajúca sa stávke pôvodnej a hráčovi bude rozdaná len jedna karta navyše.

DELENIE

- Všetky dvojice (páry kariet rovnakej bodovej hodnoty) môžeme rozdeliť („splitovať“) na dve separátne hry a to celkom až trikrát, čo má za následok štyri rozdelené zostavy kariet.
- Hráč môže karty rozdeliť tým, že vsadí ďalšiu stávkú rovnajúcu sa stávke pôvodnej.
- Zdvojnásobenie na rozdelenú („splitovanú“) zostavu kariet je možné.
- Pri rozdelení dvojíc sa každá zostava kariet hrá oddelene, zakaždým jedna zľava doprava.

POISTENIE

- Ak je prvou kartou rozdávaného eso, rozdávaní ponúkne hráčovi (hráčom) poistenie. Túto ponuku urobí potom, čo hráči obdržali dve karty.
- Hráč, ktorý si praje ponuku prijať, musí polovicu svojej pôvodnej stávky vsadiť do poisťovacieho boxu na plátne.
- Ak vyjde rozdávanému Black Jack, vyplatí sa poisťovacia čiastka v pomere 2:1.
- Ak nevyjde rozdávanému Black Jack, poisťovacia stávka prepadne.
- Každému hráčovi, ktorý si želal Black Jack poistiť proti esu rozdávaného, sa peniaze vyplatia v pomere 1:1.

Hráčom nie je dovolené, aby obdržali ďalšie karty, ak celkový súčet ich zostavy kariet činí dvadsaťjeden. Toto pravidlo sa použije bez ohľadu na to, ak súčet dvadsaťjeden je tvrdých alebo mäkkých.

Pre personál kasína bude potešením informovať hráčov o pravidlách hry. Za žiadnych okolností však nesmie hráčovi (hráčom) radiť, ako majú vsádzať. Nesmie tiež hráčom napomáhať k nepoctivej hre. Ak má vedenie kasína podozrenie, že sa niečo také stalo, budú sa stávky pokladať za neplatné a výplaty hráčovi (hráčom) sa neuskutočnia.

Pravidlá hry Texas Hold'em Poker

TURNAJOVÁ REGISTRÁCIA

Každý hráč musí byť do turnaja zaregistrovaný u vedúceho turnaja (ďalej už len „floorman“) a zároveň zaplatiť vstupný poplatok (ďalej už len „buyin“), pokiaľ sa to vyžaduje. Po zaregistrovaní do turnaja obdrží hráč náhodne vylosované miesto (seating card). V prípade plateného vstupu musí celková suma peňazí (ďalej len „moneypool“) obsahovať 1 buyin za každého hráča zaregistrovaného v turnaji.

Cenu vstupu do každého turnaja určuje vedenie herne a je zverejnená v mesačnom turnajovom rozpise. Vstup sa platí iba v eurách. Po odohraní prvej hry stráca hráč právo na vrátenie vstupného vkladu. Každý hráč, ktorý zaplatí vstup do turnaja, týmto prijíma turnajové podmienky a pravidlá stanovené vedením herne a ďalej týmto potvrdzuje priebeh hry. Neskoršia registrácia do turnaja je možná po dobu 90 minút od času zahájenia turnaja.

HODNOTA TURNAJOVÝCH ŽETÓNOV

Pre pokrové turnaje sú určené výhradne žetóny bez finančnej hodnoty. Každý žetón je označený iba turnajovou hodnotou, farbou a logom herne.

Hodnoty turnajových žetónov: 25, 100, 500, 1 000, 5 000, 25 000, 100 000 .

CASH GAME žetóny v EUR: 1,- , 5,-, 25,-, 100,- a 500,- tieto sa výlučne používajú iba pri hre CASH GAME .

Žiadne iné žetóny sa pre pokrové turnaje nepoužívajú.

Hodnotové žetóny nesmú byť pre pokrové turnaje používané, ani sami hráči nesmú uzatvárať vedľajšie stávky s týmito žetónmi.

HRACIE KARTY

Pre pokrové turnaje sú určené hracie karty, kde jeden balíček kariet sa skladá z 52 hracích kariet v štyroch farbách:

- ♥ srdce
- ♦ káro
- ♣ kríža
- ♠ pika

„A“ je najvyššia karta, „2“ je karta najnižšia. Viac-menej „A“ môže byť tiež počítaná ako „1“ pre kombináciu obsahujúcu postupku.

Farby kariet nemajú žiadnu postupnú hodnotu.

Všetky karty sa počítajú podľa ich lícovej hodnoty.

U každého hracieho stola pokrového turnaju sa bude používať iba jeden balíček kariet. Tieto karty sa budú meniť podľa rozhodnutia vedenia herne. Pred začiatkom hry sa tieto hracie karty rozložia po stole a dôkladne sa premiešajú spôsobom „Chemmy Shuffle“, čím sa zaistí, že sú medzi sebou dôkladne premiešané. Potom premiešané karty vytvoria kôpky, ktoré sa premiešajú vzájomným vsúvaním do seba („Riffle Shuffle“). Tento spôsob miešania sa bude opakovať na konci každej hry.

PRIEBEH HRY

Na začiatku turnaja sú hráči usadení ku stolom s pripravenými žetónmi. Pri jednom stole môže hrať maximálne 10 hráčov. Hráči zaregistrovaní do turnaja až po jeho zahájení dostanú iné voľné miesto aj žetóny prináležiace k tomuto miestu. Tieto žetóny sú (iba pre pokrové turnaje) považované za aktívnych hráčov.

Turnaj prebieha podľa vopred určenej štruktúry: od najnižších povinných stávok (ďalej len blind) zvyšujúcich sa v stanovených časových intervaloch. Floorman môže kedykoľvek zmeniť turnajovú štruktúru pre zabezpečenie spravodlivého priebehu turnaja pre všetkých hráčov.

Pre niektoré druhy pokrových turnajov môže byť použité „ante“, z dôvodu väčšej súťaživosti medzi hráčmi, a tiež aby turnaj skončil v priebehu časového obdobia plánovaného pre daný turnaj. Ante je povinná stávka pre každého hráča. Túto musí zložiť (zaplatiť) vždy pred tým, než hráč dostane karty. Všetci hráči musia zložiť rovnaké ante.

Pred zahájením turnaja vyzve floorman rozdáväjúceho (ďalej len dealer) na jednom turnajovom stole, aby vylosoval za použitia rozlosovania najvyššej karty „dealer button“, plastový kotúč, podľa ktorého sa určuje poradie hráčov, v ktorom majú vkladať svoje stávky (ďalej len „dealer button, button“). Tento los je platný pre všetky turnajové stoly.

Prvá hra a všetky nasledujúce hry začínajúce u prvého hráča naľavo od dealer buttonu tým, že zloží „small blind“ a druhý hráč „big blind“. Toto sú povinné stávky, ktoré musia postupne zaplatiť všetci hráči pri stole. V istých situáciách môže hra začať bez zaplatenia „small blind“. Viac-menej hra nesmie začať bez toho, aby nebol zaplatený „big blind“.

Každý hráč obdrží od dealera karty obrázkom dolu. Obsah (hodnotu) kariet nesmie ostatným hráčom prezradiť pred koncom hry.

Keď všetci hráči obdržali správny počet kariet (pre danú hru), začína prvé kolo stávok. Prvým hráčom na rade je ten, ktorý je prvým hráčom naľavo od najvyššej stávky na stole (big blind) Pokrové hry postupujú podľa smeru hodinových ručičiek. Každý hráč má iba jednu z troch možností: call, fold alebo raise. Túto akciu môže hráč vykonať slovnou alebo fyzicky tým, že naznačí svoj zámer. Táto akcia je záväzná iba pre aktuálne kolo stávok, takže pokiaľ hra dôjde späť k tomu istému hráčovi, môže sa rozhodnúť inak, pokiaľ je to možné.

- **Call** – vloženie rovnakej stávky, ako bola predchádzajúca stávka
- **Fold** – odhodenie kariet bez možnosti ďalšej účasti v aktuálnej hre. Zahodené karty zoberie dealer a uloží ich oddelene v balíku (muck) stranou od hráčov a kariet, ktoré sú stále v hre
- **Raise** – zvýšenie stávky pre ostatných hráčov. Dealer musí oznámiť celkovú hodnotu zvýšenia stávky, pokiaľ nie je žiadny hráč all-in. Hodnotu all-inu oznámi dealer iba na vyžiadanie.

Toto kolo stávok pokračuje v smere hodinových ručičiek tak dlho, až všetci hráči vsadia rovnakú sumu, alebo než sa vyhlásia za all-in. Hráč môže nahlásiť all-in iba v prípade, keď mu už nezostávajú žiadne iné žetóny do hry.

Keď je prvé kolo stávok ukončené, dealer „spáli“ (odloží jednu vrchnú kartu stranou od ostatných, táto karta nebude v aktuálnej hre použitá) jednu vrchnú kartu z balíčku a položí ju obrázkom dolu uprostred stola. Potom

dealer otočí tri ďalšie karty obrázkom hore. Tieto tri karty sa nazývajú „flop“ a môžu byť použité (spoločne s dvomi kartami, ktoré už hráči dostali) všetkými hráčmi pre získanie najlepšej päť kartovej kombinácie.

PRIEBEH HRY PO FLOPE

Nasleduje ďalšie kolo stávok u hráča, ktorý je prvý naľavo od dealer buttona a stále má svoje dve karty. Každý hráč bude mať postupne možnosť rozhodnúť sa pre jednu zo štyroch nasledujúcich akcií:

- **Check** – zostať v hre bez vsádzania,
- **Bet** – vsadiť určitú sumu, po ktorej dorovnaní môžu aj ostatní hráči ostať v hre. Dealer musí túto sumu všetkým hráčom oznámiť,
- **Raise** – zvýšiť stávku predošlého hráča, po ktorej dorovnaní môžu aj ostatní hráči zostať v hre,
- **Fold** – odhodenie kariet bez možnosti ďalšej účasti v aktuálnej hre. Hráč môže zahodiť karty potom, čo predchádzajúci hráč stavil. Hráč môže ale tiež karty zahodiť kedykoľvek v priebehu hry. Za istých okolností môže floorman prehodnotiť hráčovo právo na zahodenie kariet, aby bol zaistený plynulý a spravodlivý priebeh hry.

Pravidlo 53 – Chip dumping.

Keď je druhé kolo stávok ukončené, dealer „spáli“ (odloží jednu vrchnú kartu stranou od ostatných, táto karta nebude v aktuálnej hre použitá) jednu vrchnú kartu z balíčku a položí ju obrázkom dole dprostred stola. Potom dealer otočí jednu ďalšiu kartu na stôl obrázkom hore. Tým vznikne tzv. „turn“.

Po tom, čo je na stole zostavený turn, nasleduje ďalšie tretie kolo stávok a postupuje sa rovnako, ako v druhom kole. Keď je kolo stávok uzavreté, spáli opäť dealer jednu kartu a otočí na stôl poslednú piatu kartu. Toto sa nazýva „river“. Keď je river zostavený, nasleduje štvrté záverečné kolo stávok.

Po ukončení posledného kola stávok dochádza k tzv. „showdown“. Showdown predstavuje pre hráča okamih, keď sa otočením kariet, ktoré hráči v priebehu hry skrývali, zistí, kto hru vyhral a získa pot, tzn. všetky vsadené žetóny.

Dealer určí víťaza hry a posunie pred neho pot.

Keď hra skončí, posunie dealer tzv. dealer button o jednu pozíciu v smere hodinových ručičiek ďalej. Všetci hráči musia byť postupne na týchto pozíciách: big blind, small blind, button.

KARTOVÉ KOMBINÁCIE

Všetky pokrové kombinácie sa musia skladať z piatich kariet.

V prípade, že dvaja alebo viac hráčov má rovnakú kombináciu kariet, vyhráva ten hráč, ktorý má najvyššiu kartu. Pokiaľ je táto karta zhodná s kartou protihráča, bude použitá ďalšia najvyššia karta atď., až sa rozhodne o víťazovi..

- Jeden pár – akékoľvek dve karty rovnakej hodnoty, napr. dvaja králi.
- Dva páry – dvakrát akékoľvek dve karty rovnakej hodnoty, napr. Dve šestky a dve esá.
- Tri rovnakého druhu – akékoľvek tri karty rovnakej hodnoty, napr. 3 karty s hodnotou 5.
- Straight – akýchkoľvek päť kariet s postupnou hodnotou bez ohľadu na farbu, napr. štvorka, päťka, šestka, sedmička, osmička.
- Flush – akýchkoľvek päť kariet rovnakej farby bez ohľadu na postupnosť hodnoty, napr. päť kariet károvej farby.
- Full House – akékoľvek tri karty rovnakej hodnoty v kombinácii s ďalšími dvoma kartami rovnakej hodnoty, napr. tri desiatky a dve šestky.
- Štyri rovnakého druhu – akékoľvek štyri karty rovnakej hodnoty, napr. štyri osmičky.
- Straight Flush – akýchkoľvek päť kariet s postupnou hodnotou od rovnakej farby, napr. srdcová šestka, sedmička, osmička, deviatka a desiatka.
- Royal Flush – najvyšších päť kariet z rovnakej farby – napr. zelená desiatka, spodok, filek, kráľ a eso

VYRADENIE HRÁČA

Hráči sú z turnaja vyradení, pokiaľ prehrajú všetky svoje žetóny. Hráči budú postupne z turnaja vyradovaní do okamihu, až ostane iba jeden hráč – víťaz. V prípade kvalifikačného turnaja je tento ukončený za predpokladu, že v turnaji ostane požadovaný počet hráčov – kvalifikantov.

VYVAŽOVANIE POČTU HRÁČOV NA STOLOCH

Kedykoľvek je to možné, má floorman povinnosť presadiť hráča z určitého stolu na druhý tak, aby u každého turnajového stola bol rovnaký počet hráčov. Ako turnaj postupuje, budú obvykle stoly s najvyšším poradovým číslom zatvárané a hráči z týchto stolov budú podľa losu usádzaní k stolom ešte otvoreným. Hráči si nemôžu určiť, ku ktorému stolu budú presadení. Floorman môže viac-menej rezervovať isté miesta pre hendikepovaných hráčov.

DRUHY TURNAJOV

Nasledujúce druhy turnajov ovplyvňujú iba ich organizáciu, základné pravidlá viac-menej zostávajú rovnaké pre všetky druhy turnajov.

Freezeout – každý hráč sa turnaja môže zúčastniť iba raz. Hráč obdrží štartovné žetóny a jeho jedinou možnosťou, ako zvýšiť počet svojich žetónov je ten, že žetóny vyhrá v priebehu normálneho priebehu hry.

1 Rebuy – každý hráč sa turnaja môže zúčastniť iba raz. Má ale možnosť zvýšiť počet svojich žetónov tým, že si vopred pevne daný počet žetónov môže dokúpiť za finančnú čiastku v CZK. Rebuy nie je pre hráčov povinný a jeho nákup je možný len po dobu registračnej fázy turnaja. Rebuy môže byť dokúpený kedykoľvek v priebehu registračnej fázy turnaja za predpokladu, že hráč má stále žetóny, alebo že nezameškal ani jednu hru ak bol all-in.

2nd Chance – každý hráč sa môže do turnaja zapojiť dvakrát. Druhá šanca má ale podmienku, že hráč prehrá všetky svoje žetóny v all-inu, alebo pokiaľ vrátil zostávajúci počet svojich žetónov späť kasínu, aby mohol následne do turnaja vstúpiť s pôvodným počtom žetónov.

Unlimited Rebuys + Addon – každý hráč môže do turnaja vstúpiť nespočetnekrát. Rebuy nie je pre hráča povinný a jeho nákup je možný len po dobu registračnej fázy turnaja. Za vopred stanovenú finančnú čiastku si môže hráč kúpiť štartovný počet žetónov. Hráč, ktorý prišiel o všetky svoje žetóny v all-ine, nesmie zameškať ani jednu nasledujúcu hru, aby mohol dokúpiť svoj rebuy. V opačnom prípade je z turnaja vyradený. Addon je podobný rebuyu, je ale určený všetkým hráčom na konci registračnej fázy turnaja bez rozdielov. Nezáleží teda na tom, koľko žetónov majú jednotliví hráči pred sebou.

TURNAJE PORIADANÉ KASÍNOM

Texas Hold'em – každý hráč obdrží dve karty a musí zložiť najlepšiu päť kartovú kombináciu zo siedmich možných kariet.

Omaha Hold'em – každý hráč obdrží štyri karty a musí zložiť najlepšiu päť kartovú kombináciu za použitia dvoch zo svojich štyroch kariet a troch kariet z piatich spoločných pre všetkých hráčov.

Crazy Pineapple - každý hráč obdrží tri karty a v predom stanovený moment v priebehu hry musí jednu kartu zahodiť (vzdať sa jej). Hra ďalej pokračuje ako Texas Hold'em.

TURNAJE OBMEDZENÉ LIMITOM STÁVOK

Pot Limit – každý hráč môže vsadiť maximálne len tú sumu, ktorá sa v tú chvíľu nachádza v pote.

Fixed Limit – všetci hráči musia dodržiavať pevne danú štruktúru stávok a túto nemôžu meniť.

No Limit – stávky, čo sa týka ich hodnoty, nie sú nijako obmedzené.

VÝPLATY

V závislosti na celkovom počte hráčov v turnaji a tiež na druhu turnaja bude celkový vyzbieraný finančný obnos rozdelený medzi víťazov podľa nasledovnej výplatnej tabuľky.

Platené miesta a podiel v percentách:

Vstupy													
--------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Pozície	2-8	9-12	13-18	19-36	37-45	46-63	64-72	73-81	82-121	122-150	151-180	181-240
1.	75%	50%	45%	40%	38	36	34	33	32	29,6	27	26
2.	25%	30%	26%	25	24	24	23	23	20	19	18	17
3.		20%	16%	15	14	14	14	13	13	12	12	11
4.			13%	12	11	10	10	10	9,5	9	9	8
5.				8	8	7	7	7	7	6,5	6,5	6
6.					5	5	5	5	5	5	5	4
7.						4	4	4	4	4	4	3,5
8.							3	3	3	3	3	3
9.								2	2	2	2	2
10.									1,5	1,8	1,8	1,8
11.									1,5	1,8	1,8	1,8
12.									1,5	1,8	1,8	1,8
12.										1,5	1,5	1,5
13.										1,5	1,5	1,5
14.										1,5	1,5	1,5
15.											1,2	1,2
16.											1,2	1,2
17.											1,2	1,2
18.												1
19.												1
20.												1
21.												1
22.												
23.												
24.												

Kedykoľvek v priebehu turnaja si môžu sami hráči určiť, ako bude rozdelený prizepool (celková finančná suma), avšak iba za predpokladu, že budú všetci hráči jednohlasne pre túto dohodu.

Riaditeľ turnaja si stanoví právo na prípadnú zmenu, týkajúcu sa finančného vyrovnania turnaja až do konca registračnej fázy turnaja, aby došlo k zachovaniu najlepšieho záujmu všetkých zúčastnených hráčov a dodržaniu nestrannosti hry.

SHUFFLE MACHINES (automatické zariadenia na miešanie kariet)

Automatické zariadenia na miešanie kariet môžu byť v priebehu turnaja využívané pre zvýšenie bezpečnosti hry na stoloch. Pokiaľ má kasíno iba obmedzený počet týchto zariadení, môžu byť použité iba v prípade, že na každom stole obsadenom hráčom bude jedno toto funkčné zariadenie.

ZÁVÄZNÉ TURNAJOVÉ PRAVIDLÁ

1. FLOORMAN, DEALER

Rozhodnutia floormana sú konečné a dealer ich nesmie pred hráčmi akokoľvek komentovať!

Niektoré floormanove rozhodnutia môžu byť v rozpore so všeobecnými pravidlami v záujme zachovania plynulosti hry!

Dealer MUSÍ vždy sledovať prebiehajúcu akciu na stole, aby bol schopný floormanovi vysvetliť a detailne popísať prípadné spory.

Dealer sa NESMIE v žiadnom prípade hádať s hráčmi!

Všetky problémy rieši floorman.

Pokiaľ sa hráč chová nevhodne (nadáva dealerovi, alebo ostatným hráčom, ničí karty atď.) je dealerovou povinnosťou okamžite zavolať floormana! Akékoľvek oneskorenie môže brať floormanovi možnosť potrestanie hráča!!! (Např. pri odchode na break dealer nahlási: „Ale on mi tam nadával“).

2. OFICIÁLNY JAZYK (REČ)

Oficiálnym jazykom je iba čeština, slovenčina, alebo angličtina.

3. POKROVÁ TERMINOLÓGIA PRI HRE

Oficiálne termíny ako BET, CHECK, RAISE atď. sú jasné a nezameniteľné. Používanie neštandardných termínov pri hre môže viesť k nepochopeniu hráčovho zámeru a tým k zbytočným sporom. Je hráčovou povinnosťou, aby sa vyjadroval jasne a presne!

4. POUŽIVANIE ELEKTRONICKÝCH ZARIADENÍ (MOBIL, NOTEBOOK) V PRIEBEHU HRY

Hráči nesmú používať mobilné telefóny v priebehu hry! Notebooky sú tolerované v prípade, že hráč nezdržuje hru, nepýta sa opakovane na akciu hráčov pred ním atď.

5. USÁDZANIE HRÁČOV

Hráč, ktorý bol usadený na nesprávne miesto na začiatku turnaja, bude presadený na správne miesto a stack, s ktorým hral, si vezme so sebou.

6. HRÁČI S HENDIKEPOM

Títo hráči sú usádzaní na miesta, ktoré sú ľahko prístupné a zaisťujú čo najväčší komfort.

7. ROZPUSTENIE STOLOV

Hráči, ktorí prichádzajú k rozpustenému stolu, môžu dostať pozíciu na BB, SB aj Button). Jediné miesto, na ktorom nedostanú karty, je miesto medzi SB a Buttonom. Nemôže sa teda stať, že po rozpustení stolov je v hre iba BB. Výnimka (v hre bude iba BB), môže nastať v prípade, že v priebehu rozpustenia stolov vypadne ďalší hráč.

8. BALANSOVANIE STOLOV

Vždy je presadzovaný ten hráč, ktorý bude budúcu hru platiť BB a je usadený na najhoršiu pozíciu na stole tak, aby čo najskôr platil BB. To platí i v prípade, že by platil iba BB (SB by tu hru nebol), aj keby to znamenalo, že na danom mieste (stoličke) bude 2xBB.

Hra na stole, kde je o trochu, alebo viac hráčov menej ako na ostatných stoloch, musí byť zastavená!

9. FINÁLOVÝ STÔL

Na finálovom stole je vždy rozložená pozícia Buttonu.

10. CARDS SPEAK

Prehlásenie hráčov týkajúce sa ich kariet nie sú záväzne! Hráč, ktorý zámerne nahlási nesprávnu kombináciu svojich kariet, môže byť penalizovaný.

11. POVINNOŠŤ OTOČIŤ KARTY PRI ALL-INE

Všetky karty budú otočené pri Showdowne Face Up, pokiaľ je aspoň jeden hráč All-In!

12. PORADIE OTÁČANIA KARIET PRI SHOWDOWNE

Nikto nie je ALL-In: Hráč, ktorý ako posledný urobil agresívnu akciu, ukazuje karty ako prvý.

13. SHOWDOWN (v hre o pot sú min. 2)

Hráči musia ukázať obe karty, aby mali nárok na výhru potu, alebo danú časť Split Potu! Pokiaľ hráč ukáže iba jednu kartu, vyzve dealer hráča, aby ukázal aj druhú. Jeho karty NIE SÚ mŕtve.

14. SHOWDOWN (zostane iba jeden hráč, víťaz potu)

Pokiaľ karty všetkých protihráčov skončia v Mucku, pot získava ten hráč, ktorý má „živé“ karty ako posledný. Hráč, ktorý pri Showdowne zahodil svoje karty do Mucku, stráca nárok na to, aby mohol vidieť víťaznú kombináciu protihráča.

15. PRÁVO NA UKÁZANIE KARIET (VÍŤAZNÉ KOMBINÁCIE)

Pokiaľ hráč pri Showdowne zahodí svoje karty do Mucku, pretože vidí, že prehral, nemá nikto nárok vidieť víťazné karty (kombináciu) aj v prípade, že ten daný hráč urobil ako posledný agresívnu akciu.

16. ZABITIE VÍŤAZNEJ KOMBINÁCIE

Dealer nesmie „zabiť“ víťaznú kombináciu hráča.

Hráči môžu pomáhať pri určovaní víťaznej kombinácie, pokiaľ vidia, že sa stane (alebo sa stala) chyba. Opäť platí: Cards Speak.

17. ODD CHIP (NEPÁRNY CHIP), HRA MÁ 2 ALEBO VIAC VÍŤAZOV

Lichý (nepárny) chip dostane vždy ten hráč, ktorý je na mieste po Buttone ako prvý.

18. SIDE POT

Každý Side Pot bude rozdelený zvlášť a lichý (nepárny) chip dostane rovnako ako v bode 17. ten hráč, ktorý je na mieste po Buttone ako prvý.

19. SPOR O POT

Právo hráča na reklamáciu víťazného Potu končí v momente, keď začne nová hra. Nová hra začína prvým zamiešaním kariet (riffle)!

20. NOVÁ HRA, NOVÉ BUNDY

Nová hra začína zamiešaním kariet (riffle). Nahlásenie, alebo zaznenie znelky zmeny blindov sa vždy týka budúcej hry.

21. CHIP RACE

Chip Race je prevedený od pozície 1 do pozície 9. Každý hráč dostane toľko kariet, koľko má nevymeniteľných chipov. Každý hráč môže získať iba 1 chip vyššej hodnoty. Žiadny hráč nemôže byť vyradený z turnaja, pokiaľ prehrá Chip Race. Dostane 1 chip tej najnižšej hodnoty, ktorá sa v turnaji bude ešte používať.

22. STACKY HRÁČOV V PRIEBEHU HRY

Hráč má plné právo na hrubý odhad stacku ostatných hráčov. Preto by hráči mali udržiavať svoje chipy v spočítateľnom stave. Chipy najvyššej hodnoty musia byť jasne viditeľné! Cash chipy nesmú byť na stole! Dealer má povinnosť hráča upozorniť, aby cashové žetóny vzal zo stola.

23. VÝMENA BALÍKOV KARIET

Hráči nemajú právo žiadať o výmenu balíčka kariet.

24. REBUY

Hráč nesmie vynechať ani jednu hru, aby mal nárok na Rebuy.

25. TIME

Pokiaľ uplynie „obvyklá“ doba na rozhodnutie a hráč nahlási Time, má dealer povinnosť upozorniť hráča, že floorman spustil Timer na TV a je na ceste ku stolu. Dealer musí floormana bezodkladne informovať, pokiaľ si myslí, že hráč nemal dostatok času na rozmyslenie.

Dealer nesmie „zabiť“ karty (aj keď vypršal čas na rozhodnutie). Túto možnosť má výlučne floorman!

26. RABBIT HUNTING (DOTOČENIE BOARDU)

Dotočenie kariet v štýle: čo by bolo, keby.....je ZAKÁZANÉ!

27. HRÁČ MUSÍ BYŤ NA MIESTE

Hráč musí byť pri rozdávaní kariet pri stole, aby sa mohol zapojiť do aktuálnej hry (rozhodný okamih je ten, keď majú všetci hráči dve (štyri) karty. Dealer by mal upozorniť hráča, ktorý stojí na svojom mieste (nesedí na svojej stoličke), že budú rozdane karty. Pokiaľ hráč na toto upozornenie nereaguje, karty budú vyhlásené za mŕtve (dead hand).

28. PREBIEHAJÚCA AKCIA

Hráč musí zostať pri stole, pokiaľ sú jeho karty stále v hre. Hráč, ktorý je All-in môže stáť za svojim miestom. V žiadnom prípade sa ale nesmie pozerať na karty spoluhráčov, ani komentovať ďalší priebeh hry, alebo radiť ostatným hráčom.

29. DEAD BUTTON (vid' príloha 1)

Pri turnaji sa používa pravidlo Dead Button (pozícia Buttona, keď vypadne SB, BB alebo SB i BB súčasne).

30. DODGING BLINDS (ZÁMERNÉ VYHÝBANIE SA PLATENIA BLINDOV)

Hráč, ktorý sa zámerne vyhýba plateniu blindov pri ceste z rozpusteného stola, bude penalizovaný.

31. BUTTON V HEADS-UP

SB je vždy na Buttone, pred Flopom sa vyjadruje ako prvý a ďalšie kolo stávkovania ako posledný. Poslednú kartu dostane vždy hráč na Buttone! Pred začiatkom heads-upu je Button umiestnený tak, aby žiadny hráč neplatil BB 2x po sebe. Napr. Ak sú v hre 3 hráči a BB vypadne, hráč, ktorý mal SB bude mať SB ešte jednu hru.

32. MISDEAL

- prvá, alebo druhá karta sa pri rozdávaní otočí,
- dve, alebo viac kariet sa pri rozdávaní otočí,
- prvá karta bola rozdaná na zlú pozíciu,
- karty rozdane na miesto bez hráča,
- karty nerozdane na miesto, na ktoré rozdane byť mali (napr. pri treste pre hráčov).

Otočená karta na buttone nie je MISDEAL.

Karta, ktorá spadne pri rozdávaní zo stola, NIE JE misdeal. V tomto prípade musí dealer vymeniť balík kariet!

33. SUBSTANTIAL ACTION (dostatočný počet akcií na to, aby hra mohla pokračovať ďalej)

Akkoľvek dve (2) akcie dvoch (2) hráčov zahrňujúce vloženie chipov do potu (bet, raise, call).

Akkoľvek kombinácia troch (3) akcií (check, bet, raise, call alebo fold).

34. FLOP OBSAHUJE 4 KARTY (CHYBA PRI VYLOŽENÍ FLOPU)

Pokiaľ dealer zistí, že Flop obsahuje 4 karty (zavreté, alebo už otvorené), zamieša tieto 4 karty (face down) na stole a floorman, ktorý je privolaný, vyberie náhodne jednu kartu, ktorá bude použitá ako ďalšia spálená karta. Zvyšné 3 karty sú Flop.

35. AKCIE A VYHLÁSENIE HRÁČA, KTORÝ JE NA RADE

Hráč musí sledovať hru! Slovné vyhlásenia sú záväzné! Chipy vložené do potu, musia v pote zostať!

36. AKCIE A VYHLÁSENIE HRÁČA, KTORÝ NIE JE NA RADE

Akcie hráča, ktorý nie je na rade, sú záväzné, pokiaľ sa nezmenili akcie ostatných hráčov pred ním. Check, Call, alebo Fold nie sú zmenou akcie!

Pokiaľ sa akcia zmení, má hráč, ktorý predbehol právo na vrátenie stávky a má všetky možnosti (Call, Raise, Fold).

Hráč, ktorý predbehol iba Calluje, nemá právo na vrátenie stávky, aj keď sa akcia ostatných hráčov pred ním zmenila.

Fold hráča, ktorý nie je na rade, je záväzný (môže byť predmetom trestu).

37. SPÔSOBY RAJSOVANIA

Raise musí byť prevedený: 1/ vložením celej sumy do potu jedným pohybom, 2/ slovným vyjadrením celej sumy a následným vložením chipov do potu, 3/ hráč nahlási „raise“ vloží do potu sumu na „do Callovanie“ a potom jedným pohybom dokončí ako (raise).

Je hráčovou povinnosťou, aby sa vyjadril jasne a zrozumiteľne!

38. RAISE

Prvý raise musí byť vždy dvojnásobkom predchádzajúcej stávky. Ďalšie raisy sú rozdielové.

Pokiaľ hráč vloží do potu Raise, ktorý je aspoň 50% (alebo viac) predchádzajúcej stávky, ale nespĺňa podmienky minimálneho Raisu, musí tento Raise dorovnať tak, aby spĺňal podmienku minimálneho Raisu. All-in, ktorého hodnota je menšia ako plnohodnotný Raise, neopravňuje hráča, ktorý sa už vyjadril k ďalšej akcií.

39. BET 1 CHIPOM VYSOKEJ HODNOTY (ONE CHIP RULE)

Hráč A – bet 200, hráč B – call, hráč C vloží do potu jeden chip v hodnote 5000 bez toho, aby čokoľvek pred svojou akciou povedal = CALL.

Pokiaľ by hráč C zahlásil RAISE pred tým, ako by 5000 chip dopadol na stôl, išlo by o RAISE 5000.

40. BET VYKONANÝ NIEKOĽKÝMI CHIPMI RÔZNEJ HODNOTY

Pokiaľ hráč, ktorý je na rade, neodhlási Raise a vloží do potu niekoľko chipov rovnakej hodnoty, ide o Call, pokiaľ by po odobraní jedného chipu neostala suma nutná na Call predchádzajúceho hráča.

Napr. blindy 200-400. Hráč A – raise 1200, hráč B vhodí do potu dva (2) 1000 chipy bez toho, aby nahlásil Raise. Ide iba o Call, pretože pokiaľ sa odoberie jeden (1) 1000 chip z jeho stávky, zostane suma menšia ako ktorá je potrebná na Call 1200.

Vhodenie chipov rôznej hodnoty do potu sa riadi pravidlom 50%.

41. POČET RAISOV V NO-LIMIT HRÁCH

Celkový počet Raisov v no-limit a pot limit hrách nie je obmedzený.

42. SLEDOVANIE PRIEBEHU HRY

Hráč má povinnosť sledovať priebeh hry! Hráč, ktorý hodlá doCallovať stávkou protihráča, má povinnosť skontrolovať správnu hodnotu tejto stávky, bez ohľadu na to, čo ohlásil dealer alebo ostatní hráči v hre. Pokiaľ hráč, ktorý hodlá doCallovať, požaduje spočítanie stacku protihráča a dostane zlú informáciu od dealera alebo hráča, následne vloží do potu túto (chybnú) sumu, tak je táto akcia považovaná za správnu (platnú).

43. POT LIMIT A SUMA V POTU

Hráči majú právo na informáciu o sume v pote iba v pot-limit hrách. Dealer nesmie podávať informácie o pote pri no-limit a limit hrách!

44. STRING BET, STRING RAISE

Výraz pre stávkou, pri ktorom hráč nedá požadované množstvo žetónov potrebné k navýšeniu do banku naraz, s úmyslom vypozerovať reakciu ostatných hráčov a prípadne miesto bežného dorovnaní ohlásiť raise a dodať zvyšné žetóny.

Dealeri sú zodpovední za označenie String Betu a Raisu.

45. NEŠTANDARDNÉ A NEJASNÉ STÁVKOVANIE

Je hráčovú povinnosťou, aby sa vyjadril jasne a zrozumiteľne! Neštandardné vyjadrovanie (verbálne, gestá) používajú hráči na vlastné riziko! Kedykoľvek sa stane, že hodnota nahlásenej stávky môže mať dvojaký význam, bude akceptovaná hodnota nižšia! Napr. „bet deväť“ znamená bet 900.

46. NEŠTANDARDNÝ FOLD

Situácia pred koncom posledného kola stávk:

hráč A) check, hráč B) fold---hráč B) jeho fold platí (môže byť posúdený ako Soft Play – trest)!

Fold hráča, ktorý nie je na rade, je záväzný (môže byť predmetom trestu)!

47. PODMIENEČNÉ VYJADRENIE

Vyhlásenia, týkajúce sa budúcej akcie (keď to raisneš, dám Ti plnú“) nie sú prípustné, môžu byť záväzné, alebo môžu byť penalizované. Výnimka: poslední dvaja (2) hráči so živými kartami v hre!

Vyhlásenie typu: „Asi by som to mal zahodiť“ alebo „Budem musieť dať all-in.“ nie sú záväzné! Dealer by mal upozorniť hráčov, aby používali iba jasné a presné vyjadrenia týkajúce sa ich budúcich akcií.

Hráč má možnosť nákupu žetónov priamo v mieste konania kartovej hry prevádzkovanvej mimo kasína.

Hodnota žetónov zodpovedá presnej hodnote hotovosti (v pomere 1:1), za ktorú si hráč žetóny nakúpi -

Príklad: ak si hráč nakúpi žetóny za hotovosť 100€, jeho žetóny majú hodnotu 100€. Prevádzkovateľ je povinný po skončení hry odkúpiť od hráča žetóny za finančnú hotovosť v rovnakom výmennom pomere 1:1. Žetóny sú označené hodnotou 1€, 5€, 25€, 100€ a 500€ - táto hodnota zodpovedá reálnej cene (uvedenej v eur), za ktorú si hráč môže tieto žetóny zakúpiť.

Pri hrách turnajového typu: Hráč získava nárok na uplatnenie výhry okamžite v okamihu vyradenia z turnaja. Výhra je mu pridelená na základe umiestnenia v turnaji a odvíja sa od počtu hráčov, vkladu do hry a garancie daného turnaja. Turnajové výhry do 5.000€ sú hráčovi vyplácané v hotovosti, prípadne v žetónoch rovnakej hodnoty a okamžite na mieste konania turnaja. Hotovostné výhry nad 5.000€ sú vyplácané prevodom na účet v zmysle zákona .

Pri hrách typu cash game: výhry sú vyplácané hráčovi okamžite na základe celkovej hodnoty jeho žetónov, ktorými v danom okamihu disponuje.

V prípade pokiaľ hráč nesplní všetky požiadavky pre účasť na kartovej hre, vzniká hráčovi nárok na vrátenie poplatku spojeného s účasťou na kartovej hre. Poplatok je hráčovi vyplácaný v hotovosti priamo na mieste konania danej kartovej hry mimo kasína a v hotovosti.

Pravidlá hry Ultimate Texas Hold'em Poker

Podstatou tejto kartovej hry je hra hráča/-ov proti dealerovi (kasínu). Hrá sa vždy s balíčkom 52 kariet v štyroch farbách: kríže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades) v hodnotách eso (Ace), kráľ (King), kráľovná (Queen), chlapec (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2 .

Táto hra ponúka tiež možnosť hrať dve nepovinné stávky TRIPS a BONUS. Tieto stávky dávajú hráčovi niekoľko výhod, ako je: viac možností prvej stávky, hráč nemusí ukončiť hru, pokiaľ neuvidí všetky karty. Hru TRIPS hrá pri šanci, že bude mať z päť kariet troj-kombináciu a vyššiu. Hru BONUS hrá pri šanci, že budú mať jeho dve karty, presne dané kombinácie vid'. Tabuľka výhier BONUS. Pokiaľ hráč hrá obidve nepovinné stávky TRIPS a BONUS týka sa ho tiež BAD BEAT bonus na stávke blind (vid'. tabuľka výhier BAD BEAT).

Začiatok hry a možnosti zvyšovania stávky

Všetky stávky musia byť v súlade s minimami a maximami stola, pri ktorom sa hrá (označené príslušnou výveskou pri hracích stoloch).

Hráč vsadí rovnakú hodnotu na políčka Ante a Blind. Každý hráč môže hrať len na jednom hracom poli (boxe). V prípade, že hráč hrá pri stole sám, môže hrať pole (boxy) dva, ale len v prípade že: Hráč vsadí rovnakú hodnotu na políčka Ante a Blind, stávka Play sa rovná štvornásobku Ante a stávky Trips a Bonus sa tiež rovnajú Ante, hráč sa NESMIE pozrieť na tieto karty.

Hráč môže tiež vsadiť, pred rozdáním kariet, bonusovú hru na políčko TRIPS alebo BONUS, čo sa musí rovnať alebo byť nižšie než Ante.

Potom dealer rozdá, v smere hodinových ručičiek, hráčovi/-om a sebe dve karty.

Hráč/-i si pozrú ich prvé dve rozdane karty (hole cards). Tieto karty nikomu neukazujú ani o nich nehovoria s ďalšími hráčmi na stole. Potom sa môže hráč rozhodnúť, či ostane v hre bez zvýšenia stávky (check) alebo vsadí (navýši – raise) 3 až 4 násobok jeho Ante stávky na políčko Play. Ak sa hráč rozhodne pre možnosť navýšenia –raise nemôže už ďalej počas hry zvyšovať stávku.

Potom dealer vyloží, lícom nahor, na stôl prvé tri spoločné karty (community cards). Predtým však „spáli“ (s touto kartou sa nehra) prvú vrchnú kartu z balíčku kariet.

Ak hráč ešte nemá vsadené na políčko Play, má na výber z týchto možností: zostane v hre bez zvýšenia stávky (check), alebo vsadí (navýši-raise) 2 násobok jeho Ante stávky na políčko Play. Ak sa hráč rozhodne pre možnosť navýšenia – raise nemôže už ďalej počas hry zvyšovať stávku.

Potom dealer vyloží lícom nahor, na stôl posledné dve spoločné karty (community cards). Predtým však opäť „spáli“ prvú vrchnú kartu z balíčka kariet.

Ak hráč ešte nemá vsadené na políčko Play, má na výber z týchto možností: zloží karty (fold) alebo vsadí 1 násobok jeho Ante stávky na políčko Play. Týmto je možnosť zvyšovania stávky ukončená a dealer odloží balíček kariet a otvorí svoje doposiaľ zavreté karty (hole cards).

Kontrola kombinácie kariet, výhra alebo prehra a postup vyplácania

Dealer kontroluje kombinácie kariet a vypláca stávky hráčov od posledného hracieho boxu sprava doľava. (vid'. Príklady porovnávania výherných kombinácií)

Dealer otvorí hráčovi dve karty (hole cards) a hlási najvyššiu dosiahnutú kombináciu spoločne s piatimi spoločnými kartami (community cards).

Ak je kombinácia hráčovych kariet vyššia než dealerova, dealer vyplatí stávku Ante a Play 1:1.

Ak je kombinácia kariet dealera vyššia než hráčova, stávky Ante, Play, Blind prehrávajú.

Ak sú kombinácie kariet u dealera a hráča rovnaké, stávky Ante, Blind a Play ostávajú.

Stávka Blind sa vypláca, v prípade, že hráč vyhrá a jeho kombinácia kariet je Straight a vyššia (podľa stanovených pravidiel výplat podľa herného plánu).

Stávka Blind sa vypláca, v prípade, že hráč vyhrá a jeho kombinácia kariet je Straight a vyššia (podľa stanovených pravidiel výplat podľa herného plánu) inak vid'. BAD BEAT.

Ak hráč vyhrá a jeho kombinácia kariet je menšia než Straight, stávka Blind ostáva a vyplatí sa len stávka Ante a Play 1:1.

Kvalifikácia do hry

Dealer musí mať minimálne jeden pár alebo viac, aby otvoril hru.

Pokiaľ sa dealer nekvalifikuje (neotvorí hru), vráti sa hráčovi stávka Ante. Stávky Play, Blind, Trips (ak je stavená), Bonus (ak je stavený) ostávajú v hre a vyplácajú sa podľa pravidiel stanovených výplat pre túto hru.

Výplatné pomery

TRIPS		BLIND		*Bad beat	Možnosť navýšenia (raise)	
Royal Flush	50:1	Royal Flush	500:1		Pred otvorením kariet	3x až 4x
Straight Flush	40:1	Straight Flush	50:1	* 500:1	Po otvorení kariet	2x
4 of a kind	30:1	4 of a kind	10:1	* 50:1	Po otvorení všetkých piatich kariet	1x
Full House	8:1	Full House	3:1	* 10:1		
Flush	7:1	Flush	3:2	* 8:1		
Straight	4:1	Straight	1:1	* 5:1		
Trips (3 of a Kind)	3:1					

*Bad beat – sa vypláca v prípade, že má hráč vsadené obidve nepovinné stávky TRIPS a BONUS. Hráčova dosiahnutá kombinácia je v tomto prípade horšia než dealerova, ale je uvedená vo výplatných pomeroch. Napr. hráč má Straight od Päťky do Deviatky, ale Dealer má vyššiu kombináciu – Straight od Šestky do Desiatky, pokiaľ hráč splnil podmienky vyššie, tak vyhráva Bad Beat v pomere 5:1 atď.

BONUS

Pair of Aces (pár Es)	30:1
Ace + Face suited (Eso + obrázok v jednej farbe)	20:1
Ace + Face unsuited (Eso + obrázok v inej farbe)	10:1
Pair 2s – Ks (pár dvojky až králi)	5:1

(maximálna výplata na Blind je stanovená na výveske stolu)

Zostavovanie výherných kombinácií

Výherné kombinácie sa zostavujú z piatich kariet, ktoré sa vyberajú z dvoch kariet, ktoré majú dealer a hráč v ruke a z piatich spoločných kariet (Community cards) na stole. Postupuje sa nasledovne. Najprv sa vyberú karty, ktoré tvoria pokrovú kombináciu (pár, trojice atď.), ktoré sa doplnia najvyššími kartami z ruky aj na stole.

Hráč teda môže zostaviť výhernú kombináciu z:

1. oboch kariet v ruke a troch kariet na stole
2. jednej kariet v ruke a štyroch kariet na stole
3. žiadne karty v ruke a päť kariet na stole

Kicker

Kicker je karta, ktorá rozhoduje o víťazovi, ak majú hráč/-i aj dealer rovnakú výhernú kombináciu. Kicker je najvyššia karta, ktorá nie je viazaná v žiadnej pokrovej kombinácii a ktorá dopĺňa päťicu vybraných kariet. Kicker môže byť vybratý tak z kariet na ruke, ako z kariet spoločných. S kickerom sa stretnete, pokiaľ máte v ruke štvoricu (four of a kind), trojicu (three of a kind), dva páry (two pair), pár (pair) alebo len vysokú kartu (high card). V prípade postupky (straight), farby (flush), postupky vo farbe (royal a straight flush) a full house sa kicker nevyskytuje, rozhoduje najvyššia karta v kombinácii.