



VEIKKAUKSEN POKERIHUONEIDEN OHJEET JA YLEISET TOIMINTATAVAT

Sisällysluettelo

.....	1
VEIKKAUKSEN POKERIHUONEIDEN OHJEET JA YLEISET TOIMINTATAVAT	1
1. Yleiset ohjeet	7
Sallitut kielet	7
Pelin kulkusuunta.....	7
Käytös	7
Velvollisuus läsnäoloon	7
Pakan vaihto.....	7
Korttien katsominen	7
Korttien suojeleminen.....	8
Toiminta jaon aikana	8
Elektroniset laitteet	8
Potin koko.....	9
Sanalliset ilmoitukset.....	9
Sanattomat toimet.....	9
Showdown (korttien näyttö)	9
Show one, show all.....	10
Kuollut käsi.....	10
Table Stakes.....	11
"One night, one stack".....	11
All-in.....	12
Aikarajoitus.....	12
Yhteispelaaminen	12
Huijaaminen	12
Katsojat.....	13
Perusteeton hyöty.....	13
Talon osuus ja jackpot.....	13
Päätöksenteko.....	14
2. Pöydän avaaminen ja sulkeminen.....	14
Pöydän avaaminen	14
Pelaajien lukumäärä.....	14
Istuinpaikkojen määrääminen	14
Pelimerkkien ostaminen.....	15
Short Buy-in.....	15
Pöydän sulkeminen.....	15
3. Korttien sekoitus ja jakaminen	15
Korttien sekoitus (pokerisekoitus)	15
Koneellinen sekoitus	16

Jaon alkaminen.....	16
Pakan käsittely.....	16
Pakan vaihto.....	16
Korttien polttaminen	17
Mitätön jako (misdeal).....	17
Jaon uusiminen	18
Pakassa väärin päin oleva kortti.....	18
Pakassa oleva ylimääräinen kortti.....	18
Alkujaossa kääntynyt kortti.....	18
Pelinhoitajan toimesta näytetty kortti.....	18
Lattialle pudonnut kortti	18
Pakan laskeminen pöydälle väärään aikaan	19
Erikoistilanteita (flop, turn ja river)	19
Jaetaan liikaa yhteisiä kortteja (flop, turn tai river)	19
Flop jaetaan liian aikaisin	19
Liian aikaisin jaettu neljäs yhteinen kortti (turn).....	19
Liian aikaisin jaettu viides yhteinen kortti (river)	20
4. Jakajamerkin käyttö (button) ja alkupanokset.....	20
Alkupanokset.....	20
Blindit.....	20
Antet.....	21
BB-ante (Big blind -ante).....	21
Bring in – pakollinen avaus.....	21
Win the button	21
Live straddle.....	21
Button Straddle	22
Buttonin arvonta	22
Blindit.....	22
Uusi pelaaja	23
Maksamatta jääneet blindit.....	24
Buttonin ostaminen (buying the button)	25
Pelipaikan vaihtaminen pöydässä.....	25
Pelaaminen paikalla, jonka varsinainen haltija on poissa (playing over).....	25
Kun pelaajien määrä vähenee kolmesta kahteen.....	25
5. Panostus.....	25
Limit	26
Pot limit ja No limit.....	26
Minimipanos.....	26
Minimikorotus.....	26
50% sääntö.....	27

Full bet / Täysimääräinen korotus	27
Maksimipanos/maksimikorotus	28
Blindissa oleva pelaaja on all-in	28
Panostustoiminnot	28
Panoksen koko	30
String bets	30
Check and Raise	30
Toimiminen väärällä vuorolla	30
Jakopotti (split pot)	31
6. Pelikohtaiset ohjeet	32
Texas Hold'em	32
Pelin kulku	33
Alkujako (initial deal)	33
Floppi (the flop, kolme ensimmäistä yhteistä korttia)	33
Turn (the turn, neljäs yhteinen kortti)	34
River (the river, viides yhteinen kortti)	34
Omaha	34
Omaha 5 (Viiden kortin Omaha)	35
Courchevel	35
Sviten Special	35
Helsinki Hold'em	36
Pineapple	36
Crazy Pineapple	37
Double Flop Hold'em	37
Sökö	37
"Pihistäminen"	38
Avointen korttien järjestys	38
Erikoistilanteet - Sökö	38
Seven Card Stud	39
Alkujako (initial deal)	39
1) Limit	39
2) Pot limit	39
Neljäs kortti (4 th street)	40
Viides kortti (5 th street)	40
Kuudes kortti (6 th street)	40
Seitsemäs kortti (7 th street)	41
Avointen korttien järjestys	41
Liian vähän kortteja jaon loppuun viemiseen	41
Huomio!	42
Erikoistilanteita - Seven Card Stud	42

Limit-pelin korotuskaavio:	43
High-Low -pelit (Eight-or-better)	43
Korttien jako	43
Potin jako	43
Seven Card Stud Hi-Lo (Eight-Or-Better)	44
Limit-panostusmuoto	44
Razz	44
Esimerkkejä Razz-käsistä järjestyksessä huonoimmasta parhaimpaan:	44
Limit-panostusmuoto	45
Dealer's choice	45
Pietarilainen Dealer's choice	45
Alkujako	45
Pelin kulku	46
Alkujaossa kääntynyt kortti	46
H.O.R.S.E	46
Open Faced Chinese (Avokiinanpokeri)	46
Pelin kulku	46
Pistelasku	47
Bonukset	47
Laiton käsi	47
Käteispeli	47
Turnaus	48
Poissa oleva pelaaja	48
Aikaraja	49
BONUS-voitot	49
7. Pokerirahapelin jackpotit	49
Bad Beat jackpot	49
Bad Beat jackpot-maksu kerätään seuraavasti:	50
Bad Beat Jackpotin laukeamiskriteerit Casino Helsingin pokerirahapeleissä:	51
Kategoria 1:	51
Kategoria 2:	51
Jackpot-voitonmaksutaulukko Kategoria 1	53
Jackpot-voitonmaksutaulukko Kategoria 2	55
Jackpot high-/low -peleissä	55
8. Pokeriturnaukset	55
Turnauksen alussa	56
Turnausohje eli struktuuri	56
Pelimerkit	56
Late registration	56
Re-entry (uudelleen osallistuminen)	56

Rebuy-turnaus (turnaus, jossa voi tehdä lisäostoja).....	57
Freezeout-turnaus.....	57
Satelliittiturnaus.....	57
Terminaattoriturnaus	57
Palkintopotin jakaminen ja sijoituksen määräytyminen	58
Erikoispalkinnot	58
Antet.....	58
Big Blind Ante	59
Pelaaja, joka ei ole paikalla	59
Chip race - Pieniarvoisten merkkien poistaminen turnauksesta	59
All-in.....	60
Pelaajamäärän tasapainottaminen (Table balancing).....	60
Lisäpöydän avaaminen	60
Pöydän lopettaminen (Table breaking)	61
Pelaajan siirtyminen uuteen pöytään	61
Pelin viivyttäminen.....	61
Sanktiot	61
Yhteispelaaminen	61
Huijaaminen	62

1. Yleiset ohjeet

Yleensä jaon alussa vallinnutta tilannetta ei voi muuttaa sen aikana (esim. ostaa tai lisätä pelimerkkejä tai vaihtaa istuinpaikkaa).

Sallitut kielet

Jaon ollessa käynnissä, sallittuja kieliä ovat suomi, ruotsi ja englanti.

Pelin kulkusuunta

Pokeria pelataan aina myötäpäivään. Pelaaja saa toimia vain omalla vuorollaan.

Käytös

Jokainen pelaaja on velvollinen noudattamaan pelin sääntöjä, henkilökunnan ohjeita sekä käyttäytymään asiallisesti.

Velvollisuus läsnäoloon

Sekä käteisleikissä että pokeriturnauksissa pelaajalle jaetaan kortit vain hänen ollessaan paikalla. Poikkeuksellisesti, jos turnauspelissä pöydässä on jaon alussa vain yksi pelaaja paikalla (esimerkiksi turnaustauolta palatessa), jaetaan kortit jokaiselle paikalle, jossa on pelimerkkejä. Lisäksi jos pelimuodossa on käytössä Force Bet/Bring In, jaetaan kortit kaikille pelipaikoille.

Pelaajan kortit voidaan poistaa pelistä, mikäli hän poistuu pöydästä kesken jaon.

Pelaaja, joka poistuu pöydästä pidemmäksi aikaa sopimatta siitä Veikkauksen edustajan kanssa, voi menettää paikkansa.

Kullakin pelaajalla on kerran illassa oikeus pidempään taukoon (n. 30 min) käteispelistä esim. ruokailua tms. varten. Mikäli pelaaja ei saavu Veikkauksen edustajan antaman aikarajan kuluessa, saattaa hän menettää paikkansa.

Pakan vaihto

Veikkauksen edustaja päättää pakan vaihtamisesta. Pelaajalla ei ole oikeutta pyytää pakan vaihtoa, ellei pakassa ole havaittavaa virhettä.

Korttien katsominen

Pelaaja on velvollinen katsomaan omat korttinsa siten, etteivät muut pelaajat voi nähdä niitä.

Pelaaja on velvollinen antamaan muille pelaajille mahdollisuuden katsoa korttinsa muiden näkemättä.

Pelaaja on velvollinen pitämään korttinsa pöydän reunan sisäpuolella.

Mikäli pelaaja toistuvasti rikkoo yhtä tai kaikkia edellä mainituista säännöistä, voidaan hänet poistaa pelistä.

Korttien suojeleminen

Jokaisen pelaajan on huolehdittava, ettei ole vaaraa hänen omien korttiensa sekoittumiseen poistettuihin tai poltettuihin kortteihin tai toisten pelaajien kortteihin. Kortit on suojattu, kun pelaaja pitää niistä kiinni tai asettaa niiden päälle jonkin esineen (esim. pelimerkki, "card protector" tms.).

Pelaaja, joka laiminlyö korttinsa suojaamisen, ei ole oikeutettu saamaan pottiin sijoittamiaan merkkejä takaisin, jos pelinhoitaja vahingossa poistaa kortit pelistä tai ne sekaantuvat poistettuihin, poltettuihin tai toisen pelaajan kortteihin.

Jos katsotaan, että pelaajat sekoittavat tahallisesti korttinsa keskenään, eivät he ole oikeutettu saamaan pottiin sijoittamiaan merkkejä takaisin.

Poikkeuksena pelaaja voi saada tekemänsä korotuksen (ei maksuosaa) takaisin, ellei korotusta ole vielä maksettu.

Kun pelaajan kortit on suojattu em. tavalla ja ne jostain syystä poistetaan pelistä, on pelaajalla oikeus saada potista pois sinne sijoittamansa pelimerkit.

Toiminta jaon aikana

Jokaisen pelaajan on tehtävä ratkaisunsa itsenäisesti

Jos pelaaja ei ole mukana pelissä, hän ei saa puuttua käden kulkuun millään tavalla.

Pelaaja ei saa kommentoida toisten pelaajien ratkaisuja eikä pyrkiä vaikuttamaan niihin muutoin kuin pelillisin keinoin.

Pelaajat eivät voi sopia potin jakamisesta toisin kuin käden lopputuloksen mukaan.

Pelaajat eivät voi sopia jaon aikaisia toimiansa ennakoon (esim. käden sököttämistä showdowniin saakka).

Elektroniset laitteet

Pelaaja saa käyttää pöydässä pienikokoista tietojenkäsittelytehtäviä suorittavaa laitetta (esim. tablettitietokonetta tai matkapuhelinta) yleiseen viestittelyyn ja nettiselailuun silloin kun hän ei ole kädessä mukana eli kun hänellä ei ole kortteja. Puhuaakseen puhelimeen pelaajan on noustava pöydästä. Musiikin kuunteluun tarkoitetut kuulokkeet ovat myös sallittuja.

Pelaaja ei saa käsitellä mitään laitetta silloin, kun hänellä on kortit. Kieltoa rikkovan pelaajan käsi voidaan tuomita kuolleeksi. Puhelimen soidessa sen hiljentäminen on sallittua.

Veikkauksen edustajalla on oikeus kieltää pelaajalta kaikenlaisten laitteiden tai kuulokkeiden käyttö.

Potin koko

Pelinhoitaja saa kertoa potin koon ainoastaan pot limit peleissä. Muissa panostusmuodoissa pelaajan kysyessä potin kokoa, pelinhoitaja saa ainoastaan levittää potissa olevia merkkejä paremmin pelaajan nähtäväksi.

Pelaajan yrittäessä panostaa pottia muissa kuin pot limit -peleissä, esim. sanomalla "potti", "I raise the pot" on hän velvollinen tekemään panostuksen tai korotuksen. Sana "potti" ei kuitenkaan kyseisissä peleissä määritä summaa, vaan pelaajaa ohjeistetaan määrittämään panokselleen koko.

Sanalliset ilmoitukset

Pelaajan sanalliset ilmoitukset ovat sitovia (puheet pitävät). Ehdolliset ilmoitukset eivät ole sallittuja.

Sanattomat toimet

Pelaajan katsotaan luopuneen pelistä, kun hän heittää tai työntää korttinsa kuvapuoli alaspäin pelinhoitajan suuntaan.

Pelaajan katsotaan luopuneen pelistä, kun hän kääntää yhden tai useamman avoimista kortteistaan tai ottaa ne käteensä.

Pöydän taputtaminen, koputtaminen tai pelaajan selkeä osoitus, että antaa vuoron seuraavalle katsotaan sökötykseksi (check).

Pelinhoitaja kopauttaa pöytää merkiksi panostuskierroksen loppumisesta.

Showdown (korttien näyttö)

Viimeisen panostuskierroksen jälkeen katsotaan kortit, mikäli mukana on vielä kaksi tai useampia pelaajia.

Ensimmäisenä näyttövuorossa on pelaaja, joka on kyseisessä jaossa viimeksi panostanut tai korottanut. Jos millään panostuskierroksella ei ole panostettu, ensimmäisenä näyttövuorossa on joko buttonista seuraava tai vahvimman pinnan omaava pelaaja.

Voittaakseen potin on pelaajan näytettävä kaikki korttinsa. Jos kaikki pelaajat luovuttavat showdownissa korttejaan näyttämättä, potin voittaa se, jolla on viimeisenä kortit. Tässä

tapauksessa voittokättä ei tarvitse näyttää. Jos pelaaja näyttää osan korteistaan, ja sen seurauksena muut pelaajat luopuvat pelistä, tulee pelaajan näyttää kaikki korttinsa.

Jos jaon aikana on muodostunut sivupotteja, näyttävät viimeisimmässä sivupotissa mukana olevat pelaajat ensin korttinsa edellä mainitussa järjestyksessä.

Pelinhoitaja ei voi tappaa (mitätöidä) voittavaa kättä, mikäli se on näytetty asianmukaisesti.

Kortit puhuvat: Pelaajat ovat velvollisia avustamaan pelinhoitajaa käsien lukemisessa, jos voittavaa kättä etsittäessä tapahtuu virhe.

Pelaaja, joka pysyy pelissä, vaikkei hänellä ole mahdollisuuksia voittoon, ei voi saada panoksiaan takaisin.

Pelaaja ei saa näyttää pimeitä korttejaan ennen showdownia. Jos pelaaja näyttää osan tai kaikki pimeistä korteistaan ennen kuin viimeinen panostuskierros on päättynyt, ei hän voi enää panostaa tai korottaa kyseisessä jaossa. Lisäksi hänelle voidaan määrätä rangaistus. Rangaistuksena pelaaja poistetaan pöydästä määrääjäksi. Jos korttien näyttämisen todetaan olevan selkeästi tahallista, pelaajan käsi voidaan poistaa pelistä eli tuomita kuolleeksi.

Pelin oikeellisuuden takaamiseksi Veikkauksen edustaja voi milloin tahansa tarkistaa myös poisheitetyt kortit.

Show one, show all.

Kaikki pelaajat ovat oikeutettuja saamaan tasavertaista tietoa muiden pelaajien käsistä. Jos pelaaja näyttää korttinsa toiselle pelaajalle, tulee kortit näyttää kaikille pelaajille. Näissä tilanteissa näytetyt kortit pidetään erillään pelistä poistetuista korteista ja näytetään käden päätyttyä kaikille.

Kuollut käsi

Pelaajan käsi on kuollut (hylätty) seuraavissa tapauksissa:

- Pelaaja on luopunut pelistä ilmoittamalla sen suullisesti
- Pelaaja on heittänyt korttinsa tai työntänyt korttejaan kuvapuoli alaspäin pelinhoitajan suuntaan tai keskelle pöytää. Jos on oletettavaa, että pelaaja on luopunut korteistaan vahingossa, väärinymmärryksen tai erehdytyksen seurauksena, voi pelaajan käsi olla elävä.
- Pelaaja kääntää ennen showdownia osan tai kaikki avoimista korteistaan nurin tai nostaa ne käteensä.
- Pelaaja poistuu pelipaikaltaan jaon aikana.
- Pelaajalla on väärä määrä kortteja. Tässä tapauksessa hän ei ole oikeutettu saamaan pottiin sijoittamia panoksiaan takaisin. Pelaaja on itse velvollinen tarkistamaan, että hänelle on jaettu oikea määrä kortteja.

- Pelaaja ei ole toiminut hänelle määrätyn aikarajan kuluessa.
- Turnauspokerissa pelaajan käsi on kuollut, jos hän ei ole pelipaikallaan, kun alkujaon ensimmäinen kortti on jaettu. Tämä sääntö pätee, vaikka käsi olisikin vielä pelattavissa (esim. peleissä, jossa kortit jaetaan myös pelaajalle, joka ei ole paikalla).
- Toisen pelaajan kortit sotkeutuvat pelaajan omiin kortteihin (ellei kättä ole suojattu).

Table Stakes

1. Vain pelimerkkejä, jotka ovat pöydällä jaon alkaessa, voidaan käyttää siinä jaossa.
2. Pelaajan on pidettävä pelimerkinsä pinoissa pöydällä niin, että arvoltaan isoimmat merkit ovat etummaisina kaikkien nähtävillä. Pelimerkkejä, jotka pelaaja on tarkoituksellisesti peittänyt, ei voida käyttää.
3. Pelimerkkien täytyy asetettuna siten pöydälle, että pelaajan merkkimäärä on muiden pelaajien arvioitavissa.
4. Jos pelaajalla on pelimerkkejä jäljellä vähintään ison blindin maksamisen mahdollistava määrä, voi hän ostaa niitä lisää millä summalla tahansa, mutta pelimerkkien loputtua on hänen ostettava niitä pöydän minimioston mukaisesti.
5. Pelaaja ei voi kesken illan (pelipäivän) poistaa merkkejä pelistä.
6. Pelimerkkejä voi kohtuudella käyttää ravintolapalveluiden maksamiseen.

"One night, one stack".

Jos pelaaja poistuu ja palaa samanlaiseen pöytään saman illan aikana, tulee hänen jatkaa peliä samalla summalla kuin hänellä oli lähtiessään. Pelimerkkejä tulee kuitenkin olla vähintään pöydän minimioston verran.

Jos pelaaja vaihtaa pöytää saman panostusmuodon sisällä panoksiltaan samankokoiseen peliin, on hänen tuotava uuteen pöytään koko stäkkinsä eli kaikki edellisessä pöydässä olleet merkkinsä. Pelaajan siirtyessä saman panostusmuodon sisällä panoksiltaan erikokoiseen pöytään, tulee hänen siirtää uuteen pöytään koko stäkkinsä, muttei kuitenkaan enempää kuin pöydän maksimiosto.

Pelaajan vaihtaessa peliä panostusmuodosta toiseen, esim. No Limit -> Pot Limit, saa hän halutessaan aloittaa uuden pelin haluamallaan summalla.

Kun pelaaja siirtyy pelistä, jossa on käytössä useampi panostusmuoto, toimitaan seuraavasti:

- Jos pelissä on maksimi sisäänosto ja pelaaja siirtyy "No limit" -peliin, on hänen siirrettävä koko stäkkinsä pöydän maksimia ylittämättä.
- Jos pelissä ei ole maksimi sisäänostoa ja pelaaja siirtyy "No limit" -peliin saa hän aloittaa uuden pelin haluamallaan summalla.

- Jos pelissä on maksimi sisäänosto ja pelaaja siirtyy "Pot limit" -peliin, saa hän aloittaa uuden pelin haluamallaan summalla.
- Jos pelissä ei ole maksimi sisäänostoa ja pelaaja siirtyy "Pot limit" -peliin, on hänen siirrettävä koko stäkkinsä.

All-in

Mikäli pelaajalta loppuvat pelimerkit kesken kierroksen, voi hän jatkaa pelikierroksen loppuun saakka luopumatta pelistä. Silloin panoksista, joihin tämä pelaaja ei pysty vastaamaan, muodostetaan yksi tai useampia sivupotteja. Pelaajalle, joka on all-in, jaetaan normaalisti puuttuvat kortit, mutta hän ei osallistu panostukseen.

Aikarajoitus

Veikkauksen edustaja voi määrätä aikarajoituksen pelaajalle, joka ei ole toiminut kohtuullisen ajan kuluessa.

Pelaajalle annetaan 30 sekuntia aikaa toimia. Jos pelaaja ei ole toiminut aikarajoituksen päättyessä, katsotaan pelaajan sököttäneen tai luopuneen pelistä.

Yhteispelaaminen

Yhteispelaaminen on kiellettyä. Yhteispelaamisen muotoja ovat esimerkiksi chip dumping (merkkien tahallinen häviäminen tietylle pelaajalle), omien korttien viestittäminen kanssapelaajalle ja kaikki muu sellainen pelitoiminta, jossa tietyt pelaajat yhdessä pelaamalla yrittävät saavuttaa ylimääräistä etua muita pelaajia vastaan.

Yhteispelaamista voi olla esimerkiksi soft play (pelaaja ei yritä voittaa pelimerkkejä tietyltä tai tietyiltä pelaajalta).

Veikkauksen edustajalla on milloin tahansa oikeus tarkastaa pelaajan käsi, esimerkiksi toisen pelaajan pyynnöstä. Kuitenkin päätöksen toimenpiteen tarpeellisuudesta tekee Veikkauksen edustaja.

Veikkauksen edustaja voi kieltää kahta tai useampaa pelaajaa pelaamasta samassa pöydässä.

Huijaaminen

Huijaaminen on kielletty. Huijaamiseksi katsotaan kaikki sellainen toiminta, jonka tarkoituksena on saavuttaa muihin pelaajiin nähden sellaista etua, jota ei toimimalla sääntöjen mukaan pystyisi saavuttamaan. Tämänlaista toimintaa voi olla esimerkiksi edellä mainittu yhteispelaaminen, yhteistoiminta pelinhoitajan kanssa, korttien merkkaaminen, teknisten apuvälineiden hyödyntäminen pelissä, kaikenlaisten peilien ja erikoislasien

väärinkäyttö yms. toiminta, jota tekijä yrittää ilmeisesti piilotella ja/tai hyödyntää omaksi edukseen.

Katsojat

Veikkauksen edustaja huolehtii, etteivät katsojat häiritse pelin kulkua. Veikkauksen edustaja voi vaatia katsojia poistumaan pöydän välittömästä läheisyydestä. Katsoja ei voi istua pöydässä, jossa on peli käynnissä.

Perusteeton hyöty

Jos jälkikäteen ilmenee esimerkiksi kameratallenteen perusteella, että käteispelissä pelaaja on saanut perusteetonta hyötyä esimerkiksi väärin maksetun potin muodossa, on pelaaja velvollinen maksamaan näin saadun hyödyn täysimääräisenä takaisin.

Turnauspelissä väärin mennyttä maksua ei enää korjata, jos seuraava jako on alkanut.

Talon osuus ja jackpot

Pokerirahapeleissä veloitetaan kertyneestä potista 5 % korvauksena pelin järjestämisestä (rake eli talon osuus). Talon osuudelle voidaan asettaa kierroskohtainen maksimimäärä.

Talon osuutta laskettaessa pääpotti ja mahdolliset sivupotit lasketaan yhteen. Potteja veloitetaan niiden muodostamisjärjestyksessä siten, että jokaisesta potista otetaan yksi euro täyttä 20 euroa kohti, kunnes kierroskohtainen maksimi täyttyy. Jos potit yhteen laskettuna täyttävät 20 euron rajan, veloitetaan sitä pottia, joka aloittaa tuon täyden 20 euroa.

Esim. 1: Pääpotti 24€, sivupotti 16€ – talon osuus yhteensä 2€, otetaan pääpotista 2€.

Esim. 2: Pääpotti 18€, sivupotti 6€ – talon osuus yhteensä 1€, otetaan pääpotista 1€

Esim. 3: Pääpotti 18€, ensimmäinen sivupotti 18€, toinen sivupotti 18€ – talon osuus yhteensä 2€, otetaan pääpotista 1€ ja ensimmäisestä sivupotista 1€.

Talon osuus voi olla myös 10 %. Tällöin talon osuutta otetaan yksi euro jokaista täyttä kymmentä euroa kohti.

Lisäksi pöydissä, jotka on liitetty Bad Beat Jackpottiin, kerätään 1 € jackpot-kertymään kohdassa Pokerirahapelien jackpotit kerrottujen kriteerien mukaisesti.

Huom! Mikäli pelikierros ei etene alkujakoa pidemmälle, talon osuus on potin koosta riippumatta 1€. Jackpot-rahaa ei kerätä.

Talonosuus voidaan kerätä myös ns. tuntiveloituksella, jolloin pelaajat maksavat pelaamansa ajan perusteella.

Päätöksenteko

Epäselvissä kiistatilanteissa, joihin ei suoraan löydy säännöistä ratkaisua, tai jotka ovat luonteeltaan tulkinnanvaraisia, on Veikkauksella lopullinen päätäntävalta.

Esim. Pelaaja käsittelee korttejaan huolimattomasti yrittäessään näyttää niitä, minkä seurauksena kortit joutuvat keskelle pöytää kuvapuoli alaspäin. Tässä tilanteessa sääntöjä kirjaimellisesti tulkiten käsi olisi kuollut, vaikkakin tarkoitus oli päinvastainen. Tällaisissa tilanteissa Veikkauksen edustaja voi päättää, että käsi on elävä.

2. Pöydän avaaminen ja sulkeminen

Pöydän avaaminen

Veikkauksen edustaja päättää pöydän avaamisesta.

Pelaajien lukumäärä

Minimimäärä pokerissa on kaksi (2) pelaajaa ja sääntöjen sallima maksimi kaksitoista (12).

Istuinpaikkojen määrääminen

Pelaajat ilmoittautuvat haluamiinsa peleihin ilmoittautumalla Veikkauksen edustajalle. Mobiilissa ilmoittautuneiden pelaajien tulee myös ilmoittautua Veikkauksen edustajalle. Pelaaja voi halutessaan ilmoittautua useampaan peliin.

Kun paikka pöydässä vapautuu tai uusi pöytä aukeaa ja pelaajalle aukeaa pelipaikka, on vastuu lunastaa paikka pelaajalla. Mikäli pelaaja ei ole paikalla viiden minuutin kuluessa paikan vapautumisesta, hän menettää paikkansa.

Pelaaja voi jonottaa toiseen peliin, vaikkakin hänellä olisi jo pelipaikka jossain pöydässä. Kun toisesta pöydästä aukeaa paikka ja pelaaja siirtyy uuteen pöytään, on hänen pelistä riippuen siirrettävä koko stäkkinsä tai ostettava vähintään minimimäärä pelimerkkejä ko. pöydästä. Mikäli pelaaja ei käytä tätä siirtymismahdollisuutta, hänet poistetaan varauslistalta.

Kun pöytä suljetaan ja useampi kuin yksi pelaaja haluaa siirtyä uuteen pöytään eikä heille kaikille löydy paikkaa, arvotaan paikan saajat korteilla. Suljetun pöydän pelaajilla on oikeus pelipaikkaan ennen varauslistalla olevia.

Kun pöydissä on yhtä monta pelaajaa, menee uusi pelaaja pääsääntöisesti aikaisemmin avattuun pöytään.

Pelaajilla ei ole oikeutta vaihtaa paikkaa pöydässä ilman Veikkauksen edustajan lupaa.

Pelimerkkien ostaminen

Ottaessaan osaa pokeripeliin on uusi pelaaja velvoitettu asettamaan pöydälle vähintään pelistä riippuvan minimioston verran (minimum buy-in) pelimerkkejä. Pelaaja, joka häviää kaikki merkinsä, joutuu peliä jatkaakseen tekemään vähintään minimioston.

Pelaaja, jolla on ennestään edessään pelimerkkejä vähintään ison blindin maksamisen mahdollistava määrä, voi halutessaan lisätä niitä jakojen välissä myös minimiostoa pienemmällä summalla.

Pöydässä voi olla pelistä riippuen myös maksimiosto. Pelaaja voi ostamalla tai lisäämällä täydentää pöydällä olevan merkkimääränsä pöydän maksimiostoon asti.

Pelaaja, joka poistuu ja palaa peliin saman illan aikana, joutuu aloittamaan pelin samalla summalla kuin hänellä oli lähtiessään edellyttäen kuitenkin, että pelimerkkejä on vähintään pöydän minimioston verran.

Short Buy-in

Pelaaja voi pot limit -peleissä kerran illassa tehdä niin sanotun short buy-inin, eli merkkien loppuessa ostaa niitä lisää minimiostoa pienemmällä summalla. Short buy-inin on kuitenkin oltava vähintään puolet minimiostosta ja osto ei voi olla illan ensimmäinen. Jos merkit tämän jälkeen loppuvat, on pelaajan peliä jatkaakseen ostettava niitä lisää vähintään minimioston verran.

Pöydän sulkeminen

Veikkauksen edustaja ilmoittaa illan viimeisen kierroksen.

3. Korttien sekoitus ja jakaminen

Korttien sekoitus (pokerisekoitus)

Pelin alkaessa tai pakkaa vaihdettaessa kortit levitetään kuvapuoli ylöspäin viuhkan muotoon tarkastusta varten.

Pelihoitajan tarkastettua kortit, ne käännetään kuvapuoli alaspäin ja sekoitetaan pöydän pinnalla (chemmy-shuffle).

Kortit nostetaan pöydältä ja suoristetaan pakaksi kuvapuolen ollessa asiakkaisiin päin.

Tämän jälkeen:

1. Kortit sekoitetaan kahdesti käyttämällä riffle-sekoitusta.
2. Kortit sekoitetaan kerran käyttämällä box-sekoitusta.

3. Kortit sekoitetaan vielä kerran riffle-sekoituksella.

Pakka leikataan seuraavasti:

Molemmat kädet irrotetaan pakasta, jonka jälkeen pakka leikataan yhtä kättä käyttäen. Leikkaus tapahtuu sitten, että noin puolet pakasta nostetaan leikkauskortin päälle ja pakan loppuosa edellisen päälle. Pelinhoitaja leikkaa pakan edessään. Pakka ei saa jäädä puoliksi nostetuksi.

Koneellinen sekoitus

Sekoituskoneen ollessa käytössä pöydässä on kaksi eriväristä pakkaa. Toinen pakoista on pelissä ja toinen koneessa sekoittumassa. Pakat levitetään viuhkan muotoon ja tarkistetaan pöytää avattaessa.

Pelinhoitaja avaa koneen kannen, asettaa pöydällä olevan pakan koneeseen ja nostaa sen jälkeen sekoitetun pakan koneesta eteensä.

Molemmat kädet irrotetaan pakasta, jonka jälkeen pakka leikataan kuten edellä.

Koneeseen menevää pakkaa ei tarvitse sekoittaa chemmy-shufflella. Kun pakkaa kasataan koneeseen laitettavaksi varmistetaan, että asiakkaiden näyttämättömät kortit eivät paljastu.

Jaon alkaminen

Jako katsotaan alkaneeksi, kun pelinhoitaja on sekoittanut kortit ensimmäisen kerran riffle-sekoituksella.

Sekoituskoneen ollessa käytössä jako katsotaan alkaneeksi, kun pelinhoitaja painaa kannen avaamisnappia.

Pakan käsittely

Kun pelinhoitaja on ottanut sekoitetun ja leikatun pakan käteensä, ei sitä voi laskea pöydälle, ennen kuin kyseinen jako on pelattu loppuun. Pakkaa ei myöskään saa siirtää kädestä toiseen.

Pakkaa pidetään aina vaakatasossa.

Pakkaa ei saa koskaan peittää.
Tarvittaessa pakkaa voidaan suoristaa pakkaa peittämättä.

Pakan vaihto

Veikkauksen edustaja tekee päätöksen pakan vaihdosta.

Pelaajalla ei ole oikeutta pyytää pakan vaihtoa, ellei pakassa ole havaittavaa virhettä.

Korttien polttaminen

Pelinhoitaja polttaa pakan päällimmäisen kortin aina ennen uusien korttien jakoa (ei ennen alkujakoa). Mikäli kyseessä on peli, jossa kortteja vaihdetaan, poltetaan kortti ennen vaihtoja (esim. Sviten-special). Polttaminen tarkoittaa kortin poistamista pelistä. Poltettu kortti asetetaan potissa olevien pelimerkkien alle siten, etteivät poltetut kortit voi sekoittua muiden korttien kanssa jaon missään vaiheessa.

Jos pelinhoitaja ei polta korttia tai polttaa niitä liikaa, tilanne korjataan, jos se huomataan ennen panostuksen alkua. Muutoin kortti tai kortit jäävät joko yhteisiksi korteiksi (esim. Texas ja Omaha) tai pelaajat pitävät saamansa kortit (esim. Sökö ja Seven Card Stud).

Jos virhe tapahtuu Seven Card Studissa ennen viimeisten (pimeiden) korttien jakoa, voidaan se korjata vain jos ollaan varmoja, ettei väärin jaettuja kortteja ole nähty tai sekoitettu toisten pimeiden korttien kanssa.

Mitätön jako (misdeal)

Seuraavaksi luetellut tapahtumat aiheuttavat jaon mitätöinnin:

- Pelinhoitaja ei sekoita kortteja.
- Jako aloitetaan väärästä pelaajasta. (Jakoa ei tarvitse uusita, jos voidaan olla varmoja, ettei kukaan pelaajista ole vielä katsonut korttejaan. Siinä tapauksessa kortit siirretään oikeille pelaajille).
- Alkujaossa ei anneta tarpeeksi kortteja pelaajalle, paitsi jos pelaaja on viimeinen pelaaja ja oikean jakojärjestyksen mukaan pakan seuraava kortti kuuluisi hänelle. Jako uusitaan myös siinä tapauksessa, että joku pelaaja jää kokonaan ilman kortteja.
- Alkujaossa annetaan liikaa kortteja pelaajalle, paitsi jos voidaan olla varmoja, että kortti tai kortit ovat palautettavissa oikeille pakoilleen eivätkä ne ole sekoittuneet jo jaettuihin kortteihin.
- Jaon ensimmäinen kortti kääntyy tai näkyy pelinhoitajan toimesta.
- Jaettaessa Texasin, Omahan tai vastaavan pelin alkujakoa kääntyy pelinhoitajan toimesta enemmän kuin yksi pimeänä jaettava kortti
- Pakassa on enemmän kuin yksi kortti kuvapuoli ylöspäin.
 - Mikäli pakassa on kortti kuvapuoli ylöspäin, tarkistetaan loppupakka ennen panostamisen aloittamista tekemällä loppupakasta pöydälle viuhka. Mikäli kuvapuoli ylöspäin olevia kortteja on useampia, on jako mitätön.

Jakoa ei uusita, jos kortit jaetaan vahingossa pelaajalle, joka ei osallistu peliin tai paikalle, jossa ei ole pelaajaa, vaan ko. paikan kortit poistetaan heti perusjaon jälkeen.

Jaon uusiminen

Jos jako katsotaan mitättömäksi, se uusitaan. Kaikki panokset palautetaan pelaajille ja kaikki kortit palautetaan pelinhoitajalle. Mikäli vähintään kaksi pelaajaa on ehtinyt toimia (ainakin toisen toimista täytyy olla call, bet tai raise) omalla vuorollaan ennen virheen havaitsemista, ei jakoa voi perua. Jos jakoa ei uusita ja pelaajalla on väärä määrä kortteja, katsotaan pelaajan käsi kuolleeksi.

Pakassa väärin päin oleva kortti

Pakassa kuvapuoli ylöspäin olevaa korttia (tai jokeria) käsitellään niin kuin sitä ei olisi olemassakaan. Eli se poistetaan pelistä ja sen tilalle otetaan pakasta seuraava kortti, riippumatta siitä oliko kortti tulossa pelaajalle, polttokortiksi tai yhteiseksi kortiksi. Alkujaossa pakassa väärinpäin olevaa korttia ei siis korvata polttokortilla. Mikäli alkujaossa havaitaan pakassa olevan enemmän kuin yksi väärin päin oleva kortti, on kyseessä mitätön jako. Tarkistus tehdään ennen panostuksen aloittamista tekemällä loppupakasta pöydälle viuhka.

Pakassa oleva ylimääräinen kortti

Mikäli pakasta löytyy kaksi tai useampi samanarvoista, samaa maata olevaa korttia, julistetaan jako mitätöidyksi ja kaikki panokset palautetaan pelaajille. Tässä tapauksessa jako mitätöidään, oli se edennyt kuinka pitkälle hyvänsä.

Pelaaja, joka huomaa pakan olevan virheellinen, on velvollinen ilmoittamaan siitä välittömästi. Jos pelaajan katsotaan yrittäneen hyötyä tilanteesta, voi hän menettää pottiin sijoittamansa panokset.

Alkujaossa kääntynyt kortti

Jos yksi pimeänä jaettavista korteista kääntyy pelinhoitajan toimesta, jaetaan jako loppuun, jonka jälkeen kääntynyt kortti korvataan ensimmäisellä polttokortilla. Kääntynyt kortti näytetään kaikille ja asetetaan pakan päälle ensimmäiseksi polttokortiksi kuvapuoli ylöspäin. Jos useampi kuin yksi kortti kääntyy, on jako mitätön.

Mikäli kortti kääntyy pelaajan oman virheen seurauksena, ei sitä korvata (tässä tapauksessa kortti tulee näyttää kaikille pelaajille - show one, show all). Tässä tapauksessa kääntynyt kortti jää pöydälle auki loppujaon ajaksi.

Pelinhoitajan toimesta näytetty kortti

Pelaaja ei voi halutessaankaan pitää korttia, joka on näytetty pelinhoitajan toimesta. Jos kortti kuuluu jäädä avoimeksi, se pelaa normaalisti.

Lattialle pudonnut kortti

Pelinhoitajan toimesta lattialle pudonnut pimeänä jaettava kortti korvataan

normaalin käytännön mukaisesti. Jos kortti kuuluu jäädä avoimeksi, se pelaa normaalisti.

Pelaajan itse pudottamaa korttia ei korvata. Pelaajan on käännettävä lattialle pudonnut kortti auki pöydälle kaikkien pelaajien nähtäväksi.

Pakan laskeminen pöydälle väärään aikaan

Jos pelinhoitaja luulee jakaneensa kaikki tarvittavat kortit ja laskee pakan pöydälle liian aikaisin, voi pakan nostaa uudelleen käteen, jos on varmaa, että se on vielä oikeassa järjestyksessä. Mikäli näin ei ole, sekoitetaan jäljellä oleva pakka uudelleen, jonka jälkeen jaetaan puuttuvat kortit.

Erikoistilanteita (flop, turn ja river)

Jaetaan liikaa yhteisiä kortteja (flop, turn tai river)

Jos yhteisiä kortteja jaetaan yksi liikaa, eikä voida olla varmoja mikä kortti on ylimääräinen, pelinhoitaja sekoittaa kyseiset kortit kuvapuoli alaspäin chemmy-sekoituksella, minkä jälkeen Veikkauksen edustaja poistaa ylimääräisen kortin ja loput jäävät pöytään. Ylimääräisestä kortista tulee seuraava polttokortti.

Jos ylimääräisiä kortteja on useampi, jätetään poltetut kortit paikoilleen, sekoitetaan väärin jaetut kortit loppu pakan kanssa ja jaetaan uusi flop, turn tai river korttia polttamatta.

Flop jaetaan liian aikaisin

1. Poltetut kortit ja pelistä poistetut kortit jäävät paikoilleen.
2. Liian aikaisin jaetut kortit sekoitetaan jäljellä olevan pakan kanssa (pokerisekoitus).
3. Jaetaan flop polttamatta korttia.

Huom! Pakkaa ei nosteta pöydästä chemmy-sekoituksen jälkeen, vaan neliöidään pöydän pinnalla riffle-sekoitusta varten.

Liian aikaisin jaettu neljäs yhteinen kortti (turn)

1. Liian aikaisin jaettu kortti laitetaan floattiin ja pidetään erossa poltetuista ja pelistä poistetuista korteista.
2. Kun panostuskierros on ohi, pelinhoitaja polttaa kortin ja jakaa turn-kortiksi kortin, joka olisi tullut riveriin.
3. Ennen river-kortin jakoa sekoitetaan loppupakka liian aikaisin jaetun kortin kanssa ja jaetaan river polttamatta korttia.

Huom! Pakkaa ei nosteta pöydästä chemmy-sekoituksen jälkeen, vaan neliöidään pöydän pinnalla riffle-sekoitusta varten.

Liian aikaisin jaettu viides yhteinen kortti (river)

1. Liian aikaisin jaettu kortti laitetaan pakan päälle ja panostuskierros viedään loppuun.
2. Pakka sekoitetaan ottamatta mukaan poltettuja tai pelistä poistettuja kortteja.
3. Uusi river jaetaan polttamatta korttia.

Huom! Pakkaa ei nosteta pöydästä chemmy-sekoituksen jälkeen, vaan neliöidään pöydän pinnalla riffle-sekoitusta varten.

4. Jakajamerkin käyttö (button) ja alkupanokset

Button-peleissä jakajamerkki eli button osoittaa teoreettisen jakajan, eli sen joka on jakovuorossa. Näin ollen pelinhoitaja jakaa jaon ensimmäisen kortin buttonista seuraavalle pelaajalle. Button kiertää pöydässä pelaajalta toiselle, niin kuin jakovuoro kiertäisi ilman pelinhoitajaa pelattaessa. Yksi pelikierros sekoituksesta potin jakoon on nimeltään jako, josta käytetään myös termiä käsi. Kun button on kiertänyt yhden kierroksen pöydän ympäri, on pelattu yksi buttonkierros eli orbit.

Buttonin omaava pelaaja saa alkujaossa kortit viimeisenä ja on oikeutettu toimimaan viimeisenä toisesta panostuskierroksesta alkaen. Button siirtyy jokaisen jaon jälkeen myötäpäivään seuraavalle pelaajalle (poikkeuksena tilanteet, joissa pöydän pelaajamäärä muuttuu jaon jälkeen).

Alkupanokset

Ennen korttien jakamista asetetaan alkupanokset. Alkupanoksina voivat olla blindit, antet tai kummatkin.

Mikäli jako mitätöidään turnauksessa, alkupanosten koko säilyy samana.

Blindit

Normaalisti käytetään kahta blindia. Buttonin vasemmalla puolella oleva pelaaja asettaa pienen blindin ja hänen vasemmalla puolellaan oleva pelaaja ison blindin. Varsinkin limit-peleissä ja turnauksissa käytetään kahta erisuuruista blindia, jolloin pieni blind on yleensä noin puolet isosta. Iso blind on limit-peleissä pienempi panostusyksikkö ja pot limit- ja no limit -peleissä minimipanos. Blindit voivat olla myös samansuuruiset.

Alkujaon jälkeen panostamisen aloittaa yleensä pelaaja, joka on ison blindin asettaneen pelaajan vasemmalla puolella. Seuraavilla panostuskierroksilla panostamisen aloittaa buttonista myötäpäivään ensimmäinen pelissä mukana oleva pelaaja.

Antet

Jokainen pelaaja asettaa ennen jaon alkua eteensä ante-panoksen. Ante panos ei ole osa pelaajan panosta kuten blindi, vaan se kerätään suoraan pottiin ennen korttien jakoa. Pottipeleissä antet lasketaan mukaan määriteltäessä potin kokoa.

BB-ante (Big blind -ante)

BB-ante formaatissa isossa blindissa oleva pelaaja asettaa ante-panokset kaikkien pöydässä olevien pelaajien puolesta. BB-ante ei ole osa pelaajan panosta kuten blindi, vaan se kerätään suoraan pottiin.

Pottipeleissä BB-ante lasketaan mukaan vasta ensimmäisen panostuskierroksen jälkeen määriteltäessä potin kokoa.

Bring in – pakollinen avaus

Pelattaessa pelkillä anteilla pelissä voi olla mukana ns. bring in -panos. Tällöin ensimmäisenä vuorossa oleva tai ensimmäisenä mukaan tuleva pelaaja joutuu asettamaan ennalta määrätyn kokoisen panoksen. Yleensä hän voi vaihtoehtoisesti myös korottaa.

Win the button

Win the button pelitavassa kunkin pelikierroksen voittaja saa buttonin seuraavalle pelikierrokselle. Seuraavan pelikierroksen blindit ja jakojärjestys määräytyvät tämän buttonin mukaan.

Käytössä voi olla myös tapa, jossa käytetään kahta buttonia. Toinen button määrittää jakojärjestyksen ja blindit ja toinen panostamisjärjestyksen. Pelikierroksen voittaja saa buttonin, joka määrää panostamisjärjestyksen. Toinen button kiertää normaalisti.

Potin mennessä jakoon panostamisjärjestyksen määrävän buttonin saa kyseisestä buttonista seuraava potin jakoon osallistuva pelaaja.

Live straddle

Käteispeleissä voi olla käytössä ns. live straddle. Tällöin jaon alussa ensimmäisenä vuorossa oleva pelaaja voi halutessaan asettaa korotuksen (yleensä kaksi kertaa big blindin tai anten verran) ennen korttien jakoa. Tällöin hän luopuu oikeudesta toimia ensimmäisenä korotuskierroksella, mutta saa oikeuden toimia viimeisenä.

Käytössä voi olla myös tapa, jossa live straddle -panoksia voi olla useampi peräkkäin. Tällöin jokaisen live straddle -panoksen tulee olla kaksi kertaa edellisen panoksen suuruinen ja ensimmäisen live straddle -panoksen asettajan tulee olla ensimmäisenä vuorossa oleva pelaaja. Kaikkien live straddle -panosten tulee olla peräkkäin, eikä buttonista seuraava pelaaja voi enää asettaa live straddle -panosta.

Jos kukaan pelaajista ei aseta live straddle -panosta, kyseisessä jaossa on vain normaalit alkupanokset.

Button Straddle

Käytössä voi olla myös tapa, jossa live straddlen voi asettaa buttonissa oleva pelaaja, jos ensimmäisenä vuorossa oleva pelaaja ei aseta live straddlea. Etuoikeus live straddlen asettamiseen on jaon ensimmäisenä vuorossa olevalla pelaajalla.

Jos lisäksi käytössä on tapa, jossa live straddle -panoksia voi olla useampi peräkkäin, pätee se ainoastaan silloin kun live straddlen asettaa ensimmäisenä vuorossa oleva pelaaja. Jos live straddlen asettaa buttonissa oleva pelaaja, ei kyseisessä jaossa voi olla muita live straddle panoksia.

Jos kukaan pelaajista ei aseta live straddle -panosta, kyseisessä jaossa on vain normaalit alkupanokset.

Buttonin arvonta

Käteispeleissä ennen ensimmäistä kierrosta arvotaan korteilla, kuka saa ensimmäisenä buttonin. Kaikille pöydässä paikalla oleville pelaajille jaetaan avoin kortti aloittaen pelinhoitajan vasemmalla puolella olevasta pelaajasta. Suurimman kortin saanut pelaaja saa buttonin (suurimman kortin määrää tarvittaessa Bridge Rank Order).

Jos pelaaja on ollut mukana buttonin arvonnassa, joutuu hän maksamaan mahdolliset maksamattomat blindit.

Buttonin arvonnin jälkeen kukin pöytään saapuva pelaaja maksaa uuden pelaajan blindin liittyessään peliin. Pelaajan täytyy maksaa vain uuden pelaajan blindi, vaikka hän olisi varannut paikan etukäteen ja blindit olisivat menneet hänen ohitseen.

Turnauksissa yleensä arvotaan pelaajien pelipaikat. Tuolloin buttonia ei arvota, vaan se asetetaan ensimmäiseksi viimeiselle pelipaikalle, jossa on pelimerkkejä.

Blindit

Buttonin saadakseen on pelaajan ensin maksettava iso blindi ja seuraavassa jaossa pieni blindi. Iso blindi siirtyy jokaisen jaon jälkeen myötöpäivään seuraavalle pelaajalle, niin että kukaan ei joudu maksamaan sitä kahta kertaa peräkkäin. Pieni blind tai button asetetaan riippuen ison blindin paikasta. Tällöin sama pelaaja voi saada useassa peräkkäisessä jaossa buttonin.

Esim. 1

Käsi 1	Pelaaja 1 Button	Pelaaja 2 Pieni blind	Pelaaja 3 Iso blind	Pelaaja 4	Pelaaja 5
---------------	---------------------	--------------------------	------------------------	-----------	-----------

Pelaaja 3 lopettaa pelaamisen.

Käsi 2	Pelaaja 1	Pelaaja 2 Button	Pelaaja 3 (ei paikalla)	Pelaaja 4 Iso blind	Pelaaja 5
---------------	-----------	---------------------	----------------------------	------------------------	-----------

Pelaaja 2 on maksanut molemmat blindit ja on oikeutettu saamaan buttonin. Pelaaja 4, joka ei ole vielä asettanut yhtään blindia, pitää asettaa iso blind. Tämä kierros pelataan ilman pientä blindia.

Käsi 3	Pelaaja 1	Pelaaja 2 Button	Pelaaja 3 (ei paikalla)	Pelaaja 4 Pieni blind	Pelaaja 5 Iso blind
---------------	-----------	---------------------	----------------------------	--------------------------	------------------------

Button pysyy pelaajalla 2, koska pelaajan 4 täytyy asettaa myös pieni blind. Seuraavalla kierroksella button siirtyy pelaajalle 4 ja tilanne palaa normaaliksi.

Kun pelaaja poistuu ison blindin maksamisen jälkeen ja hänen tilalleen tulee heti uusi pelaaja, pelataan seuraava jako pelkästään isolla blindilla, jonka uusi pelaaja maksaa. Seuraavassa jaossa button ei liiku ja jatketaan kuten edellä.

Esim. 2

Käsi 1	Pelaaja 1 Button	Pelaaja 2 Pieni blind	Pelaaja 3 Iso blind	Pelaaja 4	Pelaaja 5
---------------	---------------------	--------------------------	------------------------	-----------	-----------

Pelaaja 3 poistuu ja hänen paikalleen tulee välittömästi uusi pelaaja.

Käsi 2	Pelaaja 1	Pelaaja 2 Button	Pelaaja 3 Uusi pelaaja Iso blind	Pelaaja 4	Pelaaja 5
---------------	-----------	---------------------	--	-----------	-----------

Käsi 3	Pelaaja 1	Pelaaja 2 Button	Pelaaja 3 Uusi pelaaja Pieni blind	Pelaaja 4 Iso blind	Pelaaja 5
---------------	-----------	---------------------	--	------------------------	-----------

Käsi 4	Pelaaja 1	Pelaaja 2	Pelaaja 3 Uusi pelaaja Button	Pelaaja 4 Pieni blind	Pelaaja 5 Iso blind
---------------	-----------	-----------	-------------------------------------	--------------------------	------------------------

Uusi pelaaja

Uuden pelaajan tullessa käteispöytään hänellä on kaksi vaihtoehtoa:

- Hän voi odottaa, kunnes on hänen vuoronsa asettaa iso blind.
- Hän voi sijoittaa ns. uuden pelaajan blindin (= iso blind). Tällöin hänelle jaetaan heti kortit. Uuden pelaajan blind on osa hänen panostaan.
- Hän voi sijoittaa live straddlen mikäli uusi pelaaja on heti ison blindin vasemmalla puolella ja maksaa uuden pelaajan blindin osana tuota panosta.

Rahapelissä uusi pelaaja voi tulla myös pienen blindin ja buttonin väliin, muttei voi saada seuraavaksi buttonia.

Jos uusi pelaaja on heti ison blindin vasemmalla puolella, toimii hän ensimmäisellä panostuskierroksella ensimmäisenä. Pelaaja voi sököttää tai korottaa.

Maksamatta jääneet blindit

Jos pelaaja on väliaikaisesti pois käteispöydästä, ei se vapauta häntä blindien maksamisesta. Kun olisi pelaajan vuoro maksaa blind, ja hän ei ole paikalla, laittaa pelinhoitaja hänen eteensä ns. missed blind -merkin merkiksi maksamattomasta blindista. Pelaajalle voi kertyä missed blind -merkkejä korkeintaan kaksi, vaikka hän olisikin poissa pidempään.

Jos pelaaja ei ole paikalla, kun olisi hänen vuoronsa maksaa iso blind, katsotaan automaattisesti häneltä jäävän maksamatta myös pieni blind.

Palatessaan pöytään pelaajalla on kaksi vaihtoehtoa:

- Odottaa, kunnes on hänen vuoronsa maksaa iso blind ja liittyä vasta sitten peliin. Tällöin pelaaja ei joudu maksamaan maksamatta jääneitä blindeja.
- Asettaa maksamatta jääneet blindit päästäkseen peliin heti mukaan. Jos pelaaja maksaa molemmat blindit, iso blind asetetaan pelaajan eteen panokseksi. Pieni blind laitetaan suoraan pottiin, eikä sitä lasketa mukaan pelaajan panokseen.

Jos pelaaja jättää maksamatta ainoastaan pienen blindin, hänellä on kaksi vaihtoehtoa:

- Odottaa, kunnes on hänen vuoronsa maksaa iso blind ja liittyä vasta sitten peliin. Tällöin pelaaja ei joudu maksamaan maksamatta jäänyttä blindia.
- Asettaa eteensä pieni blind ja tulla peliin mukaan välittömästi. Blind on osa hänen panostaan.

Pelaaja voi myös molemmissa tapauksissa halutessaan tulla peliin mukaan jo isosta blindista seuraavana pelaajana asettamalla live straddle -panoksen. Tässä tapauksessa pelaajan ei tarvitse maksaa maksamatta jääneitä blindeja.

Pelaajan täytyy päättää liittyvänsä peliin ennen korttien jakamista ja maksaa maksamattomat blindit jollain yllä mainituista menetelmistä. Jos pelaajalla on maksamattomia blindeja ja hänelle jaetaan kortit, on käsi kuollut.

Jos pelaaja, joka on ilmoittanut odottavansa isoa blindia, haluaakin pelata vahingossa jaetuilla korteilla, pitää hänen maksaa blindi/blindit ennen korttien katsomista. Muussa tapauksessa kortit poistetaan.

Buttonin ostaminen (buying the button)

Mikäli uusi tai blindeja missannut pelaaja tulee pöytään pienen blindin positioon, voi hän halutessaan ostaa buttonin jo sille kierrokselle, maksamalla molemmat blindit kerralla. Toinen blindi laitetaan pottiin ja toinen jää pelaajan eteen hänen blindikseen, muita blindeja ei käteen aseteta. Seuraavassa kädessä buttonin ostanut pelaaja saa buttonin ja muut blindit maksetaan normaalisti.

Pelaaja voi siis tätä menetelmää käyttäen yhä saada buttonin käynnissä olevaan orbittiin (buttonkierros), vaikka olisikin ollut poissa, kun olisi ollut hänen vuoronsa maksaa iso blind.

Pelipaikan vaihtaminen pöydässä

Pelaaja voi vaihtaa paikkaa vain Veikkauksen edustajan suostumuksella.

Jos pelaaja vaihtaa pelipaikkaa kauemmaksi blindeista, tulee hänen maksaa pieni blind seuraavassa jaossa tai odottaa sitä. Jos hän siirtyy lähemmäksi blindeja, ei tästä seuraa maksuja.

Pelaaminen paikalla, jonka varsinainen haltija on poissa (playing over)

Jos pelipaikan varsinainen haltija ei ole paikalla, voi hänen paikallaan pelata pelaaja, jolla ei vielä ole omaa pelipaikkaa (over-pelaaja). Tähän tarvitaan aina Veikkauksen edustajan suostumus – pelipaikan haltijan suostumusta ei tarvita.

Pelaajan, joka tulee pelaamaan toisen pelaajan paikalle, tulee asettaa uuden pelaajan blind. Pelipaikan alkuperäiselle haltijalle asetetaan missed blind -merkit tarvittaessa, vaikka over-pelaaja maksaa vuorollaan blindit.

Kun pelaajien määrä vähenee kolmesta kahteen

Pelaaja, joka edellisellä kierroksella asetti suuremman blind-panoksen, saa ensimmäiseksi buttonin.

Pelaaja, jolla on button, asettaa pienen blindin ja hän toimii ensimmäisenä ensimmäisellä panostuskierroksella. Toinen pelaaja asettaa ison blindin ja toimii kaikilla muilla panostuskierroksilla ensimmäisenä. Korttien jakaminen aloitetaan pelaajasta, jolla ei ole buttonia.

5. Panostus

Panostuksista puhuttaessa puhutaan aina kokonaissummasta, jonka pelaaja panostaa. Eli jatkossa "pelaaja korottaa 800" tarkoittaa "pelaaja korottaa 800:an" (maksuosa + korotusosa).

Limit

Limit-peleissä panokset ja korotukset ovat tarkasti ennalta määrättyjä. Esimerkiksi pelattaessa 100/200 limit-peliä, kahdella ensimmäisellä panostuskierroksella panokset ja korotukset tehdään sadan ja seuraavilla kierroksilla kahden sadan yksiköinä. Jokaisella panostuskierroksella voi panosta korottaa maksimissaan kolme kertaa (esim: bet 100 + raise 100 + re-raise 100 + cap 100).

Jos panostuskierroksen alkaessa on pelissä jäljellä vain kaksi pelaajaa, joilla on rahaa jäljellä (heads up), ei korotuskertojen määrää ole rajoitettu.

Jos pelaaja ei pysty tekemään täyttä panosta tai korotusta, pätee "half bet, no bet -ohje":

Esim. 1

Pelaaja 1	Pelaaja 2	Pelaaja 3
Bet 100	All-in 130	Fold / Call 130 / Raise 200

Koska pelaajan 2 all-in -korotus 30 on pienempi tai yhtä suuri kuin puolet panostuskierroksella vaaditusta yksiköstä (100), ei sitä katsota korotukseksi. Siksi pelaaja 3 voi halutessaan korottaa vain kahteen sataan. Koska 30 ei katsota korotukseksi, voi sen jälkeen korottaa vielä kolme kertaa (cap 400). Jos pelaaja 3 vain maksaa vaaditun 130, ei pelaaja 1 voi korottaa enää uudelleen.

Esim. 2

Pelaaja 1	Pelaaja 2	Pelaaja 3
Bet 100	All-in 170	Fold / Call 170 / Raise 270

Koska pelaajan 2 all-in -korotus on yli puolet panostuskierroksella vaaditusta yksiköstä (100), se katsotaan korotukseksi. Näin ollen pelaajan 3 maksaessa vaaditun 170, on pelaajalla 1 oikeus korottaa (270) niin halutessaan. Tällä kierroksella ns. cap olisi 370.

Pot limit ja No limit

Minimipanos

Pot limitissä ja no limitissä minimipanos on pelistä riippuen joko ison blindin tai alkupanoksen suuruinen.

Minimikorotus

Pelaaja voi korottaa panosta, jonka häntä edeltävä pelaaja on tehnyt. Korotuksen on oltava vähintään samansuuruinen kuin edeltävän pelaajan asettama panos. Kaikkien seuraavien korotusten on oltava vähintään yhtä suuria kuin edellinen korotus.

Esim.

Pelaaja 1
Bet 200

Pelaaja 2
Raise 500

Pelaaja 3
Minimikorotus on 800

Eli koska pelaaja 2 korottaa pelaajan 1 tekemää panosta kolmella sadalla, on pelaajan 3, korotettava pelaajan 2 tekemää panosta vähintään samalla summalla.

50% sääntö

Jos pelaaja korottaa summalla tai ilmoittaa suullisesti summan, jossa korotus on vähintään puolet vaadittavasta, on hänen täydennettävä korotuksensa minimikorotukseksi.

Esim.1

Pelaaja 1
Big Blind 400

Pelaaja 2
Raise 600 → 800

Vaadittu minimikorotus pelaajalle 2 on 400 lisää, ja koska 200 on vähintään puolet 400:sta, on pelaajan täydennettävä korotuksensa 400:aan (yhteensä 800).

Esim. 2

Pelaaja 1
Bet 2000

Pelaaja 2
Raise 4500

Pelaaja 3
Re-raise 6000 → 7000

Vaadittu minimikorotus pelaajalle 3 on 2500 lisää, ja koska 1500 on vähintään puolet 2500:sta, on pelaajan täydennettävä korotuksensa 2500:aan (yhteensä 7000).

Esim. 3

Pelaaja 1
Big Blind 600

Pelaaja 2
Raise 800 → Call 600

Vaadittu minimikorotus pelaajalle 2 on 600 lisää, ja koska 200 ei ole vähintään puolta siitä, katsotaan pelaajan 2 vain maksaneen ja 200 palautetaan pelaajalle.

Full bet / Täysimääräinen korotus

Ellei pelaaja pysty tekemään sääntöjen vaatimaa täyttä korotusta, ei vajaa korotus anna korotusoikeutta alkuperäisen panoksen tekijälle.

Esim.

Pelaaja 1
Bet 500

Pelaaja 2
All in 900

Pelaaja 3
Fold / Call 900 / Raise (min 1400)

Mikäli pelaaja 3 vain maksaa 900, ei pelaaja 1 voi enää korottaa, koska pelaajan 2 tekemä all-in -korotus ei ole täysimääräinen (pitäisi olla vähintään 1000).

Maksimipanos/maksimikorotus

Pot limitissä maksimipanos on yhtä suuri kuin sillä hetkellä potissa oleva rahamäärä. Maksimikorotus muodostuu kaikista potissa sillä hetkellä olevista rahoista (mukaan lukien kaikki sillä kierroksella jo tehdyt panostukset) ja potin kokoisesta korotuksesta.

Eli kun pelaaja korottaa potin, pelaaja asettaa maksun sillä hetkellä suurimpaan panokseen, tekee tähän suurimman panoksen kokoisen minimikorotuksen ja lisää koko potin verran päälle.

Esim.

Potissa on 500

Pelaaja 1
Bet 300

Pelaaja 2
Call 300

Pelaaja 3
Haluaa korottaa
maksimimäärän eli
maksaa ensin 300 ja korottaa
sitten kokonaispotilla
(500 + 300 + 300 + 300=1400)
eli yhteensä panos on 1700.

Pelattaessa pot limit- tai no limit -peliä, korotuskertojen ei määrää ole rajoitettu.

Blindissa oleva pelaaja on all-in

Blindissa olevan pelaajan ollessa all-in pienemmällä summalla kuin täysi blindi, potin kokoinen korotus lasketaan siten, että tuo vajoaus vähennetään kerran.

Esim.

Blindit 500-1000. Pelaaja 1 isossa blindissa on all-in 700. Pelaaja 2 korottaa potin.

Pilkotaan Pelaajan 1 action osiin; Päästäkseen mukaan peliin hänen on maksettava ison blindin suuruinen summa eli 1000, tämän päälle hän korottaa potin eli blindit 500 + 700 (vajaa iso blindi) + hänen maksamansa 1000 = 2200. Eli tässä tapauksessa potin kokoinen korotus on maksuosa 1000 + korotusosa 2200 = 3200.

Mikäli blindissa pelaaja(t) on all-in pienemmällä summalla kuin vaadittu blind, on muilla pelaajilla kuitenkin optiona ainoastaan maksaa suurin blindeissa oleva panos. Korotuksen on kuitenkin oltava vähintään kaksi kertaa täyden ison blindin kokoinen.

Huom! Mikäli käytössä on Big Blind -ante ja pelaajalla ei ole riittävästi merkkejä sekä ison blindin, että BB-anten asettamiseen pelaaja asettaa ensisijaisesti ison blindin ja jäljelle jäävät merkit menevät BB-anteksi.

Panostustoiminnot

Pelinhoitaja ilmoittaa aina panoksen kokonaismäärän viitatessaan panoksiin tai korotuksiin.

Yhdellä merkillä, ilman suullista ilmoitusta tehty panos (bet), katsotaan aina suurimmaksi mahdolliseksi panostukseksi, minkä merkin koko kattaa (pot limit ja no limit).

Jos pelaaja, joka panostaa ensimmäisenä, asettaa tai suullisesti ilmoittaa minimipanosta pienemmän panoksen, on hänen täydennettävä se minimipanokseksi.

Korottaessaan pelaajan täytyy asettaa merkit yhdellä kertaa tai suullisesti ilmoittaa korotuksen määrä. Siinä tapauksessa, että pelaaja ilmoittaa suullisesti korottavansa, voi hän ensin asettaa pottiin täsmälleen maksuun vaadittavan summan erikseen ja sen jälkeen korotuksen yhdellä kertaa.

Pelaajan suullinen ilmoitus korotuksesta on sitova ja hänen on täydennettävä korotuksensa minimikorotuksen suuruiseksi, mikäli hänen asettamansa panos ei kata sitä.

Jos pelaaja korottaa summalla tai ilmoittaa suullisesti summan, jossa korotus on vähintään puolet vaadittavasta, on hänen täydennettävä korotuksensa minimikorotukseksi.

Pelaajan maksaessa (call) panosta tai korotusta, yhdenkin merkin laittaminen pottiin katsotaan maksuksi.

- Vaikka pelaajan asettama merkki olisi suurempi kuin maksuun vaadittava summa, kyseessä on vain maksu, ellei pelaaja ensin ilmoita suullisesti korottavansa.
- Jos pelaajan asettama merkki/merkkien summa on pienempi kuin maksuun vaadittava summa, tulee hänen täydentää maksu täysimääräiseksi. Veikkauksen edustaja voi kuitenkin harkintansa mukaan antaa pelaajalle mahdollisuuden luovuttaa täyttä summaa maksamatta. Tässä tapauksessa pelaajan jo maksama summa jää pottiin.

Esim. pelaaja A panostaa 50 ja B korottaa 200:aan. Pelaaja C maksaa vain 50, koska ei huomannut pelaajan B korotusta. Tässä tapauksessa Veikkauksen edustaja voi harkintansa mukaan antaa pelaajalle C mahdollisuuden luovuttaa, jolloin hän menettää vain maksamansa 50.

Pelaajan suullisesti ilmoittama maksu velvoittaa aina maksamaan koko pyydetyn summan.

Jos pelaaja ilman suullista ilmoitusta asettaa maksaessaan niin paljon enemmän merkkejä, että summa* riittäisi myös korotukseksi, tulkitaan toiminta maksuksi tai korotukseksi seuraavasti:

- Kyseessä on korotus, jos pelaajan asettamista merkeistä jää vielä maksuun vaadittava summa sen jälkeen, kun niistä on poistettu arvoltaan pienin merkki.
- Muussa tapauksessa kyseessä on maksu ja ylimääräinen summa palautetaan pelaajalle.
- 50 prosentin korotussääntö huomioidaan.

* Mahdollisesti jo pelaajan edessä olevat merkit luetaan summaan.

Esim.

Blindit 200–400, pelaaja A korottaa 800:aan, pienessä blindissa oleva pelaaja B lisää eteensä kaksi 500 pisteen merkkiä. Nyt pelaajan B edessä on 200 blindi + 2x 500 = 1200. Tämä riittäisi korotukseksi, mutta tässä tapauksessa toiminta tulkitaan maksuksi, koska lisätyistä merkeistä toisen poistamalla pelaajan eteen jäisi vain 700, joka ei riitä maksuun.

Panoksen koko

Jos maksun jälkeen huomataan, että pyydetyssä panoksessa on merkkejä eri määrä kuin pelinhoitaja tai joku pelaajista on ilmoittanut, tulee maksu korjata merkkejä vas-taavaksi määräksi. Eli nähtävissä olevat merkit määrittävät panoksen koon, riippu-matta siitä mitä on laskennassa suullisesti ilmoitettu.

Pelimerkkejä, jotka pelaaja on tarkoituksellisesti peittänyt, ei huomioida panoksen kokoa määrittäessä.

Jos pelaaja käyttää panostukseen pienempää yksikköä kuin pienin sallittu panos (esim. panostamalla 1€ merkin blindien ollessa 2,5€-2,5€) pelaajan on täydennettävä minimipanostukseen.

Jos pelaaja panostaa summan, joka ei ole isolla blindilla jaollinen pyöristetään pelaajan panos lähimpään isolla blindilla jaolliseen summaan.

Esim.

Pelaaja panostaa 1x1€ + 1x5€ merkin 2,5€-2,5€ pelissä. Pelaajan asettama panos on yhteensä 6€, jota lähin isolla blindilla jaollinen panostus on 5€. Pelaajalle siis palautettaisiin 1€ panostuksesta.

Esim 2

Pelaaja panostaa 2x1€ + 1x2,5€ + 3x5€ merkit 2,5€-2,5€ pelissä. Pelaajan asettama panos on yhteensä 19,5€, joten pelaajan on täydennettävä panos 20€ suuruiseksi.

String bets

Merkkien eriaikainen asettaminen pottiin panostettaessa tai korotettaessa ei ole sallittua, ellei pelaaja ensin ilmoita panostuksen tai korotuksen summaa.

Check and Raise

Pelaaja, joka on sököttänyt (check), voi samalla kierroksella korottaa (raise), jos joku on hänen jälkeensä panostanut tai korottanut.

Toimiminen väärällä vuorolla

Jokaisella pelaajalla on oikeus ja velvollisuus toimia omalla vuorollaan.

Pelaajan on reagoitava huomattaessaan vuoronsa jääneen väliin. Jos kaksi pelaajaa ohitetun pelaajan jälkeen ehtii toimia kenenkään siihen reagoimatta, vaikka aikaa olisi ollut riittävästi, katsotaan ohitetun pelaajan sököttäneen tai luovuttaneen.

Jos seuraavalle kierrokselle on jaettu kortteja, eikä ohitetulla pelaajalla ole ollut mahdollisuutta reagoida tilanteeseen ennen uusien korttien jakamista, toimitaan pelikohtaisessa osuudessa mainitulla tavalla.

Jos pelaaja sököttää väärällä vuorolla, ei hän voi enää panostaa tai korottaa sillä panostuskierroksella.

Jos pelaaja maksaa, panostaa tai korottaa väärällä vuorolla, toiminta voi olla sitovaa riippuen pelaajien määrästä ja siitä, miten ohitetut pelaajat toimivat:

1) Pelaajia on jäljellä enemmän kuin kaksi.

- Jos joku ohitetuista pelaajista sököttää tai maksaa sen hetkisen panoksen, on väärällä vuorolla toimineen pelaajan sökötettävä tai maksettava vuorollaan.
- Jos joku ohitetuista pelaajista panostaa tai korottaa, peruuntuu väärällä vuorolla tehty toiminta (panos palautetaan) ja väärällä vuorolla toiminut pelaaja saa vuorollaan luovuttaa, maksaa tai korottaa.
- Jos ohitetut pelaajat luovuttavat, jää väärällä vuorolla tehty toiminta voimaan.

Esim. 1) A lyö 200, C korottaa väärällä vuorolla 1000.

Jos ohitettu pelaaja B maksaa 200, on myös C:n maksettava ja 800 palautetaan.

Jos B korottaa esimerkiksi 600:een, palautetaan C:lle 1000 ja hän saa luovuttaa, maksaa tai korottaa.

Jos B foldaa, jää C:n panos 1000 voimaan.

Esim. 2) A sököttää, D lyö väärällä vuorolla 500.

Jos ohitetut pelaajat B ja C sököttävät, palautetaan D:n panos 500 ja hänen on sökötettävä.

Jos B tai C lyö jotain, palautetaan 500 ja D saa luovuttaa, maksaa tai korottaa.

2) Pelaajia on jäljellä vain kaksi (heads-up).

- Heads-upissa väärällä vuorolla tehty panos jää voimaan, ja ohitettu pelaaja voi maksaa, korottaa tai luovuttaa.
- Halutessaan ohitettu pelaaja voi ilmoittaa panostavansa omalla vuorollaan – tällöin väärällä vuorolla tehty toiminta peruuntuu, panos palautetaan ja väärällä vuorolla toiminut pelaaja voi luovuttaa, maksaa tai korottaa.

Väärällä vuorolla tehty fold on aina sitova.

Jakopotti (split pot)

Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on jaon paras käsi, potti jaetaan tasan näiden pelaajien kesken.

Jos pottia jakaessa jaosta jää pariton merkki toimitaan seuraavasti:

- Button-peleissä parittoman merkin saa buttonista seuraava potin tai sen puolikkaan jakoon osallistuva pelaaja.

- Stud-peleissä pariton merkki menee korkeimmalle kortille high-peleissä ja pienimmälle kortille low-peleissä. (Kaikki pelaajan seitsemän korttia huomioidaan; tasatilanteessa ratkaisee Bridge Rank Order).
- Hi-lo -peleissä jaettaessa pottia high- ja low-käden kesken pariton merkki menee high-kädelle. Jos high- tai low-käden potin puolikas menee jakoon, jaetaan pariton merkki button-peleissä buttonista seuraavalle potin jakoon osallistuvalla pelaajalla ja stud-peleissä, kuten pelien high- tai low-versioissa.
- Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on täsmälleen samat high- ja low-kädet, jaetaan potti mahdollisimman tasan näiden pelaajien kesken.
- Kaikki pää- ja sivupotit jaetaan erikseen, eli niitä ei sekoiteta keskenään.
- Sviten-special on jakopottipeli, jossa pariton merkki menee paremmalle oman viiden kortin kädelle. Jos pelaajien omat kädet ovat yhtä hyvät annetaan pariton merkki buttonista seuraavalle.

6. Pelikohtaiset ohjeet

Sääntöjen sallima maksimimäärä pelivariaatiosta riippumatta on 12 pelaajaa / pöytä. Jäljempänä pelikohtaisissa ohjeissa mainitut maksimipelaajamäärät ovat suositusmääriä, joista voidaan tarvittaessa poiketa.

Kulloinkin pelattavissa olevat pelit on määritelty pelipaikkakohtaisesti.

Texas Hold'em

Maksimipelaajamäärä on kymmenen (10).

Kullekin pelaajalle jaetaan kaksi omaa pimeää korttia, jonka jälkeen seuraa panostuskierros.

Seuraavaksi jaetaan keskelle pöytää kolme avointa yhteistä korttia. Näitä kolmea korttia kutsutaan flopiksi.

Floppia seuraa panostuskierros, jonka jälkeen jaetaan neljäs yhteinen avoin kortti (turn), jota seuraa panostuskierros.

Tämän jälkeen jaetaan pöydälle viides yhteinen avoin kortti (river), jota seuraa viimeinen panostuskierros.

Sen jälkeen seuraa showdown eli pimeät kortit käännetään näkyviin voittokäden löytämiseksi.

Pelaaja voi käyttää viidestä yhteisestä ja kahdesta omasta kortistaan mitä kortteja tahansa luodakseen parhaan mahdollisen viiden kortin pokerikäden.

Pelin kulku

Pelinhoitaja sekoittaa kortit tässä manuaalissa mainitulla tavalla (pokerisekoitus).

Ennen korttien jakamista asetetaan alkupanokset. Alkupanoksina voivat olla blindit, antet tai kummatkin.

Blindeilla pelattaessa buttonista myötäpäivään seuraavat pelaajat asettavat blind-panokset. Yleensä käytetään kahta blindia. Buttonista seuraava pelaaja asettaa pienen blindin ja hänen vasemmalla puolellaan oleva pelaaja ison blindin.

Mukana voi olla lisäksi kaikkien pelaajien asettamat ante-panokset. Alkupanoksina voivat olla myös pelkästään ante-panokset.

Alkujako (initial deal)

Jako aloitetaan pelaajasta, joka istuu ensimmäisenä buttonista myötäpäivään. Kullekin pelaajalle jaetaan kaksi pimeää korttia, jota seuraa panostuskierros.

Blindeilla pelattaessa panostamisen aloittaa pelaaja, joka istuu ison blindin asettaneen pelaajan vasemmalla puolella. Hän voi luovuttaa, maksaa ison blindin suuruisen summan tai korottaa korotussääntöjen mukaan.

Pelkästään anteilla pelattaessa panostamisen aloittaa buttonista seuraava pelaaja. Hän voi luovuttaa, maksaa ennalta määrätyn kokoisen bring-in panoksen tai korottaa korotussääntöjen mukaan.

Jokainen pelaaja toimii vuorollaan edellä mainittujen vaihtoehtojen mukaan.

Ellei kukaan ole korottanut, päättyy ensimmäinen panostuskierros blindeilla pelattaessa pelaajaan, joka on asettanut ison blindin (tai mahdollisesti pelaajaan, joka on asettanut live straddle-panoksen). Hänellä on vielä korotusoikeus.

Pelkästään anteilla pelattaessa ensimmäisen korotuskierroksen viimeinen vuoro on buttonissa olevalla pelaajalla (tai mahdollisesti pelaajalla, joka on asettanut live straddle-panoksen), ellei kukaan ole korottanut ennen hänen vuoroaan.

Kun kaikki pelaajat ovat toimineet, kerää pelinhoitaja panokset pottiin ja kopauttaa pöytää panostuskierroksen päättymisen merkiksi.

Floppi (the flop, kolme ensimmäistä yhteistä korttia)

Poltetaan kortti, jonka jälkeen pöytään jaetaan kolme avointa korttia (floppi), jotka ovat kaikille pelaajille yhteisiä.

Tämän jälkeen seuraa panostuskierros, jonka aloittaa buttonista myötäpäivään ensimmäinen pelissä mukana oleva pelaaja. Pelaaja voi sököttää tai panostaa. Jos hän sököttää, on muillakin pelaajilla mahdollisuus tehdä niin, kunnes joku pelaajista panostaa. Silloin seuraava pelaaja voi luovuttaa, maksaa tai korottaa panosta.

Kun kaikki pelaajat ovat vuorollaan toimineet, pelinhoitaja kerää panokset pottiin ja kopauttaa pöytään merkiksi panostuskierroksen loppumisesta.

Turn (the turn, neljäs yhteinen kortti)

Poltetaan kortti, jonka jälkeen pöytään jaetaan neljäs yhteinen kortti (turn).

Seuraa panostuskierros kuten edellä. Kun panostuskierros on ohi, kerää pelinhoitaja panokset pottiin ja kopauttaa pöytää panostuskierroksen päättymisen merkiksi.

River (the river, viides yhteinen kortti)

Poltetaan kortti, jonka jälkeen pöytään jaetaan viides yhteinen kortti (river). Seuraa viimeinen panostuskierros. Kun kaikki pelaajat ovat toimineet, kerää pelinhoitaja panokset pottiin.

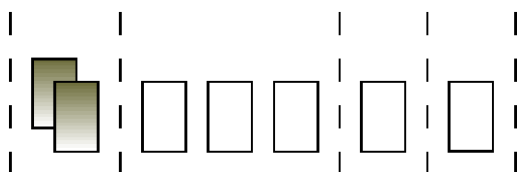
Viimeisen panostuskierroksen jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, katsotaan kuka pelaajista voittaa. Potin voittaa pelaaja, jolla on paras viiden kortin pokerikäsi.

Pelinhoitaja kerää poisheitetyt kortit poistopakkaan (muck) ja kääntää häviävät kädet kuvapuoli alaspäin, niin että ainoastaan voittokäsi on näkyvissä. Sitten hän työntää potin voittajalle.

Potin voi voittaa myös panostamalla niin, että kukaan muu pelaaja ei maksa panostusta.

Lopuksi pelinhoitaja kerää kaikki kortit kääntäen ne kuvapuoli alaspäin pöydälle ja alkaa sekoittaa uutta jakoa varten.

Blinds



Alkujako

Flop

Turn

River

Omaha

Maksimi pelaajamäärä yhdeksän (9).

Kuten Texas Hold'em, mutta kullekin pelaajalle jaetaan neljä omaa korttia. Kukin pelaaja muodostaa kätensä käyttäen yhteisistä korteista kolmea ja omista korteistaan kahta.

Omaha 5 (Viiden kortin Omaha)

Maksimipelaajamäärä kahdeksan (8).

Kuten Omaha, mutta kullekin pelaajalle jaetaan viisi omaa korttia. Kukin pelaaja muodostaa kätensä käyttäen yhteisistä korteista kolmea ja omista korteistaan kahta.

Courchevel

Maksimi pelaajamäärä kahdeksan (8).

Kuten Omaha 5, mutta alkujaossa jaetaan viiden oman kortin lisäksi ensimmäinen yhteinen avoin kortti. Ensimmäisen panostuskierroksen jälkeen poltetaan kortti ja jaetaan kaksi yhteistä korttia lisää. Sen jälkeen peli jatkuu kuten Omaha 5.

Huomioitavaa:

Alkujako eli initial deal päättyy pöytään käännettävään ensimmäiseen yhteiseen korttiin. Jos pelin alkujaossa kääntyy kortti, korvataan se vasta ensimmäisen yhteisen kortin kääntämisen jälkeen.

Sviten Special

Maksimi pelaajamäärä seitsemän (7).

Alkujaossa jokaiselle pelaajalle jaetaan viisi korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal), jota seuraa panostuskierros.

Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop), jota seuraa panostuskierros.

Tämän jälkeen kaikki pelaajat saavat vaihtaa 0–5 korttia. Mikäli pelaaja vaihtaa vain yhden kortin, pelinhoitaja antaa vaihtokortin kuvapuoli ylöspäin. Jos pelaaja hylkää kuvapuoli ylöspäin annetun kortin, annetaan hänelle uusi vaihtokortti kuvapuoli alaspäin, joka hänen on pidettävä. Pelaaja ei saa tehdä tämän jälkeen uusia vaihtoja. Mikäli pelaaja vaihtaa 2–5 korttia, pelinhoitaja antaa korvaavat kortit pelaajalle kuvapuoli alaspäin, jotka pelaajan on pidettävä. Pelaaja ei saa tehdä tämän jälkeen uusia vaihtoja.

Korttien vaihtamisen jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) kuvapuoli ylöspäin, jota seuraa panostuskierros. Lopuksi jaetaan viides yhteinen kortti (river) kuvapuoli ylöspäin, jota seuraa viimeinen panostuskierros.

Panostuskierrosten jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, paljastetaan kortit ja katsotaan, kuka on voittaja.

Kyseessä on jakopottipeli. Puolet potista voittaa paras viiden kortin pokerikäsi käyttäen viittä omaa korttia ja toisen puolikkaan paras viiden kortin pokerikäsi käyttäen kahta omaa korttia ja kolmea yhteistä korttia pöydästä. Potin voi myös voittaa mikä tahansa käsi, jolla

pelaaja panostaa ilman että kukaan maksaa panostusta. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti jaetaan näiden pelaajien kesken.

Huomioitavaa!

- Sviten Specialissa showdown tapahtuu aikaisintaan vasta kun kaikki pelaajat ovat suorittaneet korttien vaihdon.
- Kun toinen panostuskierros on päättynyt ja aloitetaan korttien vaihtaminen, kaikki pelaajat asettavat pöydälle haluamansa määrän kortteja vaihdettavaksi valmiiksi ennen kuin pelinhoitaja jakaa vaihtokortit ensimmäiselle pelaajalle. Ensimmäisenä vaihtovuorossa on buttonista seuraava pelaaja. Tämän jälkeen edetään myötäpäivään.
- Vaihtokortit suositellaan jaettavan pelaajalle pöydän kautta, jotta kortin kääntymisen riskin on mahdollisimman pieni.
 - Mikäli kortti kuitenkin kääntyy vaihtotilanteessa pelinhoitajan toimesta pelaaja pitää kääntyneen kortin tai kortit, minkä jälkeen pelaaja päättää, että osallistuuko panostukseen jäljellä olevilla panostuskierroksilla. Pelaaja voi siis halutessaan jäädä itsensä panostuksesta (kuten all-in tilanteessa) tai jatkaa kättä normaalisti.
- Pelinhoitajan polttaa toisen kortin ennen kuin pelaajille jaetaan vaihtokortit. Vaihtojen jälkeen turn-kortti jaetaan polttamatta korttia.
- Mikäli pelinhoitaja havaitsee, että pakassa olevat kortit eivät riitä vaihtojen sekä puuttuvien yhteisten korttien jakamiseen (turn, river) sekoitetaan poistopakka pokerisekoituksella, jotta saadaan tarvittavat kortit jaon loppuun viemiseen. Polttokortti tai polttokortit jäävät paikalleen. Chemmy-sekoituksen jälkeen pakka kasataan valmiiksi riffle-sekoitusta varten pöydän pintaa vasten, jotta poistopakassa olevat kortit eivät näy pelaajille.
- Turnausmuodossa pelattuna finaali-pöytään mennään seitsemällä (7) pelaajalla. Kahdeksan kätisenä pelataan siis hand-for-hand kunnes yksi pelaaja putoaa.
- Sviten suositetaan aina pelattavaksi 6-kätisenä. Mikäli Sviteniä pelataan 7-kätisenä "cutoff"-positiossa (pelaaja ennen buttonia) on automaattisesti sitoutissa, eli hänelle ei jaeta kortteja.
- Pottia jakaessa pariton merkki menee paremmalle oman viiden kortin kädelle. Jos pelaajien omat kädet ovat yhtä hyvät annetaan pariton merkki buttonista seuraavalle.

Helsinki Hold'em

Maksimi pelaajamäärä yhdeksän (9).

Jokaiselle pelaajalle jaetaan alkujaossa neljä korttia. Ensimmäisen panostuskierroksen jälkeen pelaaja heittää kädestään yhden kortin pois. Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop), jota seuraavan panostuskierroksen jälkeen kukin pelaaja heittää kädestään vielä toisen kortin pois. Tämän jälkeen peli jatkuu kuten Texas Hold'em.

Pelaaja saa käyttää kädestään 0-2 korttia muodostaakseen viiden kortin pokerikätsensä, kuten Texas Hold'emissa.

Pineapple

Maksimi pelaajamäärä kymmenen (10).

Jokaiselle pelaajalle jaetaan alkujaossa kolme korttia. Ensimmäisen panostuskierroksen jälkeen pelaaja heittää kädestään yhden kortin pois. Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop) ja peli jatkuu kuten Texas Hold'em.

Pelaaja saa käyttää kädestään 0-2 korttia muodostaakseen viiden kortin pokerikätensä, kuten Texas Hold'emissa.

Crazy Pineapple

Maksimi pelaajamäärä kymmenen (10).

Jokaiselle pelaajalle jaetaan alkujaossa kolme korttia. Ensimmäisen panostuskierroksen jälkeen pöytään jaetaan auki kolme yhteistä korttia (flop), jota seuraavan toisen panostuskierroksen jälkeen pelaaja heittää kädestään yhden kortin pois. Tämän jälkeen peli jatkuu kuten Texas Hold'em.

Pelaaja saa käyttää kädestään 0-2 korttia muodostaakseen viiden kortin pokerikätensä, kuten Texas Hold'emissa.

Double Flop Hold'em

Maksimi pelaajamäärä kymmenen (10)

Jokaiselle pelaajalle jaetaan ensin kaksi korttia kuvapuoli alaspäin (initial deal). Tämän jälkeen pöytään jaetaan auki allekkain kahteen riviin 2 x kolme yhteistä korttia (flop). Flopin jälkeen jaetaan yksi yhteinen kortti lisää (turn) molempiin boardeihin (yhteiset pöytäkortit) ja lopuksi viides yhteinen kortti (river) molempiin boardeihin. Näin pöydässä on yhteensä kymmenen yhteistä korttia kahdessa rivissä. Korttien jakamista seuraa aina panostuskierros.

Pelaaja voi käyttää yhtä tai kahta omaa korttiaan kättä muodostettaessa. Hän voi myös käyttää kaikkia viittä yhteiskorttia, jolloin hän ei hyödynnä yhtään lähtökorttiaan. Pelaaja yrittää muodostaa mahdollisimman hyvän pelin erikseen kummastakin rivistä ja omista korteistaan. Jos sama pelaaja saa parhaan käden kummastakin rivistä, hän voittaa yksin koko potin. Jos eri pelaajilla on parhaat kädet, potti jaetaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen käsi, potti tai sen osa jaetaan näiden pelaajien kesken.

Sökö

Maksimipelaajamäärä on rahapelissä kahdeksan (8), turnauksessa yhdeksän (9) pelaajaa.

Yleensä sököä pelataan pot limit -pelinä. Ennen korttien jakoa pelaajien asettamat alkupanokset (ante) muodostavat ensimmäisen panostuskierroksen alkaessa olemassa olevan potin. Minimipanos pot limit -peleissä on alkupanoksen suuruinen.

Kukin pelaaja saa alkujaossa yhden pimeän ja yhden avoimen kortin, jonka jälkeen

korkein pintakortti aloittaa panostuskierroksen. Mikäli useammalla pelaajalla on samanarvoinen kortti, ratkaisee panostuksen aloittajan maa, jotka korkeimmasta alimpaan ovat pata, hertta, ruutu ja risti (Bridge Rank Order).

Panostuskierroksen jälkeen pelinhoitaja jakaa mukana oleville pelaajille toisen avoimen kortin, jota seuraa panostuskierros. Panostuskierroksen aloittaa pelaaja, jonka avoimet kortit muodostavat korkeimman pelin. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on samanarvoinen peli, panostuskierroksen aloittaa jakojärjestyksessä ensimmäinen pelaaja (ns. vanhempi). Näin toimitaan myös tätä seuraavilla panostuskierroksilla.

Seuraavaksi jaetaan kolmas avoin kortti ja panostuskierroksen jälkeen neljäs avoin kortti. Tätä viimeistä korttia seuraa panostuskierros, jonka jälkeen pelaajat kääntävät pimeät korttinsa näkyviin voittokäden löytämiseksi.

Sökössä on käytössä normaalien pokerikäsien lisäksi neljän kortin suora ja neljän kortin väri. Ne asettuvat arvoasteikossa parin ja kahden parin väliin (kaksi paria voittaa neljän värin, joka voittaa neljän suoran, joka voittaa parin). Neljän värisuoraa ei ole.

Voittavaa kättä etsittäessä katsotaan pelaajan kaikki viisi korttia.

Esimerkiksi, jos kahdella pelaajalla on sama neljän kortin suora tai väri, määrää viides kortti voittajan. Jos sekin on sama, potti jaetaan.

"Pihistäminen"

Jos pelaaja haluaa viimeisen korttinsa jaettavan pimeänä ns. pihistystä varten, on hänen suojattava ensimmäisenä jaettu pimeä korttinsa esim. pelimerkillä ja pidettävä se suojattuna, kunnes viimeisenä jaettu kortti on avattu. Pihistämiseen on käytettävä avoimena jaettua korttia ja pelaaja on vastuussa siitä, ettei viimeisellä kortilla ole mahdollisuutta sekoittua alkuperäisen pimeän kortin kanssa. Jos näin kuitenkin käy, on mahdollista, että pelaajan käsi katsotaan kuolleeksi.

Avointen korttien järjestys

Pelaaja tai pelinhoitaja eivät voi muuttaa avointen korttien järjestystä, vaan niiden tulee säilyä samassa järjestyksessä kuin ne on jaettu pelin päättymiseen tai pelaajan luovuttamiseen saakka.

Erikoistilanteet - Sökö

Jos pelaajalle jaettavista korteista ensimmäinen kääntyy tai on mahdollisesti näytetty pelinhoitajan toimesta, jää se avoimeksi ja toinen kortti jaetaan pimeänä.

Jos alkujaossa jonkun pelaajan molemmat kortit kääntyvät pelinhoitajan toimesta, jako uusitaan.

Jos väärä pelaaja aloittaa panostuksen, tilanne korjataan vain, jos seuraava pelaaja ei ole ehtinyt toimimaan.

Jos pelinhoitaja polttaa virheellisen määrän kortteja, tilanne korjataan, jos se on mahdollista. Ellei tilanteen korjaaminen ole mahdollista tai jos panostus on alkanut, jäävät virheellisesti jaetut kortit pelaajille.

Jos pelinhoitaja jakaa yhden tai useamman uuden kortin, ennen kuin edellinen panostuskierros on päättynyt, otetaan ennenaikaisesti jaetut kortit takaisin ja panostuskierros viedään loppuun. Loppupakka sekoitetaan uudelleen (ennenaikaisesti jaetut kortit mukaan lukien). Lisäkortit jaetaan polttamatta uutta korttia.

Seven Card Stud

Pelattaessa rahapeliä maksimipelaajamäärä on kahdeksan (8), turnauksissa yhdeksän (9) pelaajaa.

Seven Card Studin alkujaossa kullekin pelaajalle jaetaan kaksi pimeää korttia ja yksi avoin kortti, jota seuraa panostuskierros.

Panostuskierroksen jälkeen jaetaan mukana oleville pelaajille toinen avoin kortti, jota seuraa toinen panostuskierros.

Sitten jaetaan jokaiselle kolmas avoin kortti, jota seuraa kolmas panostuskierros.

Sen jälkeen jaetaan jokaiselle neljäs avoin kortti, jota seuraa neljäs panostuskierros.

Lopuksi jaetaan jokaiselle vielä yksi kortti. Tämä viimeinen kortti jaetaan pimeänä. Viimeistä korttia seuraa viides panostuskierros, jonka jälkeen seuraa showdown eli pelaajat kääntävät pimeät korttinsa näkyviin voittokäden löytämiseksi.

Pelinhoitaja sekoittaa kortit tässä manuaalisissa mainitulla tavalla (pokerisekoitus). Ennen korttien jakamista pelaajat asettavat alkupanoksen (ante) eteensä. Seuraavaksi pelinhoitaja jakaa pelaajille kortit.

Alkujako (initial deal)

Kortit jaetaan yksitellen aloittaen pelinhoitajan vasemmalla puolella istuvasta pelaajasta. Jaettuaan pelaajille kaksi pimeää ja yhden avoimen kortin (alkujako eli initial deal), kerää pelinhoitaja alkupanokset pottiin. (Pelinhoitaja voi vaihtoehtoisesti kerätä alkupanokset ennen korttien jakamista). Pimeät kortit jaetaan pelaajan eteen, avoimet kortit pelaajan edustalle keskemmälle pöytää.

Sitten pelinhoitaja ilmoittaa:

1) Limit, pienimmän avoimen kortin. Pelaaja, jolla on pienin avoin kortti aloittaa panostuksen (puhuu) asettamalla vähintään pakollisen avauspanoksen (forced bet, bring in). Pelaaja voi myös asettaa suoraan kierroksella käytetyn panostusyksikön suuruisen panoksen.

Ensimmäisen panostuskierroksen cap = forced bet + täydennys panostusyksikköön + kolme korotusta.

Esim. force 50 → complete 100, raise 200, raise 300, raise 400 = cap

2) Pot limit, suurimman avoimen kortin. Pelaaja, jolla on suurin avoin kortti aloittaa. Hän voi joko sököttää tai panostaa. Minimipanos on alkupanoksen suuruinen ja maksimi potin suuruinen. Myös Pot limitissä voidaan käyttää forced bet -panosta pelin elävöittämiseksi.

Mikäli useammalla pelaajalla on samanarvoinen kortti, ratkaisee panostuksen aloittajan maa, jotka korkeimmasta alimpaan ovat pata, hertta, ruutu ja risti (Bridge Rank Order).

Panostuksen aloittaneen pelaajan jälkeen muut pelaajat vuorollaan sököttävät, maksavat, korottavat tai luopuvat pelistä. Kun kaikki pelaajat ovat toimineet, kerää pelinhoitaja panokset pottiin ja kopauttaa pöytää panostuskierroksen päättymisen merkiksi.

Neljäs kortti (4th street)

Pakasta poltetaan päällimmäinen kortti, jonka jälkeen mukana oleville pelaajille jaetaan toinen avoin kortti. Kortti jaetaan ensimmäisen kortin päälle limittäin, niin että kortin molempien kulmien indeksit ovat näkyvissä. Korttien järjestystä ei saa muuttaa. Pelinhoitaja ilmoittaa jakaessaan avoimiin kortteihin muodostuvat parit ja osoittaa korkeimman näkyvissä olevan yhdistelmän.

Pelaaja, jolla on korkein yhdistelmä, aloittaa panostuskierroksen. Hän voi joko sököttää tai panostaa. Muut pelaajat toimivat edellä mainitulla tavalla. Kun kaikki pelaajat ovat toimineet, kerää pelinhoitaja panokset pottiin ja kopauttaa pöytää panostuskierroksen päättymisen merkiksi.

Jos jollekin pelaajista muodostuu neljännellä kortilla näkyviin kortteihin pari, voi limit-peliä pelattaessa kuka tahansa pelaajista nostaa kyseisen kierroksen panostusyksikön suuremmalle tasolle.

Esim. 100/200 pelissä normaali panostusyksikkö olisi 100, mutta parin näkyessä voi tässä tapauksessa pelaaja 2 korottaa kahdella sadalla.

Pelaaja 1
Bet 100

Pelaaja 2
Raise 300

Pelaaja 3
Fold/Call 300/Raise 500

Jos panostusyksikkö on nostettu (esimerkissä kahteen sataan), on seuraavat korotukset tehtävä tällä suuremmalla yksiköllä. Kierroksen maksimipanos/pelaaja (eli cap) määräytyy korotuskertojen (3) mukaan.

Viides kortti (5th street)

Pakasta poltetaan päällimmäinen kortti, ja se asetetaan aiemmin poltetun kortin alle. Mukana oleville pelaajille jaetaan kolmas avoin kortti. Pelinhoitaja ilmoittaa muodostuvat parit tai kolmoset ja osoittaa korkeimman yhdistelmän. Sen omaava pelaaja aloittaa panostuskierroksen, ja muut pelaajat toimivat hänen jälkeensä omalla vuorollaan.

Kun kaikki pelaajat ovat toimineet, kerää pelinhoitaja panokset pottiin ja kopauttaa pöytää panostuskierroksen päättymisen merkiksi.

Kuudes kortti (6th street)

Pakasta poltetaan päällimmäinen kortti, ja se asetetaan kahden aiemmin poltetun kortin alle. Mukana oleville pelaajille jaetaan neljäs avoin kortti. Pelinhoitaja ilmoittaa jakaessaan muodostuvat parit, kahdet parit, ja kolmoset, sekä osoittaa korkeimman yhdistelmän. Sen omaava pelaaja aloittaa panostuskierroksen, ja muut pelaajat toimivat hänen jälkeensä

omalla vuorollaan. Kun kaikki pelaajat ovat toimineet, kerää pelinhoitaja panokset pottiin ja kopauttaa pöytää panostuskierroksen päättymisen merkiksi.

Seitsemäs kortti (7th street)

Pakasta poltetaan päällimmäinen kortti, ja se asetetaan kolmen aiemmin poltetun kortin alle. Mukana oleville pelaajille jaetaan viimeinen kortti, joka jaetaan pimeänä. Korkeimman yhdistelmän omaava pelaaja aloittaa viimeisen panostuskierroksen, ja muut mukana olevat pelaajat toimivat hänen jälkeensä omalla vuorollaan.

Kun kaikki pelaajat ovat toimineet, kerää pelinhoitaja panokset pottiin.

Viimeisen panostuskierroksen jälkeen, kun mukana on vielä vähintään kaksi pelaajaa, katsotaan, kuka pelaaja voittaa. Potin voittaa pelaaja, joka muodostaa omista seitsemästä kortistaan parhaan viiden kortin pokerikäden.

Pelinhoitaja kerää poisheitetyt kortit ja kääntää häviävät kädet kuvapuoli alaspäin, niin että ainoastaan voittokäsi on näkyvissä. Sitten hän työntää potin voittajalle.

Potin voi voittaa myös panostamalla niin, että kukaan muu pelaaja ei maksa panostusta.

Lopuksi pelinhoitaja kerää kaikki kortit kääntäen ne kuvapuoli alaspäin pöydälle ja alkaa sekoittaa uutta jakoa varten.

Avointen korttien järjestys

Pelaaja tai pelinhoitaja eivät voi muuttaa avointen korttien järjestystä, vaan niiden tulee säilyä samassa järjestyksessä kuin ne ovat jaettu pelin päättymiseen tai pelaajan luovuttamiseen saakka.

Liian vähän kortteja jaon loppuun viemiseen

Pelinhoitajan tehtävänä on varmistaa, että kortteja jaon loppuun viemiseen on riittävästi. Jotta kaikille mukana oleville pelaajille voidaan viimeisellä kierroksella jakaa oma kortti, tarvitaan niitä jäljellä mukana olevien pelaajien lukumäärä lisättynä kahdella (poltettava kortti ja viimeinen kortti, jota ei koskaan jaeta).

Jos kortteja ei ole riittävästi ilman poltettuja kortteja, mutta kortit riittävät ne mukaan lukien, sekoitetaan pakassa jäljellä olevat ja poltetut kortit (chemmy-shuffle) ja tehdään niistä uusi pakka, joka leikataan. Seuraavaksi poltetaan kortti ja jaetaan normaalisti yksi kortti kullekin pelaajalle.

Jos kortteja ei ole poltettuja ja pakassa jäljellä olevia kortteja käyttäen riittävästi, jotta kaikille pelaajille voitaisiin jakaa oma kortti, poltetaan kortti ja jaetaan yksi kortti avoimena pöydälle yhteiseksi kortiksi kaikille pelaajille. Pelaaja, jolla on korkein yhdistelmä yhteistä korttia käyttäen, aloittaa panostuksen.

Jos pakassa on jäljellä vähemmän kuin kolme (3) korttia, sekoitetaan pakassa jäljellä olevat ja poltetut kortit. Pakka leikataan, poltetaan kortti ja jaetaan yhteinen kortti.

Jos pelinhoitaja huomaa jo jakaessaan uusia kortteja, etteivät kortit riitä, jakaa hän kaikki paitsi viimeisen kortin, joka sekoitetaan poltettujen korttien kanssa. Uusi pakka leikataan, poltetaan kortti ja loput pakasta jaetaan. Jos kaikille pelaajille ei voida jakaa omaa korttia, jaetaan pakan viimeistä edellinen kortti yhteiseksi kortiksi ilman omaa korttia jääneille pelaajille. Tässä tapauksessa viimeinen panostuskierros ohitetaan ja showdown seuraa välittömästi.

Huomio!

Pelattaessa Seven Card Studia yhdeksällä pelaajalla voivat kortit loppua jo jaettaessa kuudensia kortteja. Jos kuudes kortti jaetaan yhteisenä, jaetaan myös seitsemäs kortti yhteisenä.

Erikoistilanteita - Seven Card Stud

Jos pelaajalle jaettavista korteista ensimmäinen tai toinen kääntyy tai on mahdollisesti näytetty pelinhoitajan toimesta, jää se avoimeksi ja kolmas kortti jaetaan pimeänä.

Jos alkujaossa jonkun pelaajan molemmat pimeät kortit kääntyvät pelinhoitajan toimesta, jako uusitaan.

Jos pelaaja ei kykene asettamaan pakollista avauspanosta (forced bet) täysimääräisenä, on seuraavan pelaajan peliä jatkaakseen asetettava vähintään se.

Jos väärä pelaaja aloittaa panostuksen, tilanne korjataan vain, jos seuraava pelaaja ei ole ehtinyt toimimaan.

Jos pelinhoitaja polttaa virheellisen määrän kortteja, tilanne korjataan, jos se on mahdollista. Ellei tilanteen korjaaminen ole mahdollista tai jos panostus on alkanut, jäävät virheellisesti jaetut kortit pelaajille.

Jos pelinhoitaja jakaa yhden tai useamman uuden kortin, ennen kuin edellinen panostuskierros on päättynyt, otetaan ennenaikaisesti jaetut kortit takaisin ja panostuskierros viedään loppuun. Loppupakka sekoitetaan uudelleen ennenaikaisesti jaetut kortit mukaan lukien. Lisäkortit jaetaan polttamatta uutta korttia.

Jos ennenaikaisesti jaettu kortti on viimeinen pimeänä jaettava kortti ja pelaaja on nähnyt sen tai sekoittanut sen muiden pimeiden korttiensa kanssa, pitää pelaaja kortin, muttei hän voi panostaa tai korottaa kesken jääneellä panostuskierroksella.

Jos pelaajan viimeisenä saama pimeä kortti jaetaan avoimena tai kääntyy pelinhoitajan toimesta, toimitaan seuraavasti:

- Jos avoin kortti on jaettu ensimmäiselle pelaajalle ja hän on all-in, jaetaan muille pelaajille kortit pimeänä, ja panostuskierros seuraa normaalisti.
- Jos avoin kortti on jaettu ensimmäiselle pelaajalle, eikä hän ole all-in, jaetaan kortti avoimena kaikille pelaajille, ja panostuskierros seuraa normaalisti.
- Jos avoin kortti jaetaan jollekin muulle kuin ensimmäiselle pelaajalle, jaetaan muille pelaajille pimeä kortti. Pelaajan, jolle kortti on jaettu avoimena, täytyy ennen panostuksen alkamista ilmoittaa jättävänsä osallistumatta panostukseen (all-in) tai ilmoittaa jatkavansa peliä normaalisti.

Ensimmäiseksi puheissa oleva pelaaja määräytyy kaikkien näkyvissä olevien (myös seitsemännen kortin) perusteella.

Jos pottia jaettaessa jää merkki, jota ei puoliteta, saa sen Bridge Rank Orderin mukaan korkeimman kortin omaava potin jakoon osallistuva pelaaja. Kaikki kortit katsotaan.

Limit-pelin korotuskaavio:

Ante	Alku- jako	neljäs kortti	viides kortti	kuudes kortti	seitsemäs kortti	
						
Panos	1 yks.	1 yks.	2 yks.	2 yks.	2 yks.	
1.Korotus	1+1	1+1	2+2	2+2	2+2	
2.Korotus	2+1	2+1	4+2	4+4	4+2	
3.Korotus	3+1	3+1	6+2	6+2	6+2	
Max.	(4)	(4)	(8)	(8)	(8)	(yht. 32)

High-Low -pelit (Eight-or-better)

Hi-lo -versiona pelataan yleensä Seven Card Studia ja/tai Omahaa.

Korttien jako

Korttien jako ja panostuskierrokset menevät kuten pelien normaaleissa (high) versioissa.

Potin jako

Hi-Lo -peleissä potti jaetaan puoliksi korkeimman – ja pienimmän viiden kortin pokerikäden kesken.

Katsottaessa pienintä kättä, huomioidaan vain kädet, joissa korkein kortti on kahdeksikko tai pienempi ja kädessä ei ole yhtään samaa korttia. Low-kädessä suoria tai värejä ei lasketa, toisin sanoen ne eivät huononna pelaajan kättä. Näin ollen paras mahdollinen low-käsi on A2345 eli ns. "wheel".

Korkein käsi muodostetaan kuten pelien normaaleissakin versioissa.

Pelaajan ei tarvitse muodostaa high- ja low-kättä samoista korteista, vaan hänelle muodostetaan kaikista käytettävissä olevista korteista sekä paras mahdollinen high- että low-käsi. Pelaaja voi siis voittaa potin molemmat puoliskot.

Jos kellään pelaajista ei ole sääntöjen mukaista low-kättä, jaetaan koko potti high-käden mukaan. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on sama high- tai low-käsi, korttien maat eivät ratkaise voittajaa, vaan tässä tapauksessa kyseinen potin puolikas jaetaan. Näin ollen potti voi mennä useampaankin kuin kahteen osaan.

Seven Card Stud Hi-Lo (Eight-Or-Better)

Limit-panostusmuoto

Panostus menee kuten Seven Card Studin normaalissa versiossa, sillä erotuksella, että kahdella avoimella kortilla ei voi panostaa isompaa yksikköä, vaikkakin pari olisi näkyvissä.

Razz

Pelattaessa rahapeliä maksimipelaajamäärä on kahdeksan (8), turnauksissa yhdeksän (9) pelaajaa.

Razz on seitsemän kortin pokeripeli, jota pelataan kuin Seven Card Studia, sillä erotuksella, että Razz:ssä kukin pelaaja yrittää muodostaa korteistaan mahdollisimman pienen viiden kortin yhdistelmän. Razz:ssä ei lasketa suoria tai värejä, eli ne eivät huononna pelaajan kättä. Näin ollen paras mahdollinen käsi on A2345.

Toisin kuin Hi-Lo -peleissä Razz:ssä ei ole eight-or-better -sääntöä, eli myös käsi, jossa on kahdeksikkoa korkeampia kortteja tai esimerkiksi pari, voi voittaa potin. Ässä on aina arvoltaan yksi. Paras käsi katsotaan aina suurimmasta kortista alaspäin, eli J6543 on parempi kuin J732A.

Esimerkkejä Razz-käsistä järjestyksessä huonoimmasta parhaimpaan:

3, 3, 3, 5, 5 - voittaa erittäin harvoin
K, K, 4, 3, 2
2, 2, 7, 6, 5
A, A, T, 9, 8
K, Q, J, T, 9
K, Q, J, T, 7
9, 8, 7, 6, 5
9, 8, 3, 2, A
9, 7, 6, 5, 4
6, 5, 4, 3, 2
6, 4, 3, 2, A
5, 4, 3, 2, A - paras mahdollinen käsi

Limit-panostusmuoto

Alkujaon jälkeen korkein kortti (Bridge Rank Order) asettaa forced betin tai täydentää minimipanokseen. Seuraavilla panostuskierroksilla pienin näkyvissä oleva käsi, eli paras low-käsi aloittaa panostuksen, muuten panostus menee samalla tavalla kuin normaalissa Seven Card Studin limit -versiossa, sillä erotuksella, että kahdella avoimella kortilla ei voi panostaa isompaa yksikköä, vaikkakin pari olisi näkyvissä.

Dealer's choice

Maksimipelaajamäärä on kahdeksan (8).

Dealer's choice on eri pokerimuotojen yhdistelmä, missä kukin pelaaja saa vuorollaan (buttonin ollessa kohdalla) valita mitä peliä, sillä pelikierroksella pelataan.

Dealer's choicea pelataan aina blindeilla, eli Seven Card Stud:ssa ja Sökössä ensimmäinen panostuskierros alkaa poikkeuksellisesti blindeista seuraavasta pelaajasta, välittämättä pintakorteista. Seuraavilla panostuskierroksilla parhaimman näkyvän yhdistelmän omaava pelaaja aloittaa.

Pietarilainen Dealer's choice

Maksimipelaajamäärä on kahdeksan (8).

Pietarilainen Dealer's choice on eri pokerimuotojen yhdistelmä, jossa kukin pelaaja saa vuorollaan valita, mitä peliä sillä pelikierroksella pelataan. Kullakin pelikierroksella pelattavan pelin valitsee jakajan merkistä (button) seuraava jakoon osallistuva pelaaja. Valittavana olevat pelivaihtoehdot on ilmoitettu pelipöydässä. Vaihtoehtoina voivat olla esimerkiksi Texas Hold'em, Seven Card Stud, Omaha, viiden kortin Omaha ja näiden Hi-Lo versiot.

Alkujako

Pelinhoitaja jakaa jokaiselle pelaajalle kaksi pimeää korttia, minkä jälkeen buttonista seuraava pelaaja ilmoittaa minkä peliversion hän valitsee. Tämän jälkeen pelinhoitaja jakaa mahdollisesti tarvittavat lisäkortit valitun pelin alkujaon ohjeiden mukaisesti. Valintavuorossa oleva pelaaja saa katsoa kaksi ensin jaettua korttiaan ennen kuin valitsee pelin.

Pelin kulku

Kun alkujako on saatu päätökseen, seuraa ensimmäinen panostuskierros, jonka jälkeen jatketaan kunkin pelin peliohjeissa kerrotulla tavalla.

Alkujaossa kääntynyt kortti

Jos aluksi jaettavista kahdesta pimeästä kortista jonkun pelaajan kortti kääntyy tai näkyy pelinhoitajan toimesta, jako uusitaan.

H.O.R.S.E

H.O.R.S.E -pelimuodossa pelataan viittä eri pokerivariaatiota vuoron perään, kutakin peliä aina ennalta määrätty määrä jakoja kerrallaan. Pelit ovat järjestyksessä Texas Hold'em, Omaha High-Low (Eight-or-better), Razz, Seven Card Stud ja Seven Card Stud High-Low (Eight-or-better).

Open Faced Chinese (Avokiinanpokeri)

Pelin kulku

Pelissä käytetään jakajamerkkiä (button), joka määrittää korttien jakojärjestyksen. Kaikki kortit jaetaan yksitellen buttonista myötäpäivään. Button siirtyy myötäpäivään jokaisen jaon jälkeen.

Alkujaossa jokaiselle pelaajalle jaetaan viisi korttia yksitellen kuvapuoli alaspäin. Tämän jälkeen jokainen pelaaja vuorollaan asettaa saamansa viisi korttia haluamallaan tavalla kolmeen korttikäteen (etupeli, keskipeli ja takapeli) kuvapuoli ylöspäin. Ensimmäisenä korttinsa asettaa buttonista seuraava pelaaja. Kun hän on asettanut kaikki viisi korttiaan, jatketaan myötäpäivään, kunnes kaikki pelaajat ovat asettaneet kaikki viisi korttiaan.

Tämän jälkeen jako jatkuu siten, että jokaiselle pelaajalle jaetaan vuorotellen yksi kortti, jonka hän asettaa yhteen kolmesta korttikädestään. Korttien jakaminen aloitetaan buttonista seuraavasta pelaajasta. Näin jatketaan, kunnes kaikilla pelaajilla on kolmentoista kortin kiinanpokerikäsi, kolme korttia etukädessä, viisi keskikädessä ja viisi takakädessä.

Pistelasku

Kun kaikki kortit on jaettu, verrataan jokaisen pelaajan etu-, keski- ja takakäsiä toisten pelaajien vastaaviin käsiin. Yhden voitetun käden arvo on yksi piste. Pisteet lasketaan erikseen jokaista vastustajaa vastaan. Jos pelaaja voittaa yhtä vastustajaa vastaan kaksi kättä ja häviää tälle yhden käden, voittaa hän tältä yhden pisteen. Jos pelaajien kädet ovat samanarvoiset, ei kyseisestä käsiparista jaeta pisteitä. Jos pelaaja esimerkiksi voittaa kaksi kättä ja yksi menee tasan, voittaa hän vastustajaltaan kaksi pistettä. Jos pelaajan kaikki kädet ovat paremmat kuin vastustajan vastaavat, voittaa hän lisäksi kolme lisäpistettä eli yhteensä kuusi pistettä kyseiseltä vastapelaajalta. Pisteen arvo voi olla suurempikin kuin yksi, mutta pistelasku tapahtuu silti samalla periaatteella.

Bonukset

Jos pelaajalla on laillisessa kiinanpokerikädessä yksittäinen bonus-tilukossa mainittu korttiyhdistelmä, voittaa hän jokaiselta pelaajalta, käsiparin lopputuloksesta riippumatta bonus-tilukossa määritellyn pistemäärän. Jos pelaajilla on samassa käsiparissa molemmilla bonus-käsi, katsotaan pistelaskussa näiden erotus. Esimerkiksi jos pelaajalla on väri ja vastustajalla on täysikäsi, häviää hän kaksi pistettä. Jos molemmilla on käsiparissa samanarvoinen bonus-käsi, ei bonuksia jaeta, vaikka toisella olisi esimerkiksi korkeampi väri.

Laiton käsi

Kolme korttikättä tulee olla asetettu niin, että etukäsi on huonompi kuin keskikäsi, ja takakäsi on kaikista kolmesta paras tai yhtä hyvä kuin keskikäsi. Käsien paremmuus määräytyy pokerin normaalin arvoasteikon mukaan. Kolmen tai neljän kortin suoria tai värejä ei lasketa, siis etukädessä paras mahdollinen käsi on kolme ässää.

Jos pelaaja asettaa kortit jollain muulla tavalla, tai korttimäärä käsissä poikkeaa edellä kerrotusta (kolme, viisi, viisi), häviää hän automaattisesti kuusi pistettä kaikille vastustajille, joilla on laillinen käsi. Tämän lisäksi pelaajan tulee maksaa mahdolliset bonus-voitot. Laittomalla kädellä ei voi voittaa bonus-voittoa.

Käteispeli

Yhdessä pöydässä voi pelata 2-5 pelaajaa. Jos pelaajia on viisi, ei buttonissa oleva pelaaja osallistu jakoon. Buttoni arvotaan pelin alkaessa.

Pelaajat määrittävät pisteen arvon pokerihuoneessa määritettyjen rajojen mukaan.

Jokaisella pelaajalla tulee olla jokaisen jaon alussa vähintään 50 pisteen arvosta käteismerkkejä pöydällä. Maksimitappio yhdelle pelaajalle jakoa kohti on 50 pistettä. Jos pelaajan tappio olisi yhdessä jaossa yli 50 pistettä, jaetaan 50 pistettä muille pelaajille voittojen suhteessa. Pisteet pyöristetään siten, että jako menee mahdollisimman tasan suhteessa pisteisiin, eikä summa ylitä 50:tä. Mahdollinen jakojäännös jaetaan buttonista seuraaville pelaajille.

Esim. Pelaaja A häviää yhteensä 70 pistettä. B voittaa 25, C voittaa 20 ja D voittaa 25. A maksaa B:lle 18, C:lle 14 ja D:lle 18. Yhteensä siis maksimitappio 50 pistettä.

Peliä pelataan tässä ohjeessa kerrotuilla kiinanpokerin säännöillä ja bonuksilla.

Narnia- tai Fantasyland-erikoissääntö ei ole käytössä.

Turnaus

Pelaajat arvotaan turnauksen alussa 3-5 pelaajan pöytiin. Jos pöydässä on viisi pelaajaa, ei buttonissa oleva pelaaja osallistu jakoon.

Kaikki pelaajat saavat alussa saman verran pisteitä turnausmerkkeinä. Pisteen arvo nousee aina tason vaihtuessa turnausstruktuurin mukaisesti. Pisteen arvoa voidaan kuitenkin muuttaa kesken tasonkin, esimerkiksi aikataulullisista syistä.

Voitonmaksu aloitetaan aina buttonista seuraavasta pelaajasta. Voitonmaksussa käsitellään yhden pelaajan kaikki voitot ja tappiot, ennen siirtymistä seuraavaan pelaajaan. Ensimmäisenä verrataan pelaajan kortteja hänen vasemmalla puolella olevan pelaajan kortteihin ja siitä jatketaan myötöpäivään. Jos pelaajan pelimerkit loppuvat voitonmaksun aikana, päättyy voitonmaksu ja turnaus hänen osaltaan siihen, vaikkakin hän olisi voittamassa merkkejä jäljempänä olevalta pelaajalta.

Pelaaja voi voittaa yhdessä jaossa kultakin vastapelaajalta vain sen verran merkkejä kuin hänellä itsellään on. Maksimissaan pelaaja voi voittaa jokaiselta vastustajalta tai hävitä jokaiselle vastustajalle sen verran merkkejä, kuin hänellä oli jaon alkaessa.

Pelaajien pudotessa turnauksesta pöytiä yhdistetään kuten normaalissa pokeriturnauksessa.

Jos kaksi pelaajaa tippuu turnauksesta yhtä aikaa, sijoittuu paremmin pelaaja, jolla oli enemmän merkkejä jaon alussa.

Turnaus pelataan tässä ohjeessa kerrotuilla kiinanpokerin säännöillä ja bonuksilla.

Narnia- tai Fantasyland-erikoissääntö ei ole käytössä.

Poissa oleva pelaaja

Viisi ensimmäistä korttia asetetaan pelaajalle joka ei ole pelipaikallaan seuraavasti:

- värisuora, täysikäsi, väri ja suora, eli valmiit viiden kortin pelit taakse
- neloset taakse, viides kortti keskelle
- kolmoset taakse, isompi kortti keskelle, pienempi eteen
- kahdet parit: isompi pari taakse, pienempi keskelle ja viides kortti eteen
- yksi pari taakse, kaksi isointa korttia keskelle, pienin eteen
- viisi eri korttia, kaksi isointa taakse, seuraavat kaksi keskelle ja pienin eteen

Yksittäin jaettavat kortit asetetaan etukädestä aloittaen siten, että pelaajan kädestä ei automaattisesti tule laiton. Tällöin ei kuitenkaan oteta huomioon pakasta jo jaettuja, muiden pelaajien käsissä olevia kortteja.

Aikaraja

Jokaisella pelaajalla on ennalta määrätty aika toimia, eli asettaa korttinsa haluamaansa korttikäteeseen. Jos pelaaja ei ole asettanut korttiaan aikarajan puitteissa, toimitaan kuten poissa olevan pelaajan kohdalla.

BONUS-voitot

ETUKÄSI	
66	1 piste
77	2 pistettä
88	3 pistettä
99	4 pistettä
TT	5 pistettä
JJ	6 pistettä
QQ	7 pistettä
KK	8 pistettä
AA	9 pistettä
222	10 pistettä
333	11 pistettä
444	12 pistettä
555	13 pistettä
666	14 pistettä
777	15 pistettä
888	16 pistettä
999	17 pistettä
TTT	18 pistettä
JJJ	19 pistettä
QQQ	20 pistettä
KKK	21 pistettä
AAA	22 pistettä

	KESKIKASI	TAKAKASI
Kolmoset	2 pistettä	-
Suora	4 pistettä	2 pistettä
Väri	8 pistettä	4 pistettä
Täyskäsi	12 pistettä	6 pistettä
Neloset	20 pistettä	10 pistettä
Värisuora	30 pistettä	15 pistettä
Royal Flush	50 pistettä	25 pistettä

7. Pokerirahapelin jackpotit

Bad Beat jackpot

Pokeripeleihin (ei turnauksiin), voidaan liittää mukaan erityinen jackpot-voitto (bad beat jackpot). Jackpot-voitto maksetaan, mikäli tietyn suuruinen käsi häviää vielä paremmalle kädelle. Jackpot-voitto voidaan maksaa vain sellaisessa pelipöydässä, jonka peliin on pelikierroksen alkaessa osallistunut pelitilassa ilmoitettu minimimäärä pelaajia. Peliin osallistuviksi katsotaan ne henkilöt, jotka ovat kyseisellä pelikierroksella mukana (ovat saaneet kortit ja ovat olleet fyysisesti pelipaikallaan). Jackpot-voitto jaetaan vain sen pelipöydän pelaajien kesken, jossa jackpotin laukaisukriteerit täyttävät kädet on jaettu. Jackpot jaetaan, mikäli pelikierroksen lopussa ilmenee kaksi tai useampi jackpotin laukaisukriteerit täyttävää kättä.

Kriteerit on jaettu kahteen kategoriaan, jotka on kerrottu jäljempänä. Ensimmäisen kategorian mukaisten kriteerien täytyttyessä maksetaan jackpot-kertymästä ulos yhteensä 80 % ja toisen kategorian mukaisten kriteerien täytyttyessä maksetaan jackpot-kertymästä ulos yhteensä 18–23 % kyseisen pöydän pelaajamäärästä riippuen. Tarkka voitonjako ilmenee jäljempänä olevasta taulukosta.

Maksimipelaajamäärä pokeripeleissä, joihin on liitetty jackpot-voitto, on 10 pelaajaa/pöytä.

Jackpotin laukaisemiseen vaadittavat kriteerit vaihtelevat pelattavasta pokeripeliversiosta riippuen.

Jackpotin laukaisemiseen oikeuttavat kädet tarkastaa Veikkauksen edustaja.

Pelaajille muodostetaan aina paras mahdollinen käsi.

Mikäli useammalla pelaajalla on jackpotin laukaisemiseen oikeuttavat kädet, katsotaan kaksi parasta kättä jackpotin laukaisseiksi käsiksi.

Mikäli useammalla pelaajalla on sama jackpotin laukaisemiseen oikeuttava käsi, maksetaan voitot jäljempänä olevan taulukon (jackpot-voitonmaksutaulukko kategoria 1 tai jackpot-voitonmaksutaulukko kategoria 2) mukaisesti.

Mikäli Jackpot laukeaa useammassa pöydässä lähes samanaikaisesti, katsotaan Jackpotin lauenneen ensin siinä pöydässä, jossa jako alkoi aiemmin. Jako katsotaan alkaneeksi, kun pelinhoitaja on sekoittanut kortit ensimmäisen kerran riffle-sekoituksella.

Sekoituskoneen ollessa käytössä jako katsotaan alkaneeksi, kun pelinhoitaja painaa kannen avaamisnappia.

Bad Beat jackpot-maksu kerätään seuraavasti:

Jokaisesta jackpotiin liitetystä pokeripelipöydässä (ei turnauspöydissä) pelatusta pelikierroksesta kerätään yksi euro Bad Beat jackpot -kertymään. Pelikierrokseen täytyy osallistua vähintään viisi pelaajaa ja pelin täytyy edetä vähintään toiselle panostuskierrokselle, jotta maksu kerätään. Kertymä lisätään jackpot-summaan pelipäivän lopussa.

Jackpot-maksu voidaan pöydän kaikkien pelaajien tähän suostuessa kerätä myös ns. tuntiveloituksena pöytäkohtaisesti 40 €/ 60 min alkavalta tunnilta. Maksu voidaan kerätä myös 10 €/15 min. Kerätty maksu lisätään kertymään, vaikka pöydän pelaajamäärä putoaisi alle viiden kesken maksetun ajan, ja jackpotin voittaminen ei olisi enää mahdollista.

Bad Beat Jackpotin laukeamiskriteerit Casino Helsingin pokerirahapeleissä:

Kategoria 1:

Omaha 5 ja Courchevel:

Pelaaja häviää neljällä ässällä tai paremmalla kädellä.

Omaha:

Pelaaja häviää neljällä sotilaalla tai paremmalla kädellä.

Texas Hold'em:

Pelaaja häviää täyskädellä, jonka muodostavat kolme ässää ja kuningaspari tai paremmalla kädellä. Häviävän pelaajan on käytettävä molempia korttejaan.

Seven Card Stud:

Pelaaja häviää neljällä nelosella tai paremmalla kädellä.

Sökö:

Pelaaja häviää täyskädellä, jonka muodostavat kolme nelosta ja mikä tahansa pari tai paremmalla kädellä.

Sviten Special:

Svitenille ei ole bad beat jackpot laukeamiskriteeriä, eikä sitä myöskään veloiteta pelaajilta.

Kategoria 2:

Omaha 5 ja Courchevel:

Pelaaja häviää neljällä yhdeksiköllä tai paremmalla kädellä.

Omaha:

Pelaaja häviää neljällä kakkosella tai paremmalla kädellä.

Texas Hold'em:

Pelaaja häviää täyskädellä, jonka muodostavat kolme ässää ja sotilaspari tai paremmalla kädellä. Häviävän pelaajan on käytettävä molempia korttejaan.

Seven Card Stud:

Pelaaja häviää täyskädellä, jonka muodostavat kolme ässää ja mikä tahansa pari tai paremmalla kädellä.

Sökö:

Pelaaja häviää viiden kortin värillä, jonka korkein kortti on kuningas tai paremmalla kädellä.

Huom! Muissa kuin edellä mainituissa peleissä ei ole bad beat jackpot laukeamiskriteeriä, eikä sitä myöskään veloiteta pelaajilta.

Jackpot-voitonmaksutaulukko Kategoria 1

KATEGORIA 1						
	1 häviäjä %/pelaaja	1 voittaja %/pelaaja	2 voittajaa %/pelaaja	3 voittajaa %/pelaaja	4 voittajaa %/pelaaja	muut %/pelaaja
5 pelaajaa	40	20	x	x	x	6,667
	40	x	13,33	x	x	6,667
	40	x	x	11,111	x	6,667
	40	x	x	x	10	x
6 pelaajaa	40	20	x	x	x	5
	40	x	12,5	x	x	5
	40	x	x	10	x	5
	40	x	x	x	8,75	5
7 pelaajaa	40	20	x	x	x	4
	40	x	12	x	x	4
	40	x	x	9,333	x	4
	40	x	x	x	8	4
8 pelaajaa	40	20	x	x	x	3,33
	40	x	11,667	x	x	3,33
	40	x	x	8,889	x	3,33
	40	x	x	x	7,5	3,33
9 pelaajaa	40	20	x	x	x	2,857
	40	x	11,439	x	x	2,857
	40	x	x	8,571	x	2,857
	40	x	x	x	7,143	2,857
10 pelaajaa	40	20	x	x	x	2,5
	40	x	11,25	x	x	2,5
	40	x	x	8,333	x	2,5
	40	x	x	x	6,875	2,5
	2 häviäjää %/pelaaja	1 voittaja %/pelaaja	2 voittajaa %/pelaaja	3 voittajaa %/pelaaja	4 voittajaa %/pelaaja	muut %/pelaaja
5 pelaajaa	23,33	20	x	x	x	6,667
	23,33	x	13,33	x	x	6,667
	23,33	x	x	11,111	x	x
	23,33	x	x	x	x	x
6 pelaajaa	22,5	20	x	x	x	5
	22,5	x	12,5	x	x	5
	22,5	x	x	10	x	5
	22,5	x	x	x	8,75	x
7 pelaajaa	22	20	x	x	x	4
	22	x	12	x	x	4
	22	x	x	9,333	x	4
	22	x	x	x	8	4
8 pelaajaa	21,667	20	x	x	x	3,33
	21,667	x	11,667	x	x	3,33
	21,667	x	x	8,889	x	3,33
	21,667	x	x	x	7,5	3,33
9 pelaajaa	21,429	20	x	x	x	2,857
	21,429	x	11,439	x	x	2,857
	21,429	x	x	8,571	x	2,857
	21,429	x	x	x	7,143	2,857
10 pelaajaa	21,25	20	x	x	x	2,5
	21,25	x	11,25	x	x	2,5
	21,25	x	x	8,333	x	2,5
	21,25	x	x	x	6,875	2,5

	3 häviäjää %/pelaaja	1 voittaja %/pelaaja	2 voittajaa %/pelaaja	3 voittajaa %/pelaaja	4 voittajaa %/pelaaja	muut %/pelaaja
5 pelaajaa	17,778	20	x	x	x	6,667
	17,778	x	13,333	x	x	x
6 pelaajaa	16,667	20	x	x	x	5
	16,667	x	12,5	x	x	5
	16,667	x	x	10	x	x
7 pelaajaa	16	20	x	x	x	4
	16	x	12	x	x	4
	16	x	x	9,333	x	4
	16	x	x	x	8	x
8 pelaajaa	15,556	20	x	x	x	3,33
	15,556	x	11,667	x	x	3,33
	15,556	x	x	8,889	x	3,33
	15,556	x	x	x	7,5	3,33
9 pelaajaa	15,238	20	x	x	x	2,857
	15,238	x	11,439	x	x	2,857
	15,238	x	x	8,571	x	2,857
	15,238	x	x	x	7,143	2,857
10 pelaajaa	15	20	x	x	x	2,5
	15	x	11,25	x	x	2,5
	15	x	x	8,333	x	2,5
	15	x	x	x	6,875	2,5
	4 häviäjää %/pelaaja	1 voittaja %/pelaaja	2 voittajaa %/pelaaja	3 voittajaa %/pelaaja	4 voittajaa %/pelaaja	muut %/pelaaja
5 pelaajaa	15	20	x	x	x	x
6 pelaajaa	13,75	20	x	x	x	5
	13,75	x	12,5	x	x	x
7 pelaajaa	13	20	x	x	x	4
	13	x	12	x	x	4
	13	x	x	9,333	x	x
8 pelaajaa	12,5	20	x	x	x	3,33
	12,5	x	11,667	x	x	3,33
	12,5	x	x	8,889	x	3,33
	12,5	x	x	x	7,5	x
9 pelaajaa	12,143	20	x	x	x	2,857
	12,143	x	11,439	x	x	2,857
	12,143	x	x	8,571	x	2,857
	12,143	x	x	x	7,143	2,857
10 pelaajaa	11,875	20	x	x	x	2,5
	11,875	x	11,25	x	x	2,5
	11,875	x	x	8,333	x	2,5
	11,875	x	x	x	6,875	2,5

Jackpot-voitonmaksutaulukko Kategoria 2

KATEGORIA 2					
5-10 pelaajaa	1 häviäjä %/pelaaja	2 häviäjää %/pelaaja	3 häviäjää %/pelaaja	4 häviäjää %/pelaaja	muut %/pelaaja
	10	5,5	4	3,25	1
	1 voittaja %/pelaaja	2 voittajaa %/pelaaja	3 voittajaa %/pelaaja	4 voittajaa %/pelaaja	muut %/pelaaja
	5	3	2,333	2	1

Kategoria 2 taulukkoa luetaan sekä pysty- että vaakasuunnassa, esim. 1 häviäjä 10 %, 2 voittajaa 3 %/pelaaja ja muut 1 %/pelaaja (yhteensä 23 % kertymästä, kun pöydässä on 10 pelaajaa).

Jäljelle jäävä jackpot-kertymä muodostaa uuden pohjasumman, jonka minimisummaksi Casino Helsinki takaa 1000 €.

Jackpot high-/low -peleissä

Pelattaessa edellä mainittujen pelien high-/low -versioita jackpot-maksu kerätään ja jackpot-voitto maksetaan kuten pelien normaaliversioissa. Kriteerit Bad Beat jackpotin laukeamiseen ovat samat kuin pelien normaaliversioissakin.

8. Pokeriturnaukset

Pokeriturnauksissa noudatetaan Veikkauksen yleisiä pokerihuoneen ohjeita. Osallistuakseen turnaukseen pelaajan tulee maksaa turnausmaksu (hankkia osallistumistodistus) ennen turnauksen alkua. Osallistumistodistuksessa ilmoitetaan yleensä turnauksen palkintopottiin menevä raha ja talonosuus (fee) erikseen (esim. 20 + 5 €).

Turnauksen alkaessa pelaajalle arvotaan pelipaikka osallistumistodistusta vastaan. Pelipaikkaa ei voi vaihtaa. Jos buttonia käytetään, asetetaan se pelinhoitajan oikealle puolelle.

Turnauksen alussa

Turnaus aloitetaan vasta kun jokaisessa pöydässä on vähintään kolme pelaajaa.

Turnausohje eli struktuuri

Jokaisella turnauksella on oma turnausohje eli struktuuri. Turnausohjeessa ilmoitetaan turnauksen etenemiseen vaikuttavat seikat, kuten panosten suuruus, pelaamisaika/ajat tai pelattavien turnauserien ja/tai pelikierrosten tai käsien lukumäärä, mahdollisesti tauot, mahdollinen turnauspisteiden lisäostoaika jne. Turnausohje on pelaajien nähtävillä ennen turnauksen alkua.

Turnausohje vaihtelee riippuen pelistä, osallistujamäärästä, turnauksen kestoajasta yms.

Veikkauksella on oikeus muuttaa turnausohjeen mukaisia panostusehtoja kesken turnauksen, mikäli on tarpeellista säännellä turnauksen kesto.

Pelimerkit

Turnauksessa pelaaja saa turnauspisteitä pelimerkeinä. Pelimerkit ovat ainoastaan turnauskäyttöön, eikä niillä ole rahallista arvoa.

Pelaajien on pidettävä pelimerkit pöydällä pinoissa siten, että arvoltaan isoimmat merkit ovat etummaisina ja kaikki merkit ovat selkeästi toisten pelaajien nähtävissä. Merkkejä ei saa missään vaiheessa laittaa taskuun. Merkit siirretään tarvittaessa pöydästä toiseen kädessä tai merkkien kantamiseen tarkoitettussa laatikossa.

Pelimerkit ovat Veikkauksen omaisuutta. Merkkien ainoa käyttötarkoitus on turnauksen voittajan selvittäminen, eikä pelaajilla ei ole turnauksen ulkopuolella omistusoikeutta merkkeihin.

Pelimerkkien siirtäminen tai ostaminen ja myyminen pelaajien kesken on kielletty.

Late registration

Jos turnauksessa on late registration mahdollisuus, voi pelaaja liittyä turnaukseen vielä sen alkamisen jälkeenkin maksamalla normaalin osallistumismaksun. Late registration eli jälki-ilmoittautuminen on mahdollista vain ennalta määrättyä aikana.

Re-entry (uudelleen osallistuminen)

Re-entry tarkoittaa, että turnauksesta jo pudonnut pelaaja voi ostaa itsensä uudelleen turnaukseen mukaan. Re-entry maksaa yleensä saman verran kuin turnauksen normaali osallistumismaksu (mukaan lukien talon osuus) ja pelaaja saa sillä saman verran turnauspisteitä kuin turnauksen alussa. Re-entryn voi tehdä vain ennalta määrättyä aikana (esim. kolmen ensimmäisen blind-tason aikana).

Re-entry-maksujen vaikutus turnauksen voitonmaksuun ilmoitetaan etukäteen turnauksen tiedoissa ja/tai struktuurissa (esim. palkintosijoja ja summia määräävää pelaajamäärää kasvatetaan yhdellä jokaista kahta re-entryä kohden).

Rebuy-turnaus (turnaus, jossa voi tehdä lisäostoja)

Pelattaessa rebuy-turnausta voi pelaaja ostaa lisää pelimerkkejä ennalta määrättyinä aikana. Yleensä lisäosto on kyseisen turnausmaksun suuruinen (ilman talon osuutta), ja sillä saa pelimerkkejä saman määrän kuin turnauksen alkaessa.

Lisäostoille voidaan määrätä pelaajakohtainen maksimimäärä tai pistemääräinen raja. Esimerkiksi voidakseen tehdä rebuyn, täytyy pelaajalla olla vähemmän pisteitä kuin turnauksen alkaessa tai hävitä kaikki pelimerkinsä.

Rebuy-ajan kuluttua loppuun ilmoitetaan yleensä kolme viimeistä rebuy-kättä.

Mikäli turnauksessa on ns. add-on -mahdollisuus, voi pelaaja viimeisen rebuy-käden jälkeen lisätä merkkimääräänsä tekemällä add-onin. Mikäli pelaaja on hävinnyt kaikki merkinsä, täytyy hänen tehdä ensin rebuy voidakseen tehdä add-onin. Add-onilla saatava merkkimäärä ilmoitetaan ennen turnauksen alkua, ja se voi olla esim. kaksinkertainen rebuylla saatavaan määrään verrattuna.

Freezeout-turnaus

Freezeout-turnauksessa ei ole lisäostomahdollisuutta.

Satelliittiturnaus

Satelliittiturnauksissa muodostunut potti maksetaan ulos osallistumisoikeuksina johonkin toiseen turnaukseen. Voitettu osallistumisoikeus on käytettävä henkilökohtaisesti.

Terminaattoriturnaus

Erityinen turnaus, jossa osa jokaisen pelaajan osallistumismaksusta on niin sanottua bounty-rahaa. Tiputtamalla pelaajan turnauksesta saa pelaajan tiputtanut pudonneen pelaajan bounty-rahamen itselleen. Pelaajien tulee pitää bounty-merkit koko turnauksen ajan pelipaikallaan näkyvissä.

Bounty-merkin panostaminen pottiin tarkoittaa samaa kuin all-in.

Jos potti, jossa on bounty-merkki/merkkejä, menee jakoon, jaetaan bounty-merkit tasan potiin jakoon osallistuvien pelaajien kesken. Bounty-merkkejä ei rikota pienempiin osiin, vaan jaosta mahdollisesti jäävä pariton bounty-merkki menee buttonista seuraavalle potin jakamiseen osallistuvalla pelaajalla.

Terminaattori-turnausta voidaan pelata myös niin, että pelaajan tulee jättää osa pudotuksesta saamastaan bounty-rahasta pöydälle osaksi omaa bounty-rahaansa. Tällaisen Progressiivisen bounty-turnauksen peliin jäävän rahan ja voittona pidettävän rahan osuuksien suhde on määritelty kunkin turnauksen struktuurissa.

Esimerkki Progressiivisesta bounty-turnauksesta

Turnauksen osallistumismaksu on 600+70. Palkintopottiin menee 400, bounty-raha on 200 ja talon osuus 70. Pelaajan pudotessa turnauksesta saa pudottanut pelaaja pudonneen pelaajan bounty-rahaman itselleen, hänen on kuitenkin jätettävä pudonneen pelaajan bounty-rahasta 100 osaksi omaa bounty-rahaansa ja loput hän saa pitää itsellään.

Palkintopotin jakaminen ja sijoituksen määräytyminen

Kunkin turnauksen voitonjaon määräytymisperusteet ovat nähtävissä ennen turnauksen alkua. Sellaisten turnausten, joissa voi tehdä lisäostoja, rahamääräinen voitonjako on nähtävissä vasta lisäostoajan päätyttyä. Turnauksen palkintopotista voidaan ottaa osa myöhemmin pelattavan turnauksen palkintopotiksi tai jaettavaksi muuten ennalta ilmoitetulla tavalla.

Mikäli kaksi tai useampi pelaajaa karsiutuu turnauksesta samassa pöydässä samassa jaossa, sijoittuu korkeimmalle pelaaja, jolla oli kyseisen jaon alkaessa suurin merkkimäärä. Mikäli merkkimäärät ovat samat, jakavat kyseiset pelaajat tasan sijoituksiensa mukaiset palkintorahat.

Mikäli kaksi tai useampi pelaaja karsiutuu turnauksesta yhtä aikaa eri pöydissä, jakavat kyseiset pelaajat tasan sijoituksiensa mukaiset palkintorahat merkkimäärästä riippumatta.

Vaikka pelaajat päättävät jakaa palkintorahat toisin kuin Veikkauksen ilmoittamassa voitonjaossa määrätään, voi Veikkauksen edustaja maksaa voitot pelaajille alkuperäisen voitonjaon mukaisesti.

Erikoispalkinnot

Osa palkintopotista voidaan jakaa erilaisten erikoispalkintojen muodossa. Palkinnon voi saada esimerkiksi pelaaja, joka saavuttaa tietyn pistemäärän ensimmäisenä tai vaikka pelaaja joka putoaa turnauksesta ensimmäisenä. Mahdolliset erikoispalkinnot ja niihin menevä osuus palkintopotista on ilmoitettu turnauksen struktuurissa.

Antet

Joissain turnauksissa (yleensä Texas Hold'em) voi turnauksen myöhemmässä vaiheessa alkupanoksina olla blindien lisäksi antet. Tällöin kukin pelaaja maksaa struktuurissa mainitun summan jokaisessa jaossa ennen korttien jakoa.

Big Blind Ante

Pelin sujuvuuden parantamiseksi käytössä voi olla myös tapa, jossa ison blindin asettava pelaaja maksaa myös kyseisen jaon antet kaikkien pelaajien puolesta. Kulloinkin maksettava summa on ennalta määrätty turnauksen struktuurissa.

Jos pelaajan tulisi asettaa iso blindi ja ante, mutta hänen pelimerkinsä eivät riitä kattamaan molempia alkupanoksia, otetaan hänen merkeistään ensin maksu isoon blindiin ja mahdollisesti jäljelle jäävät merkit muodostavat kyseisen jaon anten.

Pelaaja, joka ei ole paikalla

Alkujaossa kortit jaetaan vain pelaajille, jotka istuvat pöydässä jaon alkaessa. Jos kuitenkin pöydässä istuu jaon alussa vain yksi pelaaja, jaetaan kortit jokaiselle paikalle, jossa on pelimerkkejä. Kuitenkin pelaajien, jotka eivät ole paikalla jaon alkaessa, kädet katsotaan kuolleiksi.

Huom! Peleissä, joissa jaettujen korttien perusteella pelaaja voi joutua asettamaan pakollisen lisäpanoksen (esim. Seven Card Stud Limit), jaetaan kortit alkujaossa jokaiselle paikalle, jossa on pelimerkkejä. Kuitenkin pelaajien, jotka eivät ole paikalla jaon alkaessa, kädet katsotaan kuolleiksi.

Turnausmaksun maksaneelle pelaajalle lankeavat panokset (esim. blind, ante, forced bet) asetetaan pelinhoitajan toimesta, vaikka pelaaja ei olisi paikalla.

Chip race – Pieniarvoisten merkkien poistaminen turnauksesta

Alkupanosten kasvaessa tulevat pieniarvoiset merkit tarpeettomiksi, ja ne vaihdetaan isommiksi. Esimerkiksi 25 pisteen merkit vaihdetaan 100 pisteen merkkeihin. Vaihdoista ylijääneillä merkeillä pelaajat osallistuvat chip raceen.

Chip racessa pelinhoitaja jakaa pelaajille jokaista vaihdossa ylijäänyttä merkkiä kohden yhden kortin kuvapuoli ylöspäin. Pelinhoitaja aloittaa korttien jakamisen lähimpänä vasemmalla puolellaan olevasta pelaajasta. Tämän jälkeen ylijääneet merkit kerätään yhteen ja vaihdetaan isommiksi ylöspäin pyöristäen. Esimerkiksi yhdeksän 25 pisteen merkkiä vaihdetaan kolmeen 100 pisteen merkkiin. Nämä isommat merkit jaetaan pelaajille, jotka ovat saaneet arvoltaan suurimmat kortit (Bridge Rank Order). Pelaaja ei voi saada yhtä useampaa merkkiä/yksikköä.

Pelaaja ei voi pudota turnauksesta chip racen seurauksena.

Pelaajalle, joka menettää viimeiset merkinsä chip racessa, annetaan ylimääräinen pienin peliin jäävä merkki/yksikkö.

All-in

Pelaaja on oikeutettu panostamaan kaikki jäljellä olevat pelimerkinsä, vaikka niiden määrä ei riitä minimipanokseen tai korotukseen.

Jos joku pelaaja on all-in, tulee kaikkien viimeisen panostuskierroksen päättymisen jälkeen mukana olevien pelaajien näyttää korttinsa.

Myös kaikki sivupotista all-in tilanteessa pelaavat pelaajat joutuvat näyttämään korttinsa showdownissa. Jos joku näistä pelaajista foldaa korttinsa, mutta kortit ovat vielä selkeästi tunnistettavissa, eli ne eivät ole sekoittuneet muihin kortteihin, käännetään kortit näkyviin ja käsi on elävä, eli sillä voi voittaa potin.

Pelaaja, joka tahallaan foldaa korttinsa all-in potissa, voidaan poistaa määrääjäksi pöydästä.

Kun vain yhdellä jaossa mukana olevista pelaajista on pelimerkkejä jäljellä, seuraa showdown heti eli pelaajat näyttävät pimeät korttinsa ennen seuraavien jakamista.

Mikäli pelaajalla, jonka on katsottu olleen all-in, on vielä pelimerkkejä jäljellä, on hän velvollinen antamaan ne kyseisen potin voittajalle.

Pelaajamäärän tasapainottaminen (Table balancing)

Pelaajamäärää pöytien välillä tasapainotetaan siten, ettei erotus voi olla kahta pelaajaa suurempi. Yleensä turnauksen myöhemmässä vaiheessa balansoidaan pöytiä niin, ettei erotus voi olla yhtä pelaajaa suurempi.

Tarvittaessa pöydästä siirretään pelaaja, joka

Texas ja Omaha: maksaisi seuraavassa jaossa ison blindin. Pelaaja istuu uudessa pöydässä isoon blindiin tai mahdollisimman lähelle sitä. Jos ainoa vapaa paikka on buttonin ja pienen blindin välissä, joutuu hän odottamaan yhden jaon ja pääsee peliin mukaan, kun button on siirtynyt hänen ohitseen.

Sökö ja 7 Card Stud: siirtyvä pelaaja arvotaan joko korteilla tai paikkalapuilla. Pelaaja istuu uudessa pöydässä paikkalapuilla arvottavaan paikkaan.

Lisäpöydän avaaminen

Jos turnauksen pelaajamäärä lisääntyy sen alkamisen jälkeen niin paljon, että joudutaan avaamaan uusi pöytä, toimitaan seuraavasti. Uusi pelaaja, joka ei enää mahdu avoimna oleviin pöytiin, istuu uuteen avattavaan pöytään. Muista pöydistä siirretään uuteen pöytään sen verran pelaajia kustakin, että pelaajamäärä on tasapainossa pöytien välillä. Siirrettävät pelaajat määräytyvät kuten kohdassa Pelaajamäärän tasapainottaminen.

Pöydän lopettaminen (Table breaking)

Turnauksen pöytämäärää pienennetään sitä mukaa, kun turnauksessa mukana olevat pelaajat mahtuvat pienempään pöytämäärään. Lopetettavan pöydän pelaajille arvotaan uudet pelipaikat jäljelle jääviin pöytiin. Pöytien lopetusjärjestys päätetään ennakkoon. Veikkauksella on oikeus muuttaa pöytien lopetusjärjestystä kesken turnauksen.

Pelaajan siirtyminen uuteen pöytään

Kun pöytä lopetetaan tai pelaajamääriä tasapainotetaan, pelaajan on siirrettävä merkkinsä viivyttämättä hänelle osoitettuun pöytään.

Pelin viivyttäminen

Jokaisen pelaajan tulee edistää pelin ripeää kulkua toimimalla vuorollaan kohtuullisessa ajassa. Määrittäessä kohtuullista aikaa huomioidaan potin koko, pelaajien määrä, palkintorakenne ym. sellaiset seikat, jotka saattavat vaikuttaa pelaajan päätökseen. Tahallinen viivyttely on kiellettyä ja voi johtaa sanktioihin. Epäselvissä tilanteissa Veikkauksen edustaja voi tarkistaa pelaajan kortit päätöksen teon tueksi.

Sanktiot

Sääntö- tai ohjerikkomuksista tai henkilökunnan ohjeistuksien noudattamatta jättämisestä voidaan tuomita sanktio:

- Pelaajalle voidaan määrätä aikarangaistus, jolloin pelaaja poistetaan pöydästä määräajaksi.
- Pelaaja voidaan poistaa turnauksesta, jolloin hänen merkkinsä poistetaan pelistä ja hänen turnausmaksunsa sekä mahdolliset lisäostot jäävät palkintopottiin.

Yhteispelaaminen

Yhteispelaaminen on kiellettyä. Yhteispelaamisen muotoja ovat esimerkiksi chip dumping (merkkien tahallinen häviäminen tietyllä pelaajalle), omien korttien viestittäminen kanssapelaajalle ja kaikki muu sellainen pelitoiminta, jossa tietyt pelaajat yhdessä pelaamalla yrittävät saavuttaa ylimääräistä etua muita pelaajia vastaan.

Yhteispelaamista voi olla esimerkiksi soft play (pelaaja ei yritä voittaa pelimerkkejä tietyltä tai tietyiltä pelaajalta).

Veikkauksen edustajalla on milloin tahansa oikeus tarkastaa pelaajan käsi, esimerkiksi toisen pelaajan pyynnöstä. Kuitenkin päätöksen toimenpiteen tarpeellisuudesta tekee Veikkauksen edustaja.

Veikkauksen edustaja voi kieltää kahta tai useampaa pelaajaa pelaamasta samassa pöydässä.

Huijaaminen

Huijaaminen on kielletty. Huijaamiseksi katsotaan kaikki sellainen toiminta, jonka tarkoituksena on saavuttaa muihin pelaajiin nähden sellaista etua, jota ei toimimalla sääntöjen mukaan pystyisi saavuttamaan. Tämänlaista toimintaa voi olla esimerkiksi edellä mainittu pelimerkkien siirtäminen tai ostaminen ja myyminen, yhteispelaaminen, yhteistoiminta pelinhoitajan kanssa, korttien merkkäminen, teknisten apuvälineiden hyödyntäminen pelissä, kaikenlaisten peilien ja erikoislasien väärinkäyttö yms. toiminta, jota tekijä yrittää ilmeisesti piilotella ja/tai hyödyntää omaksi edukseen.

Jos pelaajan todetaan huijanneen, pelaaja hylätään ja hänet poistetaan turnauksesta. Jos huijaus todetaan pelaajan jo pudottua, hänet sijoituksensa hylätään. Huijanneella pelaajalla ei ole oikeutta palkintorahoihin vaan ne jäävät palkintopottiin. Tässä tapauksessa niiden pelaajien, jotka ovat sijoittuneet heikommin kuin hylätty pelaaja/hylätyt pelaajat, sijoitusta nostetaan yhdellä jokaista hylättyä pelaajaa kohden.