



ZDRUŽENIE RIADITEĽOV POKEROVÝCH TURNAJOV

Pravidlá pre rok 2024, verzia 1.0, 9. októbra 2024

Dlhá verzia obsahuje:

Odporúčané postupy a ilustračný dodatok

Poker TDA je dobrovoľné združenie pokrového priemyslu založené v roku 2001. Poslaním TDA je zvýšiť globálnu jednotnosť pravidiel pokrových turnajov. Pravidlá TDA dopĺňajú konvenčné pravidlá tejto organizácie. V prípade konfliktu s hernou agentúrou platia pravidlá agentúry.

Všeobecné pojmy

1: Rozhodnutia o podujatí

Pri rozhodovaní sú najvyššími prioritami najlepší záujem hry a férovosť. Nezvyčajné okolnosti občas diktujú, že rozhodnutia zdravého rozumu v záujme férovosti majú prednosť pred technickými pravidlami. Rozhodnutia hracej plochy sú konečné.

2: Zodpovednosti hráča

Hráči by si mali overiť registračné údaje a pridelenie miest na sedenie, overiť, či im bol rozdaný správny počet kariet pred vylúčením, chrániť si ruky, jasne vyjadriť svoje úmysly, sledovať akciu, konať s použitím správnej terminológie a gest, brániť svoje právo konať, mať karty viditeľné a žetóny správne naskladané, zostať pri stole s živou rukou, správne vyložiť všetky karty pri súťaži na showdowne, ozvať sa, ak vidia chybu, hrať včas, v prípade potreby si vyžiadať čas, promptne presunúť stoly, nasledovať jedného hráča k hre, poznať a dodržiavať pravidlá, dodržiavať správnu etiketu, informovať kasíno, ak vidia alebo zažijú diskriminačné alebo urážlivé správanie, a vo všeobecnosti prispievať k riadnemu priebehu podujatia, kde sa všetci hráči cítia vítaní.

3: Oficiálna terminológia a gestá

Oficiálne stávkové podmienky sú jednoduché, nezameniteľné a časom overené vyhlásenia ako stávka, zvýšenie, dorovnanie, zloženie, kontrola, all-in, komplet a pot (iba pot-limit). Túto kritériu môžu spĺňať aj regionálne podmienky. Hráči musia tiež používať gestá opatrne, keď čelia akcii; poklepávanie na stôl je kontrola. Je zodpovednosťou hráčov jasne dať najavo svoje úmysly: používanie neštandardných výrazov alebo gest je na riziko hráča a môže viesť k inému rozhodnutiu, ako hráč zamýšľal. Pozri tiež Pravidlá 2 a 42.

4: Identita hráča

Hráči musia byť vždy jasne identifikovateľní. Zamestnanci turnaja môžu požiadať hráča, aby si zložil akúkoľvek položku (slnečné okuliare, kapucňu alebo inú ochranu tváre), ktorá bráni jeho identifikácii alebo ruší ostatných účastníkov.

5: Elektronické zariadenia a komunikácia

A: Hráči nesmú pri stole telefonovať. Vyzváňacie tóny, hudba, obrázky, videá atď. by mali byť nepočuteľné a nerušiť ostatných. Tieto a iné zariadenia, nástroje, fotografie, videozáznamy a komunikácia nesmú spôsobovať obťažovanie, zdržiavať hru ani vytvárať konkurenčnú výhodu a podliehajú pravidlám kasína a herným predpisom.

B. Telefóny a iné zariadenia nesmú ležať na stole.

C: Hráči s aktívnymi rukami nesmú interagovať s elektronickými alebo komunikačnými zariadeniami ani ich obsluhovať. Definícia takýchto zariadení môže zahŕňať nové technológie a bude aktualizovaná TD.

D: Stávkové aplikácie, grafy a iné nástroje na pokerovú stratégiu sa nesmú používať pri stole. Hráči tiež nesmú prijímať ani používať údaje o pokerovej stratégii od inej osoby alebo zdroja. Porušenie pravidla 5 môže byť penalizované podľa pravidla 71.

6: Úradný jazyk

Predstavenstvo jasne vyvesí a oznámi prijateľné výrazy pri stole.

Stoly na sedenie, lámanie a vyvažovanie

7: Náhodné správne sedenie

Miesta v turnajoch a satelitoch budú pridelené náhodne. Hráč, ktorý začne na nesprávnom mieste so správnym počtom žetónov, sa presunie na správne miesto so **svojím** aktuálnym celkovým počtom žetónov.

8: Náhradníci, oneskorená registrácia a opätovné prihlášky

A: Náhradní hráči, hráči, ktorí sa zaregistrujú neskoro, a hráči, ktorí sa znova zaregistrujú, dostanú plné stacky. Miesto a stôl budú náhodne vyžrebovaní rovnakým postupom a z rovnakého počtu miest, ktorý je v tom čase určený pre nových hráčov, a budú rozdani, s výnimkou hráčov medzi malým blindom a buttonom.

B: V turnajoch s možnosťou opätovného vstupu, ak je hráčovi povolené prepadnúť žetóny a kúpiť si nový kôp, prepadnuté žetóny budú z hry odstránené.

9: Špeciálne potreby

Hráči so špeciálnymi potrebami budú mať vždy, keď to bude možné, možnosť prispôbiť sa.

10: Noví hráči a hráči z rozbitých stolov

A: Noví hráči vstupujúci do turnaja a hráči od rozbitých stolov si môžu zaobstarať akékoľvek miesto vrátane small blindu, big blindu alebo buttonu a môžu byť rozdani, s výnimkou hráčov medzi SB a buttonom.

B: Hráčom z rozbitého stola budú pridelené nové stoly a miesta dvojkrokovým náhodným procesom. Pozri ilustračný dodatok.

11: Vyvažovanie stolov a zastavenie hry

A : Pre vyváženie vo flopových a zmiešaných hrách sa hráč, ktorý má byť na big blind, ďalej posúva na najhoršiu pozíciu, vrátane jedného big blindu, ak je k dispozícii, aj keď to znamená, že miesto je na big blind dvakrát. Najhoršia pozícia nikdy nie je small blind. V stud-only hrách sa hráči posúvajú podľa pozície (posledné voľné miesto pri short table je obsadené).

B: V zmiešaných hrách (napr. HORSE), keď sa hra zmení z hold'emu na stud, po poslednej hande hold'emu sa button presunie na pozíciu, v ktorej by bol, keby ďalšia ruka bola hold'em , a počas studu tam zostane zamrznutý. Hráč, ktorý sa presunul do studu, je hráč, ktorý by bol na big blind, keby sa hralo hold'em pre danú handu. Presunutím do hold'emu sa button začne zmrazovať tam, kde bol zamrznutý.

C : Stôl, z ktorého bude hráč presunutý, bude určený vopred určeným postupom.

D : Hra sa zastaví pri stoloch, kde je o 3 alebo viac hráčov menej (po vyradení) ako pri stole s najväčším počtom hráčov, akonáhle sú ovplyvnené blindy (pozri ilustračný dodatok). Hra sa zastaví pri iných formátoch (napr.: 6-hand a turbo) podľa uváženia TD. TD môžu zrušiť zastavenie hry a zrieknutie sa práva nie je chybou. Ako udalosť postupuje, podľa uváženia TD by mali byť stoly vyváženejšie.

Poty / Showdown

12: Vyhlásenia. Karty hovoria pri odhalení kariet

Karty hovoria určiť víťaza. Ústne vyhlásenia hodnoty ruky nie sú pri odhalení kariet záväzné, ale úmyselné nesprávne volanie ruky môže byť penalizované. Krupiéri by mali prečítať a oznámiť hodnoty

ruky pri odhalení kariet. Každý hráč, či už v hre alebo nie, by sa mal ozvať, ak si myslí, že pri čítaní rúk alebo výpočte a udelení banku došlo k chybe.

13: Vyloženie kariet a zabitie víťaznej kombinácie

A: Správne položenie kariet na stôl znamená 1) otočiť všetky karty lícom nahor a 2) umožniť krupiérovi a hráčom jasne prečítať si handu. „Všetky karty“ znamenajú obe skryté karty v Hold'eme, všetky 4 skryté karty v Omaha, všetkých 7 kariet v 7-stud atď.

B: Pri odhalení kariet si musia hráči chrániť ruky, kým čakajú na prečítanie kariet (pozri tiež Pravidlo 65). Hráči, ktorí neodložia všetky karty úplne na stôl a potom ich zahodia v domnení, že vyhrali, tak robia na vlastné riziko. Ak ruka nie je 100 % vyzdvihnutelná a identifikovateľná a TD pravidlo pravidlo, že nebola jasne prečítaná, hráč nemá nárok na bank. Rozhodnutie TD o tom, či bola ruka dostatočne odložená, je konečné.

C: Krupiér nemôže zlikvidovať správne odovzdanú ruku, ktorá bola očividne víťazná .

14 : Živé karty pri odhalení kariet

Zahodenie neodložených kariet lícom nadol ich automaticky nezabije; hráči si to môžu rozmyslieť a karty pri stole zostávajú 100 % identifikovateľné a získateľné. Karty zabije krupiér, keď sú zatlačené do odhodeného balíčka alebo inak znemožnené získanie a identifikáciu.

15: Zúčtovanie a zahodenie nezrovnalostí

A: Ak hráč odloží jednu kartu, ktorá by tvorila výhernú kombináciu, krupiér by mal hráča poučiť, aby odložil všetky karty. Ak hráč odmietne, mal by sa ohlásiť rozohrávač.

B: Ak hráč vsadí a potom zahodí karty v domnení, že vyhral (zabudne, že v hre je stále iný hráč), krupiér by si mal ponechať karty a dorovnať stávky (výnimka z pravidla 58). Ak sú karty zahodené a nedajú sa získať späť a identifikovať so 100% istotou, hráč je vyradený a nemá nárok na vrátenie dorovnaných stávok. Ak sú karty zahodené a hráč inicioval stávku alebo zvýšenie, ktoré ešte nebolo dorovnané, nedorovnaná suma bude vrátená .

16: Lícom hore pre all-iny

Všetky ruky budú odovzdané bezodkladne, akonáhle hráč vsadí all-in a všetky stávky všetkých ostatných hráčov v hre sú ukončené. Žiadny hráč, ktorý je all-in alebo dorovnal všetky stávky, nesmie zahodiť svoju ruku bez toho, aby ju odovzdal. Všetky ruky v hlavnom aj vedľajšom potu (potoch) musia byť odovzdané a sú živé. Pozri ilustračný dodatok.

17 : Showdown bez all-inu a poradie showdownu

A: V hre bez all-inu, ak nie sú karty spontánne odkryté alebo zahodené, môže TD vynútiť poradie odhalenia kariet. Posledný agresívny hráč v poslednom kole stávok (final street) musí staviť ako prvý. Ak by nebola stávka v poslednom kole, hráč, ktorý by v poslednom kole stávok konal ako prvý, musí staviť ako prvý (t. j. prvý hráč naľavo od buttonu vo flopových hrách, vysoká ruka odhalená v stud, nízka ruka v razz atď.).

B: Showdown bez all-inu je nesporný, ak všetci hráči okrem jedného odhodí karty lícom dole bez toho, aby ich odložili na stôl. Posledný hráč so živými kartami vyhráva a nie je povinný karty odložiť na stôl.

18: Žiadosť o zobrazenie ruky

A: Hráči, ktorí pri odhalení kariet ešte nemajú karty, alebo ktorí odhodili svoje karty lícom dole bez toho, aby ich vyložili na stôl, strácajú akékoľvek práva alebo privilégia žiadať o prezeranie akejkoľvek ruky.

B: Ak došlo k stávke na riveri, každý dorovnávací má neodňateľné právo na to, aby bola na požiadanie odhalená ruka posledného dorovnáväjúceho („ruka, za ktorú zaplatil, aby ju videl“) za predpokladu, že dorovnávací odložil alebo si ponechal svoje karty. Uváženie touchdownu upravuje všetky ostatné požiadavky, ako napríklad na zobrazenie ruky iného dorovnáväjúceho, alebo ak nebola žiadna stávka na riveri. Pozri ilustračný dodatok [prijatý v roku 2013].

19: Hranie na stole pri odhalení kariet

Aby hráči mohli hrať na stole, musia odložiť všetky skryté karty, aby získali časť banku (pozri Pravidlo 13-A).

20: Udeľovanie nepárnych žetónov

Najprv sa nepárne žetóny rozdelia na najmenšie nominálne hodnoty v hre. A) Stolové hry s 2 alebo viacerými vysokými alebo nízkymi rukami: nepárny žetón ide na prvé miesto naľavo od buttonu. B) Stud, razz a ak sú v stud/8 2 alebo viac vysokých alebo nízkych rukách: nepárny žetón ide na vysokú kartu podľa farby vo víťaznej 5-kartovej ruke hráča. C) Rozdelenie H/L: nepárny žetón v celkovom banku ide na stranu s vysokou hodnotou. D) Vymazané 2022.

21: Bočné hrnce

Každý bočný hrniec bude rozdelený samostatne.

22: Sporné ruky a poty

Výklad odovzdanej ruky je možné napadnúť až do začiatku ďalšej ruky (pozri Pravidlo 23). Účtovné chyby pri výpočte a udelení banku je možné napadnúť až do podstatnej akcie v ďalšej ruke. Ak sa ruka skončí počas prestávky, právo na akúkoľvek námietku končí 1 minútu po udelení banku.

Všeobecné postupy

23: Nová kombinácia a nové limity

Nová úroveň začína oznámením hracieho automatu alebo zvukovým signálom časového systému. Nová úroveň platí pre ďalšiu hru. Ruky začínajú prvým rifleom, stlačením tlačidla miešania alebo stlačením krupiéra. Ak sa hra omylom začne na predchádzajúcej úrovni, bude pokračovať na predchádzajúcej úrovni aj po podstatnej akcii (Pravidlo 36). Ak sa nová úroveň začne počas rozdávania kariet krupiérom, prichádzajúci krupiér rozdá jednu ruku na predchádzajúcej úrovni.

24: Preteky čipov. Plánované vyfarbenia

A: Na plánovaných kolorovacích pretekoch sa žetóny budú rozdávať od miesta číslo 1, pričom hráčovi bude udelený maximálne jeden žetón. Hráči nemôžu byť vyradení z hry: hráč, ktorý v pretekoch stratí svoj posledný žetón (žetóny), dostane 1 žetón s najnižšou nominálnou hodnotou, ktorý je stále v hre.

B: Hráči musia mať svoje žetóny úplne viditeľné a sú povzbudzovaní, aby sledovali preteky s žetónmi.

C: Ak po pretekoch má hráč stále žetóny odstránenej nominálnej hodnoty, budú vymenené iba za žetóny aktuálnej nominálnej hodnoty v rovnakej hodnote. Žetóny odstránených nominálnych hodnôt, ktoré nedosahujú celkovú hodnotu aspoň najmenšej nominálnej hodnoty, ktorá je stále v hre, budú odstránené bez kompenzácie.

25: Karty a žetóny sú viditeľné, počítateľné a ľahko zvládnuteľné. Možnosť voľného vyfarbenia.

A: Hráči, krupiéri a herný parket majú nárok na primeraný odhad počtu žetónov; žetóny by sa preto mali uchovávať v spočítateľných kôpkach. TDA štandardne odporúča čisté vertikálne kôpky s 20 žetónmi rovnakej nominálnej hodnoty. Žetóny s vyššou nominálnou hodnotou musia byť vždy viditeľné a identifikovateľné. Ak sa osoba pracujúca na hernom parkete nemôže pozrieť na kôpku žetónov a rýchlo odhadnúť jej hodnotu, pravdepodobne to nedokážu ani hráči.

B: TD kontrolujú počet a nominálne hodnoty žetónov v hre a môžu kedykoľvek podľa vlastného uváženia vyfarbiť jedného alebo viacerých hráčov. Zvýšenie farby podľa vlastného uváženia bude oznámené.

C: Hráči musia mať živé ruky neustále na očiach.

26: Zmeny balíčka kariet

Zmeny balíčkov sa uskutočnia na základe pokynov krupiéra, zmien úrovne alebo podľa pokynov kasína. Hráči si nemôžu vyžiadať zmenu balíčka.

27: Znovukúpené položky

Hráči nesmú zmeškať žiadnu hru. Hráči, ktorí oznámia svoj zámer dokúpiť si hru pred začiatkom hry, hrajú so zaostávajúcimi žetónmi a musia si hru dokúpiť.

28: Lov králikov

Lov králikov (odhalenie kariet, ktoré by prišli, keby sa hra neskončila) nie je povolený.

29: Volanie po hodinách

Hráči by mali konať včas, aby udržali primerané tempo hry. Ak podľa úsudku TD uplynul primeraný čas, môže zavolať na čas alebo schváliť žiadosť o čas ktoréhokoľvek hráča v danej udalosti. Hráči musia byť na svojich miestach, aby si mohli zavolať na čas (Pravidlo 30). Hráč na časomere má na konanie až 25 sekúnd plus 5-sekundové odpočítavanie. Ak hráč čelí stávke a čas uplynie, ruka je mŕtva; ak nečelí stávke, ruka je checknutá. Remíza ide na stranu hráča. TD môžu upraviť povolený čas a podniknúť ďalšie kroky, aby sa prispôbili hre a zastavili pretrvávajúce zdržiavania. Pozri tiež Pravidlá 2 a 70.

Hráč prítomný / oprávnený na ruku

30: Na svojom mieste a v živých rukách

Aby hráči mali živú ruku, musia byť na svojich miestach v čase, keď je všetkým hráčom rozdaná posledná karta z pôvodného rozdania. Hráči, ktorí v tom čase nie sú na svojich miestach, sa nesmú pozrieť na svoje karty, ktoré sa okamžite zničia. Ich vložené blindy a antes prepadajú do banku a neprítomný hráč, ktorému bola rozdaná bring-in karta stud, vloží bring-in. „Na vašom mieste“ znamená v dosahu vašej stoličky. Toto pravidlo nie je určené na to, aby povzbudzovalo hráčov, aby boli počas hry mimo svojich miest.

31: Pri stole s čakajúcim konaním

Hráči so živými rukami (vrátane hráčov, ktorí vsadili all-in alebo inak ukončili stávkovanie) musia zostať pri stole počas všetkých kôl stávok a showdownu. Opustenie stola je nezlučiteľné s ochranou vašej ruky a sledovaním akcie a podlieha penalizácii.

Tlačidlo / Žalúzie

32: Mŕtve tlačidlo

Turnajová hra bude prebiehať s mŕtvym tlačidlom.

33: Vyhýbanie sa žalúziám

Hráči, ktorí sa úmyselne vyhnú akejkoľvek slepej hre, budú potrestaní. Pozri pravidlo 71-B.

34: Umiestnenie a pohyb tlačidiel

A: Ak sa pred výskytom SA zistí nesprávny pohyb buttonu, chyba bude opravená. Ak však došlo k SA, hra bude pokračovať. Napr.: Ak sa button pohne dvakrát a dôjde k SA, chyba zostane v platnosti a button nebude v ďalšej hre zálohovaný. Všetci hráči sú zodpovední za sledovanie umiestnenia buttonu a za oznámenie chyby (Pravidlo 2).

B: V hre Heads-up je malý blind hráč na button, je mu rozdaná posledná karta a je na rade prvý pred flopom a posledný vo všetkých ostatných kolách stávok. Na začiatku hry Heads-up môže byť potrebné upraviť button tak, aby sa zabezpečilo, že žiadny hráč nemá veľký blind dvakrát za sebou.

Pravidlá obchodovania

35: Nesprávne rozdania a faulované balíčky

A: Medzi nesprávne rozdania patria, okrem iného: 1) 2 alebo viac zabalených kariet pri úvodnom rozdaní; 2) prvá karta rozdaná na nesprávne miesto; 3) karty rozdane na miesto, ktoré nemá nárok na ruku; 4) rozdane miesto oprávnené na ruku; 5) je ktorémukoľvek hráčovi rozdany nesprávny počet kariet (okrem

Pravidla 37); 6) Pred SA sa zistí neštandardná karta pre daný typ hry (napríklad: žolíky, 2-3-4-5 v short balíčku) ; 7) Vo floповých hrách, ak je 1 z prvých 2 kariet rozdanych z balíčka alebo akékoľvek iné 2 skryté karty odhalené chybou krupiéra. Pre draw hry (napr. lowball) platia pravidlá kasína.

B: Hráči môžu dostať na button 2 po sebe idúce karty (pozri aj Pravidlo 37).

C: Pri nesprávnom rozdávaní kariet je opätovné rozdanie presnou reprízou: button sa nepohne, žiadni noví hráči nesedia, limity zostávajú rovnaké. Karty sa rozdeľujú hráčom, ktorým boli rozdane karty, ale nie na svojich miestach pri pôvodnom rozdávaní, a tí môžu hrať opätovné rozdanie (Pravidlo 30). Hráči s trestom, ktorým boli pôvodne rozdane karty, dostanú karty a ich ruky sa zabijú. Pôvodné rozdanie a opätovné rozdanie sa počítajú ako 1 ruka pre hráča s trestom, nie ako 2.

D: Akonáhle dôjde k podstatnej akcii (pozri Pravidlo 36), nemožno vyhlásiť nesprávne rozdanie; hra musí pokračovať, pokiaľ nie je balíček faulovaný. Neštandardné karty nájdené po SA sa považujú za útržky papiera (výnimka: faulované balíčky).

E: Faulované balíčky. Ak sa nájdu 2 alebo viac kariet rovnakej farby a hodnoty, balíček je faulovaný. Ďalšie podmienky pre faulovaný balíček môžu byť definované miestnymi hernými predpismi a pravidlami kasína. Ak sa zistí faulovaný balíček, bez ohľadu na SA sa hra zastaví a všetky stávky sa vrátia. Po skončení hry sa právo na reklamáciu na základe faulovaného balíčka končí podľa pravidla 22.

36: Podstatná akcia (SA)

Významná akcia je buď A) akékoľvek 2 akcie postupne, z ktorých aspoň jedna vloží žetóny do banku (t. j. akékoľvek 2 akcie okrem 2 kontrol alebo 2 zložiek), alebo B) akákoľvek kombinácia 3 akcií postupne (kontrola, stávka, zvýšenie, dorovnanie, zloženie). Zložené blindy sa do SA nepočítajú. Pozri pravidlá 35-D a 53-B.

37: Button s príliš malým počtom kariet

Hráč na buttone, ktorému bolo rozdanych príliš málo kariet, by to mal okamžite oznámiť. Chýbajúce karty na buttone môžu byť nahradené aj po podstatnej akcii, ak to daný typ hry dovoľuje. Ak však button reaguje na ruku s príliš malým počtom kariet (checkom alebo stávkou), ruka buttona je mŕtva.

38: Popáleniny po podstatnej akcii

Spálená karta slúži na ochranu stubu, nie na „zachovanie poradia kariet“. Ak dôjde k SA a ruka je zahodená kvôli nesprávnemu počtu kariet, všetky karty zahodenej ruky sú zahodené a na ďalšie rozdávanie sa vzťahuje náhodnosť (pozri tiež RP-14 Náhodnosť). Stub sa považuje za bežný stub a pre každú nasledujúcu street sa z neho spáli jedna a iba jedna karta. Spálená je vždy jedna karta na street, nikdy nie viac. Pozri ilustračný dodatok.

39: Nepravdivé flopy a predčasne rozdane karty

A: 4-kartový flop. Ak má flop 4 karty namiesto 3, či už odkryté alebo nie, a bez ohľadu na to, či sa predpokladá, že karta odkrytá je známa, bude sa volať flop. Krupiér potom premieša 4 karty lícom nadol, flop náhodne vyberie 1 ako ďalšiu spálenú kartu a zvyšné 3 sú flop (pozri tiež RP-14 Náhodnosť).

B: Ak na flope s 3 kartami, či už odkrytá alebo nie, nedošlo k žiadnemu spáleniu a bez ohľadu na to, či sa predpokladá, že karta od dverí je známa, ak nenastala žiadna akcia, 3 karty sa premiešajú lícom nadol, pričom jedna sa vyberie ako spálená. Flop budú tvoriť ďalšie 2 karty plus ďalšia karta z pahýľa. Ak nastala akákoľvek akcia (aj jeden check), hra pokračuje s prvými 3 kartami. Na kolo sa spáli iba jedna karta.

C: V prípade predčasne rozdanych kariet si pozrite odporúčaný postup 5.

D: Premiešanie kariet počas hry. Aby sa ochránila integrita hry, kedykoľvek je potrebné počas hry znova zamiešať pahýľ, karty sa musia zamiešať lícom nadol a neodkryté. Medzi príklady patria predčasné karty (Pravidlo 39 a RP-5), neusporiadaný pahýľ (RP-4), karty extra draw alebo stud (RP-10-H) atď.

Hra: Stávky a navyšovania

40: Metódy stávkovania: Slovné a stávkovanie na žetóny

A: Stávky sa uzatvárajú ústnym vyhlásením a/alebo vysunutím žetónov. Ak hráč urobí oboje, stávka sa určí podľa toho, čo nastane skôr. Ak sa stávky uskutočnia súčasne, prednosť má jasné a rozumné ústne vyhlásenie, inak sa žetóny hrajú. V nejasných situáciách alebo ak si ústne vyhlásenie a žetóny protirečia, TD určí stávku na základe okolností a pravidiel 1. Pozri ilustračný dodatok. Pozri aj pravidlo 57.

B: Ústne vyhlásenia môžu byť všeobecné („vyzvať“, „zvýšiť“), iba s konkrétnou sumou („tisíc“) alebo oboje („zvýšiť, tisíc“).

C: Pre všetky pravidlá stávok je deklarovanie iba konkrétnej sumy to isté ako tiché vloženie rovnakej sumy. Napr.: Deklarovanie „dvesto“ je to isté ako tiché vloženie 200 žetónov.

41: Metódy volania

Štandardné a prijateľné formy hlásenia patria: A) vyslovenie slova „dorovnanie“; B) vytiahnutie žetónov rovných dorovnaní; C) tiché vytiahnutie overchipu ; alebo D) tiché vytiahnutie viacerých žetónov rovných dorovnaní podľa pravidiel o viacerých žetónoch (Pravidlo 45). Tiché vsádzanie žetónov relatívne malých vzhľadom na stávku (napr. blindy 2k-4k. A vsadí 50k, B potom ticho vsadí jeden žetón 1k) je neštandardné, dôrazne sa neodporúča, podlieha penalizácii a bude interpretované podľa uváženia touchdownového hráča, vrátane vyhlásenia za full-calle.

42: Metódy chovu

V no-limit alebo pot-limit hre sa zvýšenie musí uskutočniť A) vložím celej sumy jedným pohybom alebo B) ústnym oznámením celej sumy pred vložením žetónov. Je zodpovednosťou hráčov jasne vyjadriť svoje úmysly. Poznámka: Zvýšenia dvoma pohybmi boli v roku 2019 zrušené.

43: Zvyšovanie sum

A: Zvýšenie musí byť aspoň rovnaké ako najväčšia predchádzajúca plná stávka alebo zvýšenie v aktuálnom kole stávok. Hráč, ktorý zvýši o 50 % alebo viac najväčšej predchádzajúcej stávky, ale menej ako minimálne zvýšenie, musí vykonať plné minimálne zvýšenie. Ak je menej ako 50 %, ide o dorovnanie, pokiaľ nie je najprv oznámené „zvýšenie“ alebo hráč nestaví all-in (Pravidlo 45-B). Ohlásenie sumy alebo tiché vloženie rovnakej sumy žetónov sa považuje za rovnaké (Pravidlo 40-C). Napr.: NLHE, počiatočná stávka je 1000, ústne oznámenie „Štrnásťsto“ alebo tiché vloženie 1400 žetónov sú dorovania, pokiaľ nie je najprv oznámené zvýšenie. Pozri ilustračný dodatok.

B: Bez ďalších objasňujúcich informácií, oznámenie o zvýšení a uvedenie sumy predstavuje celkovú stávku. Napr.: A začína stávkou 2000, B oznamuje „Zvýšenie o osem tisíc“. Celková stávka je 8000.

44: Stávkovanie s nadrozmernými žetónmi (Overchips)

Ak čelíte stávke alebo blindu, vloženie jedného nadrozmerného žetónu (vrátane vášho posledného žetónu) je dorovnanie, ak nebolo najskôr oznámené zvýšenie. Ak chcete zvýšiť s overchipom, musíte ohlásiť zvýšenie skôr, ako žetón dopadne na povrch stola. Ak je oznámené zvýšenie, ale nie je uvedená žiadna suma, zvýšenie je maximálna povolená suma žetónu. Ak čelíte stávke, tiché vloženie overchipu (bez oznámenia) je stávkou s maximálnou hodnotou žetónu.

45: Stávkovanie na viacero žetónov

A: Ak čelíte stávke, pokiaľ nie je najprv oznámené zvýšenie alebo all-in, stávka s viacerými žetónmi (vrátane stávky vašich posledných žetónov) je dorovnanie, ak je na dorovnanie potrebný každý žetón ; t. j. odstránenie len jedného z najmenších žetónov ponechá menej ako suma dorovania. Príklad 1 : Hráč A otvára 400: B zvyšuje na celkovo 1100 (raise 700), C potichu vsadí jeden žetón 500 a jeden žetón 1000. Toto je dorovnanie, pretože odstránenie žetónu 500 ponechá menej ako suma dorovania 1100. Príklad 2: NLHE 25-50. Po flope A otvára 1050 a B vsadí svoje posledné žetóny (dva žetóny po 1000). B dorovná, pokiaľ nebol najprv oznámený zvýšenie alebo all-in.

B: Ak na dorovnanie nie sú potrebné všetky žetóny , t. j. odstránením iba jedného z najmenších žetónov zostáva suma na dorovnanie alebo viac: 1) ak hráčovi zostávajú žetóny, stávka sa riadi štandardom 50 %

v Pravidle 43. 2) Stávka posledného žetónu (žetónov) hráča je stávkou all-in, či už dosiahla hranicu 50 % alebo nie. Pozri Dodatok.

46: Žetóny z predchádzajúcej stávky neboli vtiahnuté

A: Aby sa predišlo nedorozumeniam, hráči s žetónmi z predchádzajúcej stávky, ktoré ešte neboli vyťahnuté a ktorí čelia navýšeniu, by mali pred pridaním žetónov k predchádzajúcej stávke oznámiť svoj postup.

B: Ak hráč čelí navýšeniu, jasné stiahnutie predchádzajúceho žetónu ho zaväzuje dorovnať alebo zvýšiť; nemôže žetón(y) vyložiť späť a zložiť.

C: Ak sa nový(é) žetón(y) pridajú potichu a stávka je pre kasíno nejasná, platia pravidlá pre dorovnanie a zvýšenie stávky 41-45 nasledovne: 1) Ak predchádzajúce žetóny nepokryjú dorovnanie A zostanú buď samy, ALEBO úplne stiahnuté späť, prekročenie žetónu je dorovnanie a viacero nových žetónov podlieha štandardu 50% navýšenia (Pravidlo 43). 2) Ak sa predchádzajúce žetóny čiastočne stiahnuté späť ALEBO ak predchádzajúce žetóny pokrývajú dorovnanie, kombinovaná konečná stávka na žetóny je zvýšenie, ak dosiahne štandard 50% (Pravidlá 43 a 45), ak je menej, ide o dorovnanie. Pozri ilustračný dodatok.

47: Znovuotvorenie stávky.

A: V no-limit a pot limit stávka all-in (alebo kumulatívne viacero krátkych all-inov) s celkovou hodnotou menšou ako plná stávka alebo navýšenie neobnoví stávkovanie pre hráčov, ktorí už konali a nečelia aspoň plnej stávke alebo navýšeniu, keď sa im vráti akcia. Ak viacero krátkych all-inov znovu otvorí stávkovanie, minimálne navýšenie je vždy posledná plná platná stávka alebo navýšenie v kole (pozri tiež Pravidlo 43).

B: V limite je na opätovné otvorenie stávok pre hráčov, ktorí už stavili, potrebných aspoň 50 % plnej stávky alebo navýšenia. Pozri ilustračný dodatok.

48: Počet povolených zvýšení

V no-limit a pot-limit hre nie je stanovený žiadny limit na počet navýšení. V limit hre existuje limit na navýšenia aj v heads-up hre, až kým v turnaji nezostanú len 2 hráči; platí limit kasína.

49: Prijatá akcia

Poker je hra bdelého a neustáleho pozorovania. Je zodpovednosťou volajúceho určiť správnu výšku súperovej stávky pred dorovnaním, bez ohľadu na to, čo uvedú ostatní. Ak volajúci požiada o odpočítanie, ale dostane od krupiéra alebo hráča nesprávne informácie, potom túto sumu vytlačí alebo vyhlási dorovnanie, volajúci prijal celú správnu akciu a je predmetom správnej stávky alebo all-inu. Ako vo všetkých situáciách, Pravidlo 1 sa môže uplatniť podľa uváženia TD. Pozri tiež RP-12.

50: Konanie v poradí

A: Hráči musia konať postupne ústne a/alebo vysunutím žetónov. Akcia postupne je záväzná a vkladá do banku žetóny, ktoré v banku zostávajú.

B: Hráči musia počkať na jasné sumy stávok, kým konajú. Napr.: NLHE, A povie „zvýšiť“ (ale žiadnu sumu) a B rýchlo zloží. B by mal počkať s konaním, kým nebude A-ho navýšená suma jasná.

51: Záväzné vyhlásenia / Podhodnotenia v poradí

A: Všeobecné slovné vyhlásenia (ako napríklad „dorovnať“ alebo „zvýšiť“) zaväzujú hráča k plnej aktuálnej akcii. Pozri ilustračný dodatok.

B: Hráč dorovná stávku (undercall) tým, že nahlási alebo pushne menšiu sumu, ako je dorovnanie, bez toho, aby najprv nahlásil „dorovnanie“. Undercall je povinné plné dorovnanie, ak je vykonané na rade proti 1) akejkolvek stávke heads-up alebo 2) úvodnej stávke v ktoromkoľvek kole s viacerými stávkami. V iných situáciách platí uváženie TD. Úvodná stávka je prvá stávka na žetóny v každom kole stávok (nie check). V hrách naslepo je vložený BB otváracou stávkou pred flopom. Buttony all-in znižujú frekvenciu undercallov (pozri Odporúčaný postup 1). Toto pravidlo upravuje, kedy musia hráči dorovnať a kedy môžu

podľa uváženia TD prepadnúť sumu zamýšľaného undercallu a zložiť karty (pozri Dodatok s ilustráciou). Informácie o underbetoch a underraisoch nájdete v Pravidle 52.

C: Ak sa vyskytnú dva alebo viac podhodnotení za sebou, hra sa vracia späť k prvému podhodnotujúcemu hráčovi, ktorý musí opraviť svoju stávkou podľa pravidla 51-B. TD určí, ako sa má zaobchádzať s rukami zostávajúcich stávkujúcich na základe okolností.

52: Nesprávne stávky, podhodnotené stávky a podhodnotené navýšenia

A: V limit a no-limit stoloch sa otváranie alebo zvyšovanie o menej ako minimálnu povolenú sumu opravuje kdekoľvek na aktuálnej ulici (ak je na riveri kedykoľvek pred začiatkom showdownu). Napr.: NLHE 100-200, po flope A otvára 600 a B zvyšuje na 1000 (underraise o 200). C a D dorovnávajú, E foldujú, potom si hráč všimne chybu. Zvýšte stávkou na celkovo 1200 pre všetkých stávkujúcich kedykoľvek pred rozdáním turnu. Po turne chyba zostáva v platnosti. Pre undercally pozri Pravidlo 51.

B: V hre Pot Limit, ak hráč vsadí menej ako je hodnota potu na základe nepresného počtu, ak je počet potov príliš vysoký (nelegálna stávka), bude opravený pre všetkých hráčov kdekoľvek na aktuálnej ulici; ak je príliš nízky, bude opravený, kým po stávke nedôjde k podstatnej akcii. Pozri ilustračný dodatok.

53: Akcia mimo poradia (OOT)

A: Akákoľvek akcia mimo poradia (check, dorovnanie alebo zvýšenie) bude vrátená správne hráčovi v poradi. Akcia mimo poradia je penalizovaná a je záväzná, ak sa akcia hráča mimo poradia nezmení. Check, dorovnanie alebo zloženie kariet správnym hráčom nemení akciu. Ak sa akcia zmení, akcia mimo poradia nie je záväzná; akákoľvek stávka alebo zvýšenie sa vráti hráčovi mimo poradia, ktorý má všetky možnosti: dorovnať, zvýšiť alebo zložiť. Zloženie kariet mimo poradia je záväzné. Pozri ilustračný dodatok.

B: Hráči, ktorých vynechala akcia OOT, musia brániť svoje právo konať. Ak mal vynechaný hráč primeraný čas a neozval sa predtým, ako po hráčovi dôjde k podstatnej akcii (Pravidlo 36), akcia OOT je záväzná. Akcia sa zastaví a hracia plocha rozhodne o tom, ako sa s vynechanou rukou zaobchádza vzhľadom na okolnosti, vrátane vyhlásenia ruky za mŕtvu alebo obmedzenia hráča na neagresívnu akciu. Pozri Dodatok.

54: Veľkosť potu a stávky s limitom potu

A: Hráči majú nárok na započítanie potu iba v hre s limitom potu. Krupiéri nebudú pot počítat' v hre s limitom a bez limitu. Pozri tiež RP-22 Rozloženie potu.

B: Mŕtvy alebo krátky all-in blind pred flopom neovplyvní výpočet potu. Všetky stávky pred flopom a re-potom budú predpokladať, že boli vložené plné blindy. Príklad 1: PLO, blindy 100-200, mŕtvy SB, BB vloží 200. Príklad 2: SB vloží 100, BB vloží short 100. V oboch príkladoch je limitná stávka potu pre prvého hráča, ktorý koná, 700.

C: Po flope sú stávky založené na skutočnej veľkosti potu.

D: Vyhlásenie „Vsadím bank“ nie je platnou stávkou v hre bez limitu, ale zaväzuje hráča k platnej stávke (aspoň minimálnej stávky) a môže byť penalizované. Hráči, ktorí čelia stávke, musia platne zvýšiť stávkou.

55: Neplatné vyhlásenia o stávkach

Ak hráč nečelí žiadnej stávke a: A) ohlásí „dorovnanie“, ide o check; B) ohlásí „zvýšenie“, hráč musí staviť aspoň minimálnu stávkou. Hráč, ktorý ohlásí „check“ a je konfrontovaný so stávkou, môže dorovnať alebo zložiť, ale nemôže zvýšiť.

56: String Bets a Raises

String stávky a navýšenia nie sú povolené. Takéto stávky zahŕňajú viacero pohybov, pri ktorých hráč vsadí stávkou a potom sa vráti k svojmu stacku, aby si pridal ďalšie žetóny k stávke.

57: Neštandardné a nejasné stávkovanie

Hráči používajú neoficiálne stávkové výrazy a gestá na vlastné riziko. Tieto môžu byť interpretované inak, ako hráč zamýšľal. Taktiež, ak má deklarovaná stávka viacero významov, bude sa považovať za

najvyššiu rozumnú sumu, ktorá je menšia alebo rovná veľkosti banku* pred stávkou. Napr.: NLHE 200-400, celková suma banku je menšia ako 5000, hráč deklaruje „Stavím päť“. Bez ďalších objasňujúcich informácií je stávka 500; ak je celková suma banku 5000 alebo viac, stávka je 5000. *Ban je súčet všetkých predchádzajúcich stávok vrátane akýchkoľvek stávok pred hráčom, ktorý ešte nebol v hre. Pozri pravidlá 2, 3, 40 a 42.

58: Neštandardné sklady

Kedykoľvek pred koncom posledného kola stávok, zloženie kart v poradí, ak pre vás nie je žiadna stávka (napr. čelíte checku alebo ste prvý na rade po flope), alebo zloženie kart mimo poradia je záväzné zloženie kart, ktoré podlieha penalizácii. Pozri tiež 15-B.

59: Podmienené a predčasné deklarácie

A: Podmienečné vyhlásenia budúceho konania sú neštandardné a dôrazne sa neodporúčajú. Podľa uváženia TD môžu byť záväzné a/alebo penalizované. Príklad: vyhlásenia „ak – potom“, ako napríklad „Ak stavíte, ja zvýším.“

B: Ak hráč A vyhlási „stávku“ alebo „zvýši“ a B dorovná skôr, ako je známa presná výška stávky A, TD rozhodne o stávke tak, aby najlepšie zodpovedala situácii, vrátane prípadnej povinnosti B dorovnať akúkoľvek sumu.

60: Počet žetónov súpera

Hráči, krupiéri a herňa majú nárok na primeraný odhad počtu žetónov súpera (Pravidlo 25). Hráč môže požiadať o presnejšie počítanie iba v prípade, že čelí stávke all-in a je na rade. Hráč, ktorý vsadil all-in, nemusí počítat; na požiadanie to spočíta krupiér alebo herňa. Platia akceptované opatrenia (Pravidlo 49). Viditeľné a spočítateľné žetóny (Pravidlo 25) výrazne zlepšujú presnosť počítania.

61: Preháňanie stávok s očakávaním zmeny

Stávkovanie by sa nemalo používať na získanie drobných. Vloženie väčšieho množstva žetónov, ako je zamýšľaná stávka, môže zmiať všetkých pri stole. Všetky žetóny vložené potichu sú vystavené riziku, že budú započítané do stávky. Napr.: úvodná stávka je 325 pre hráča A, ktorý potichu vloží 525 (jeden 500 a jeden 25) a očakáva vrátených 200. Toto je zvýšenie na 650 podľa pravidla viacerých žetónov (Pravidlo 45).

62: All-in s žetónmi nájdenými neskôr

Ak A vsadí all-in a po dorovnaní hráčom sa nájde skrytý žetón za ním, TD určí, či je žetón za ním súčasťou akceptovanej akcie (Pravidlo 49). Ak nie je súčasťou akcie, A nedostane za žetón/žetóny vyplatené, ak vyhrá. Ak A prehrá, žetón/žetóny ho/ju nezachránia a TD môže žetón/žetóny prideliť víťaznému dorovnávačovi.

Hrať: Iné

63: Čipy mimo dohľadu a v tranzite

Hráči nesmú držať ani prenášať žetóny spôsobom, ktorý by ich zakrýval. Hráč, ktorý tak urobí, o žetóny príde a môže byť diskvalifikovaný. Prepadnuté žetóny budú vyradené z hry. TDA odporúča, aby kasíno v prípade potreby poskytlo stojany alebo tašky na prepravu žetónov.

64: Stratené a nájdené žetóny

Stratené a nájdené žetóny, ktorých vlastníctvo nie je možné určiť, budú vyradené z hry a vrátené do inventára turnaja.

65: Náhodne zabitý / Faulovaný / Odhalené ruky

A: Hráči si musia chrániť svoje ruky za každých okolností, a to aj pri odhalení kart, kým čakajú na prečítanie rúk. Ak krupiér omylom zruší hru alebo ak je podľa úsudku krupiéra ruka faulovaná a nedá sa identifikovať so 100% istotou, hráč nemá nárok na nápravu a nemá nárok na vrátenie dorovnaných stávok. Ak hráč inicioval stávku alebo zvýšenie a nebol dorovnaný, nedorovnaná suma bude vrátená.

B: Ak je ruka faulovaná, ale dá sa identifikovať, zostáva v hre napriek všetkým odkrytým kartám.

66: Mŕtve ruky a odvrátenie kariet v Stud

V stud pokri, ak hráč zdvihne otvorené karty, zatiaľ čo je proti nemu v akcii, ruka je mŕtva. Správne zahodenie kariet v stud pokri znamená otočiť všetky otvorené karty a posunúť ich všetky lícom nadol dopredu.

Etiketa a tresty

67: Žiadne zverejnenie. Jeden hráč na ruku

Hráči musia neustále chrániť ostatných hráčov v turnaji . Preto hráči, či už sú v hre alebo nie, nesmú:

1. Diskutujte o obsahu živých alebo odhodенých rúk,
2. Kedykoľvek radiť alebo kritizovať hru,
3. Prečítajte si kombináciu kariet, ktoré ešte neboli odkryté.

Platí pravidlo jeden hráč na ruku. Toto pravidlo okrem iného zakazuje ukazovať ruku inému hráčovi, poradcovi alebo divákovi alebo diskutovať o stratégii s nimi.

68: Odhalenie kariet a správne skladanie

Odhalenie kariet s čakajúcou akciou, vrátane aktuálneho hráča, keď posledný ťahá, môže mať za následok trest, ale nie mŕtvu ruku. Akýkoľvek trest začína na konci hry. Pri skladaní kariet by sa karty mali tlačiť nízko k stolu, nie úmyselne odhalené alebo hádzané vysoko („helikoptérou“). Pozri Pravidlo 66.

69: Etická hra

Poker je individuálna hra. Mäkká hra bude mať za následok tresty, ktoré môžu zahŕňať prepadnutie žetónov a/alebo diskvalifikáciu. Vyhadzovanie žetónov a iné formy tajnej dohody budú mať za následok diskvalifikáciu.

70: Porušenia etikety

Porušenia etikety podliehajú opatreniam podľa pravidla 71. Medzi príklady patria okrem iného : pretrvávajúce zdržiavanie hry, zbytočné dotýkanie sa osoby, kariet alebo žetónov iného hráča, opakované konanie mimo poradia, udržiavanie nedostatočnej viditeľnosti a počítateľnosti kariet alebo žetónov, stávkovanie mimo dosahu krupiéra, urážlivé správanie, urážlivá hygiena a nadmerné rozprávanie.

71: Varovania, tresty a diskvalifikácia

A: Možnosti presadzovania pravidiel zahŕňajú okrem iného ústne napomenutie, jeden alebo viac trestov za „nedodrzanú ruku“ alebo „nedodrhané kolo“ a diskvalifikáciu. Za nedodrhané kolá previnilca zmešká jednu ruku pre každého hráča (vrátane neho/nej) pri stole, pričom sa trest vynásobí počtom trestných kôl. Opakované porušenia pravidiel podliehajú stupňujúcim sa trestom. Hráči mimo stola alebo s trestom môžu byť z turnaja vylúčení s antou alebo blindom.

B: Trest môže byť udelený za porušenie etikety (Pravidlo 70), odhalenie karty počas čakania na akciu, vyhadzovanie kariet, porušenie pravidla jeden hráč na ruku , nesprávne používanie zariadení alebo strategických nástrojov (Pravidlo 5) alebo podobné incidenty. Tresty budú udelené za soft play, zneužívanie, rušivé správanie, vyhýbanie sa blindom alebo podvádžanie. Checkovanie exkluzívnych nuts, keď je hráč na riveri posledný na rade, nie je automatickým porušením soft play; uplatňuje sa uváženie TD na základe situácie.

C: Hráči s trestom musia byť preč od stola. Karty sa rozdávaajú na ich miesta, ich blindy a anty sa vkladajú, ich ruky sa po úvodnom rozdani zamedajú a ak im bol rozdany bring-in stud, musia vkladať bring-in.

D: Žetóny diskvalifikovaného hráča sa odstránia z hry.



ZDRUŽENIE RIADITEĽOV POKEROVÝCH TURNAJOV

Odporúčané postupy z roku 2024,
Verzia 1.0, október 2024

Odporúčané postupy TDA sú návrhy politik na zníženie počtu chýb a zlepšenie riadenia udalostí. Môžu sa vzťahovať aj na situácie s príliš veľkým počtom variácií na to, aby sa dali riešiť jedným univerzálnym pravidlom. Najspravodlivejšie rozhodnutie v týchto prípadoch môže vyžadovať použitie viacerých pravidiel, vyhodnotenie všetkých okolností a spoliehanie sa na Pravidlo 1 ako primárne vodítko.

RP-1. Tlačidlá All-In

Tlačidlá all-in jasne označujú, že hráč je „all-in“. Tlačidlá by si mal ponechať krupiér (nie každý hráč). Keď hráč vsadí all-in, krupiér umiestni tlačidlo all-in pred hráča, na dohľad zvyšku stola.

RP-2. Neodporúča sa uzatvárať stávky.

Bežné vkladanie žetónov ako stávkovanie a zvyšovanie stávok pri stole je zlým zvykom pri rozdávaní. Zníženie počtu stávok môže ovplyvniť akciu, spôsobiť zmätok a zvýšiť počet chýb. Iba hráč, ktorý je práve v akcii, môže požiadať krupiéra o vklad bring-in.

RP-3. Osobné veci

Povrch stola je nevyhnutný pre správu žetónov, rozdávanie kariet a stávkovanie. Stôl a okolité priestory (priestor na nohy a chodníky) nesmú byť zaplnené nepotrebnými osobnými predmetmi. Každá herňa by mala jasne prezentovať svoje pravidlá týkajúce sa predmetov povolených v priestore turnaja.

RP-4. Neusporiadaný pahýľ

Keď v hre zostávajú karty na rozdanie a pahýľ omylom spadne a zdá sa byť neusporiadaný: 1) najprv sa pokúste zrekonštruovať pahýľ v pôvodnom poradí, ak je to možné; 2) Ak to nie je možné, vytvorte nový pahýľ iba s použitím pahýľových kariet (nie odhodnených a predchádzajúcich spálených kariet). Tieto by sa mali premiešať, zamiešať, odstrihnúť a hra pokračuje s novým pahýľom; 3) Ak je pahýľ po odhodení zmiešaný s odhodnenými a/alebo spálenými kartami, potom zmiešané karty premiešajte, zamiešajte a odstrihnite. Hra pokračuje s novým pahýľom.

RP-5. Predčasne rozdanie karty

Karty na hracej doske a spálené karty sa niekedy rozdáajú predčasne, ešte pred ukončením akcie v predchádzajúcom kole. Všeobecné postupy pre tieto situácie sú:

A: Predčasný flop, nechajte spálenú kartu z flopu ako spálenú. Vráťte predčasne odložené karty do balíčka a zamiešajte celý stub. Znovu rozdajte flop (bez ďalšieho spálenia) z novo zamiešaného stubu.

B: Predčasná karta s ťahom: nechajte kartu spálenú ako spálenú. Vráťte kartu s predčasným ťahom do balíčka a premiešajte celú kartu s ťahom. Znovu rozdajte ťah (bez ďalšieho spálenia) z novo zamiešanej karty s ťahom.

C: Predčasná karta na riveri: kartu spálenia na riveri nechajte ako spálenú. Vráťte predčasnú kartu na riveri do balíčka a celý stub premiešajte. Znovu rozdajte river (bez ďalšieho spálenia) z novo zamiešaného stubu.

D: Predčasná karta v stud pokere: predčasná karta sa vráti do stubu, stub sa znovu zamieša (pozri RP-17, zamiešanie) a z novo zamiešaného stubu sa rozdá nová ulica bez ďalšieho spaľovania.

RP-6. Efektívny pohyb hráčov

Presun hráčov za účelom rozohrávania a vyvažovania by mal byť rýchly, aby sa zbytočne nezmeškali blindy alebo inak nezdržiavala hra. Ak je to možné, hráči by mali mať k dispozícii stojany na prepravu žetónov a malo by sa vykonať dostatočné množstvo vyfarbení, aby hráči nenosili nezvyčajne veľké množstvo žetónov (pozri pravidlá 10, 11 a 63).

RP-7. Načasovanie tlačení krupiérom

TDA odporúča, aby krupiéri pozastavili hru 90 sekúnd pred plánovanou prestávkou alebo zmenou úrovne. Tým sa zabráni vypršaniu času v kľúčových fázach hry.

RP-8: Postupy „ruka za ruku“

A: Nárok na výhru začína oznámením: „Dokončíte aktuálnu hru, v ktorej ste, a potom počkajte, hráme ruka o ruku“. Ak v aktuálnej hre vypadne dostatok hráčov, aby sa dostali do výhry, vypadnutí hráči budú mať nárok na podiel z miesta (miest) vyplateného v aktuálnej hre. Príklad: Turnaj NLHE, ktorý vypláca 50 hráčom. V čase oznámenia zostáva 52 hráčov a počas aktuálnej hry vypadnú 3 hráči. Všetci 3 hráči sa podelia o výhru za 50. miesto .

B: Počas hry H4H sa z hodín odpočítajú maximálne 3 minúty na hru.

C: Aby hráči čo najjasnejšie poznali načasovanie zmien úrovní, vždy, keď je to možné, by sa čas mal skrátiť o 2 minúty v každej hre, nie po „dávkach“ viacerých hier.

D: Blindy sa naďalej zvyšujú s ubiehaním času tempom 2 minúty na hru a dosahovaním nových úrovní.

E: Hráči sú povzbudzovaní, ale nie sú povinní zostať sedieť počas hry H4H.

F: V prípade all-inu a dorovnania počas H4H by karty všetkých hráčov v hre mali zostať lícom nadol. Krupiér by nemal rozdávať ďalšie karty, kým nedostane pokyn.

RP-9: Počet hráčov pri finálovom stole

Turnaje s 9 a 8 hráčmi sa budú konať pri dvoch stoloch po piatich hráčoch, pričom finálový stôl bude mať 9 hráčov. Turnaje s 7 a 6 hráčmi sa budú konať pri dvoch stoloch po štyroch hráčoch, pričom finálový stôl bude mať 7 hráčov.

RP-10: Postupy pri rozdávaní kariet v turnajových stud karetách

A: Odkrytá karta pri úvodnom rozdaní bude hráčovou odkrytou kartou a tretia karta bude rozdaná tomuto hráčovi. Hráč môže byť bring-in.

B: Karta odkrytá krupiérom na 7. ulici bude nahradená, ak na ruke nezostane žiadna stávka. 7. ulica by mala byť rozdaná, aj keď na ruke nezostane žiadna stávka a v situáciách all-inu hráč(i), ktorý(i) neriskuje, odkrýva ako prvý.

C: Karty hráča, ktorý nie je na svojom mieste (pozri pravidlo 30) počas rozdávania, budú zrušené. Do hry na 4. ulici, ktorá nie je aktívna, nebudú rozdané žiadne karty.

D: Ak sa v hre Stud (alebo Stud-8) objavia dve alebo viac zhodných vysokých rúk alebo v hre Razz nízkych rúk, stávky sa začínajú na ruke s vysokou kartou podľa farby v oboch hrách.

E: Ak hráč, ktorému bola rozdaná nízka karta podľa farby, ide all-in s ante, stávkovanie začína po jeho ľavej strane. Hráči so žetónmi musia staviť aspoň bring-in alebo zložiť karty.

4. ulici nezdvajnasobia, ak sa ukáže pár.

G: Predčasne rozdané karty v Stude pozri RP-5-D.

H: Procedúra short stubu na 7. ulici. Ak je pred rozdáním 7. ulice počet kariet v aktuálnom stube menší ako „požadovaný počet“ (# zostávajúcich hráčov + spálená karta + posledná nerozdaná karta), postupujte nasledovne: A) ak je možné požadovaný počet dosiahnuť sčítaním 3 predchádzajúcich spálených kariet (pre 4. a 6. ulici), aktuálny stub sa zmieša s predchádzajúcimi spálenými kartami, aby sa vytvoril nový stub. Nový stub sa prereže, karta sa spáli a každému hráčovi sa rozdá jedna karta. B) ak sú v aktuálnom stube aspoň 3 karty, ale sčítaním predchádzajúcich spálených kariet by sa nedosiahol požadovaný počet, krupiér spáli vrchnú kartu aktuálneho stubu a rozdá ďalšiu kartu ako spoločnú kartu do stredu stola. C) ak má aktuálny stub menej ako 3 karty, bude zmiešaný s 3 predchádzajúcimi spálenými kartami pre nový stub, ktorý bude potom odrezaný, karta spálená a ďalšia karta rozdaná ako spoločná karta. D) Ak je v hre spoločná karta, prvý hráč, ktorý by stál na 6. ulici, bude prvý, kto bude hrať na 7. ulici.

RP-11: Formáty ante a žiadne zníženie ante

Ak sa používa ante s jedným platiteľom, odporúča sa formát big blind ante (BBA) s výpočtom big-blind-first. Ante by sa nemali znižovať (ani pri finálovom stole) s postupom hry v turnaji.

RP-12: Krupiéri by mali oznamovať stávky a navyšovania

Krupiéri by mali pravidelne oznamovať hodnoty stávok, ktoré nie sú all-in, ako postupuje stávkovanie okolo stola. Stávky all-in sa započítajú iba na žiadosť hráča, ktorý práve stojí pred stávkou. Prijaté stávky naďalej platia (Pravidlo 49). Plánované a dobrovoľné vyfarbenia stávok zlepšujú započítateľnosť stávok.

RP-13: Krupiéri by mali v hrách s rozdeleným bankom hromadiť žetóny

Pokiaľ je to možné, krupiéri by mali v hrách s rozdeleným bankom pravidelne skladať žetóny. Skladanie žetónov by nemalo hráčom zakrývať výhľad ani inak narúšať hru.

RP-14: Náhodnosť sa môže uplatniť v špeciálnych situáciách

V prípade opravy chýb, ktoré nie sú inak uvedené v pravidlách a postupoch TDA, môžu TD na návrh riešenia použiť koncept náhodnosti.

RP-15: Správna komunikácia s personálom turnaja

A: Odchádzajúci krupiéri by mali informovať prichádzajúcich krupiérov o relevantných informáciách týkajúcich sa stola. Medzi príklady patria: informácie o blindochoch, hráči s varovaním alebo trestami, rušivé správanie.

B: Krupiér by mal informovať herňu o všetkých existujúcich a potenciálnych porušeníach Pravidla 2 (Zodpovednosti hráča) a Pravidla 70 (Etiketa). Osobitný dôraz by sa mal klásť na akékoľvek diskriminačné alebo urážlivé správanie vo všeobecnosti alebo voči konkrétnym hráčom či personálu.

RP-16: Hráč chýba na rozbíjacom stole

Ak hráč nie je prítomný pri rozohrávaní stola, jeho žetóny by mal k novému stolu presunúť člen personálu.

RP-17: Postupy pri stávkovaní na remízy v turnaji

Krívania je povolené vo všetkých hrách s jedným remízovým kontom.

RP-18: Poradie zmiešaných hier

Aby sa znížili chyby, v zmiešaných turnajoch (napr. HORSE) sa stud a stud-8 nemusia hrať za sebou.

RP-19: Zníženie zastavenia

Dom by mal jasne oznámiť zámer znížiť zdržiavanie, aby hráči pochopili, že sa očakáva včasná hra. Odporúča sa, aby každá komora zaviedla kreatívne metódy na zníženie stagnácie. Medzi metódy, ktoré úspešne používajú členské komory TDA, patria:

Náhodné prestávky pri stole namiesto remíz, s pevným počtom rúk na úroveň, beh za orbitou, mäkká ruka pre ruku a pridanie hodín na odpal

RP-20: Karty pripravené na zamiešanie

Na začiatku turnaja alebo po skončení prestávky, do jednej minúty od začiatku alebo obnovenia hry, by mal herný parket oznámiť „krupiéri, pripravte si balíčky“. Keď sú pri stole aspoň 2 hráči, krupiér umyje a urovná balíček, aby bol pripravený na zamiešanie na začiatku úrovne.

RP-21: Rozširovanie hrnca

Pot sa bude počítat iba v pot-limit udalostiach. Na požiadanie sa môže pot rozložiť, aby sa zvýšila viditeľnosť žetónov. Pozri tiež Pravidlo 54: Veľkosť potu a Pot-limit stávky.

RP-22: Stávkovanie na nedenenominálne predmety (žetóny Bounty, žetóny hodín atď.)

Akčné položky bez nominálnej hodnoty (žetóny odmien, žetóny hodín atď.) by mali mať inú veľkosť ako štandardné stávkové žetóny. Stávkovanie s týmito položkami bude interpretované podľa pravidiel kasína alebo Pravidla 1 a môže byť podľa uváženia TD vyhlásené za dorovnanie alebo all-in.



ZDRUŽENIE RIADITEĽOV POKEROVÝCH TURNAJOV

Dodatok k ilustrácii 2024 Pravidlá Verzia 1.0, október 2024

Poker TDA je dobrovoľné združenie pokrového priemyslu založené v roku 2001. Poslaním TDA je zvýšiť globálnu jednotnosť pravidiel pokrových turnajov. Pravidlá TDA dopĺňajú pravidlá tejto organizácie. V prípade konfliktu s hernou agentúrou platia pravidlá agentúry.

Pravidlo 10: Rozdeľovanie stolov, dvojkrovový náhodný proces. Dvojkrovový náhodný alebo „dvojito zaslepený“ proces zabezpečuje, že pri rozdeľovaní nových miest nedochádza k žiadnemu zvýhodňovaniu. Príklad jedného takéhoto procesu: 1) ukážte hráčom pri rozdeľovacom stole nové karty miest, potom ich premiešajte lícom nadol a vytvorte kôpku; 2) krupiér potom rozdá každému hráčovi jednu hraciu kartu lícom nahor. Karty miest sú potom rozdane tak, že prvá karta miesta ide hráčovi s najvyššou odhalenou hracou kartou podľa farby.

Pravidlo 11-D: Vyvažovanie stolov a zastavenie hry.

Príklad: NLHE s 9 hráčmi, stôl A má 5 hráčov, stôl B má najviac hráčov, 8. Hra sa pri stole A zastaví, keď BB padne na voľné miesto.

Pravidlo 16: Otočte karty lícom nahor pre all-iny. „Všetky ruky budú bezodkladne odkryté, akonáhle je hráč all-in a všetky stávky všetkých ostatných hráčov v hre sú ukončené“. Toto pravidlo znamená, že všetky skryté karty všetkých hráčov budú otočené naraz, keď je aspoň jeden hráč all-in a neexistuje žiadna šanca na ďalšie stávkovanie zo strany ostatných hráčov. Nečakajte na showdown, aby sa karty otočili; nečakajte na rozdelenie vedľajších bankov, kým otočí all-in hráč, ktorý je v hre iba o hlavný bank; ak je stávkovanie ukončené na ktorejkoľvek ulici pred showdownom, otočte karty v tomto bode a potom vyložte zostávajúce karty.

Príklad 1. NLHE. Zostávajú dvaja hráči. Na turne hráč A (s menším stackom) ide all-in a B ho dorovná. V tomto bode otočí obe karty A aj B nahor, potom spáli karty a otočí river a pokračuje sa showdownom.

Príklad 2. NLHE. Zostávajú traja hráči.

Pred flopom hráč A (s najkratším stackom) vsadí all-in a B aj C ho dorovnajú. Zatiaľ neotáčajte karty, pretože B aj C majú žetóny, takže je možné ďalšie stávkovanie.

Na flope B a C checknite; stávka je stále možná, takže zatiaľ neotáčajte karty.

Na turne B ide all-in a C dorovnáva. Teraz otočte všetky karty (A, B a C), pretože ďalšie stávky nie sú možné. Spálite karty a otočte river, potom pokračujte k showdownu. Najprv udeľte vedľajší pot medzi B a C, potom udeľte hlavný pot. Poznámka: karty A nenechávajte lícom nadol, kým nie je udelený vedľajší pot medzi B a C.

Príklad 3. NLHE. Zostávajú traja hráči.

Pred flopom hráč A (s najmenším stackom) ide all-in so ziskom 700 a B aj C ho dorovnajú, pričom im zostáva niekoľko tisíc. Zatiaľ neotáčajte karty, pretože B aj C majú obaja žetóny, takže je možné ďalšie stávkovanie.

Na flope B a C checknite; stávka je stále možná, takže zatiaľ neotáčajte karty.

Na turne B vsádza 1000 a C dorovnáva. Keďže B aj C stále majú žetóny a river ešte len čaká na rozdanie, stávkovanie je stále možné, takže zatiaľ karty neotáčajte.

Na riveri B aj C checkujú. Teraz otočte všetky ruky (A, B a C), pretože stávkovanie sa skončilo a ruka sa blíži k showdownu. Najprv udeľte vedľajší pot 2000 medzi B a C, potom udeľte hlavný pot. Upozornenie: nenechávajte karty A lícom nadol, kým nie je udelený vedľajší pot medzi B a C.

Pravidlo 18: Žiadosť o zobrazenie ruky

Príklad 1: NLHE. V hre zostávajú 3 hráči. Na riveri sa nestaví a žiadny hráč nejde all-in. Pri showdowne hráč A odhodí karty lícom nadol a krupiér ich zasunie do mucku. B vyloží svoju ruku a ukáže trips. C posunie svoje karty lícom nadol. B môže požiadať o zobrazenie C-ho ruky, pretože B odložil svoje karty. Žiadosť B je však na uvážení showdownu; B nemá neodňateľné právo ju vidieť, pretože na riveri nebola žiadna stávka, a preto „nezaplatil, aby videl C-ho ruku“. Ani A, ani C nemôžu požiadať o zobrazenie ruky súpera, pretože svoje karty ani neodložili, ani si ich neponechali.

Príklad 2: NLHE. V hre zostávajú 4 hráči. Na riveri A vsadí 1000, B dorovná, C navýši na 5000 a D, A a B všetci dorovnajú. Žiadny hráč nejde all-in. B vyloží svoju ruku a ukáže trips. D okamžite zahodí karty lícom dole a krupiér zahodí svoju ruku do mucku. C začne tlačiť svoje karty lícom dole. A aj B majú neodňateľné právo vidieť C-ovu ruku na požiadanie, pretože 1) zaplatili, aby ju videli, keďže C bol posledným agresorom na riveri a 2) A aj B si ponechali svoje karty. D (ktorý tiež dorovnal C) sa vzdal svojho práva vidieť C-ovu ruku, keď zahodil karty bez toho, aby ich vyložil. Všetky ostatné žiadosti v tejto situácii sú na uvážení TD, napríklad B požiada o zobrazenie A-ových kariet (karty iného dorovnávača).

Pravidlo 38: Popáleniny po podstatnej akcii

Príklad 1-A: 50-100. SB / BB na miestach 1 a 2. Pred flopom sú všetkým hráčom rozdane počiatkové karty. SB / BB na miestach 1 a 2. Hráč 3 (UTG) zahodí a hráč 4 dorovná, čím dokončí podstatnú akciu s 2 akciami so žetónmi. Hráč 5 si potom uvedomí, že má iba 1 kartu a ruka je mŕtva, pretože došlo k SA. Krupiér spáli iba jednu kartu a potom vyloží flop. Krupiér nespáli 2 karty, aby sa „vrátil k pôvodnému poradiu pahýľov“.

Príklad 1-B: Rovnaká hra a počiatkové rozdanie. Hráč číslo 3 (UTG) zahodí a hráč číslo 4 dorovná, čím dokončí podstatnú akciu. Hráč číslo 5 si potom uvedomí, že má 3 karty a ruka je mŕtva, pretože došlo k SA. Krupiér spáli jednu kartu a potom vyloží flop. Krupiér nebude považovať tretiu kartu hráča číslo 5 za spálenú a vyloží flop bez spálenia zo stubu.

Pravidlo 40-A: Metódy stávkovania, nejasné alebo protichodné stávky. „V nejasných situáciách alebo ak si slovné spojenia a žetóny protirečia, TD určí stávku na základe okolností a pravidla 1.“

Príklad 1: HEADS -UP na riveri Hráč A ústne oznámi „štyridsaťdva tisíc“, ale vloží iba 5k žetón. Nie všetci pri stole počuli toto oznámenie. Hráč B vloží 5k, aby dorovnal. Obaja hráči sú pri stole a A má najlepšiu ruku. Kritériá rozhodnutia sú zmiešané: ústne rozhodnutie bolo prvé, ale nebolo to nevyhnutne jasné. Žetón sa zdal byť stávkou 5k. V týchto nejasných a protichodných situáciách TD urobí najspravodlivejšie možné rozhodnutie pomocou Pravidla 1.

Pravidlo 43: Sumy navýšenia. „Najväčšia predchádzajúca plná stávka alebo navýšenie v aktuálnom kole stávk“.

Táto čiara označuje najväčšiu dodatočnú akciu alebo „posledný povolený prírastok“ predchádzajúceho stávkujúceho v aktuálnom kole. Aktuálne kolo je „aktuálna ulica“, t. j. preflop, flop, turn, river v stolových hrách; 3. - 4. - 5. - 6. - 7. ulica v 7-stud atď.

Príklad 1: NLHE, Blindy 100-200. Po flope A začína stávkou 600. B zvyšuje o 1000, celkovo 1600. C re-raiseuje o 2000, celkovo 3600. Ak chce D zvýšiť, musí zvýšiť aspoň „najväčšiu stávku alebo navýšenie aktuálneho kola“, čo je C-ho navýšenie o 2000. D teda musí re-raisnúť aspoň o 2000, celkovo 5600. Všimnite si, že minimálne navýšenie D nie je 3600 (C-ho celková stávka), ale iba 2000, čo je dodatočné navýšenie, ktoré C pridal.

Príklad 2: NLHE, Blindy 50-100. Pred flopom je A under the gun a ide all-in s celkovou sumou 150 (zvýšenie stávky o 50). Takže máme stávku 100 na blindy a stávku all-in, ktorá zvyšuje celkovú sumu o 50. Ktorá je väčšia? 100 je stále „najväčšia stávka alebo zvýšenie v aktuálnom kole“, takže ak chce B re-raise, musí zvýšiť aspoň o 100, aby celkovo dosiahol 250.

Príklad 3: NLHE, Blindy 100-200. Na turne A vsadí 300. B vsadí dva žetóny po 500, čím dosiahne spolu 1000 (navýšenie o 700). C má dorovnať 1000. Ak chce C zvýšiť, musí to byť „aspoň najväčšia stávka alebo navýšenie v aktuálnom kole“, čo je B-ovo navýšenie o 700. Takže C-ovo minimálne navýšenie by bolo 700, čo je spolu 1700. Všimnite si, že jeho minimálne navýšenie **nie je** 1000, ale celková stávka B.

Príklad 4-A: NLHE, Blindy 25-50. A navýši o 75 na celkovo 125. Všimnite si, že celkovo 125 = 50 (stávka) plus 75 (navýšenie). Ďalšie navýšenie na tejto ulici musí byť „aspoň vo výške

najväčšej predchádzajúcej stávky alebo navýšenia“, čo je 75. B teraz navýši minimálnu sumu (75) na celkovo 200. C potom re-raisene o 300, čo je celkovo 500. Teraz máme stávku 50, dve navýšenia o 75 a jedno navýšenie o 300, čo je celkovo 500. Ak chce D re-raisene, „navýšenie musí byť aspoň vo výške najväčšej predchádzajúcej stávky alebo navýšenia v aktuálnom kole stávok“, čo je teraz 300. D teda musí navýšiť aspoň o ďalších 300, čo je celkovo 800.

Príklad 4-B: Rovnaké ako 4-A. Je to rovnakých 500 voči D, ale A len raz zvýšil stávku o 450 na celkovo 500 a B aj C dorovnali. Takže je tu slepá stávka 50 a zvýšenie o 450. „Zvýšenie musí byť aspoň vo výške najväčšej predchádzajúcej stávky alebo navýšenia v aktuálnom kole stávok“, čo je zvýšenie A o 450. Takže D má 500 na dorovnanie a ak chce D znovu zvýšiť, musí zvýšiť aspoň o 450, celkovo 950.

Pravidlo 45: Stávkovanie na viacero žetónov.

„A: Ak čelíte stávke, pokiaľ nie je najprv oznámené zvýšenie alebo all-in, stávka s viacerými žetónmi (vrátane stávky vašich posledných žetónov) je dorovnanie, ak je na dorovnanie potrebný každý žetón ; t. j. odstránenie len jedného z najmenších žetónov ponechá menej ako suma dorovnaní. B: Ak na dorovnanie nie je potrebný každý žetón; t. j. odstránenie len jedného z najmenších žetónov ponechá sumu dorovnaní alebo viac: 1) ak hráčovi zostávajú žetóny, stávka sa riadi štandardom 50 % v Pravidle 43; 2) ak sú vsadené posledné žetóny hráča, je all-in, či už dosiahol hranicu 50 % alebo nie.“

Príklad 1: Neexistuje ani jeden žetón, ktorý by sa dal odstrániť a stále by zostala suma dorovnaní.

1-A: Hráč A otvára po flope 1200, B potichu vkladá dve tisícky. Toto je dorovnanie, pretože ani jeden žetón sa nedá odstrániť a stále zostane aspoň 1200.

1-B: NLHE, blindy 250-500. Pred flopom UTG navyšuje o 600 na celkovo 1100. UTG+1 potichu vyhadzuje jeden žetón 500 a jeden žetón 1000. Toto je dorovnanie, pretože ani 500, ani 1000 sa nedajú odstrániť a stále zostane aspoň 1100.

Príklad 2: Rovnaké ako 1-B vyššie, s výnimkou toho, že UTG+1 potichu vsadí jednu 1000 a päť stoviek. Štyri zo 100-ok by sa mohli odstrániť a stále by zostala suma dorovnaní 1100. Preto by sa na to vzťahoval štandard 50 % v Pravidle 43: minimálne zvýšenie je 600, 50 % zo 600 je 300, preto, ak UTG+1 vsadí 1400 alebo viac, bude musieť vykonať plné zvýšenie na celkovo 1700. Keďže UTG vsadil 1500, musí v tomto príklade zvýšiť.

Príklad 3: Rovnaké ako v bode 2 vyššie, s výnimkou toho, že UTG+1 potichu vytiahne jednu 1000 a tri stovky. Dve zo stoviek je možné odstrániť a stále zostane suma dorovnaní 1100, preto sa na to vzťahuje Pravidlo 43. Keďže hráč nevystavil aspoň 50 % minimálneho navýšenia, táto stávka sa považuje za dorovnanie a hráčovi sa vráti 200.

Príklad 4: Stávka viacerých žetónov. A) Ak sú na dorovnanie potrebné všetky žetóny, považuje sa to za úplne rovnaké ako v prípade hráča, ktorý má za sebou žetóny (pozri príklad 1 vyššie). B) Ak po odstránení len jedného z najmenších žetónov zostáva suma dorovnaní alebo vyššia, hráč ide all-in bez ohľadu na to, či stávka dosiahne štandard 50 % navýšenia.

Príklad 4-A: A otvára stávkou 1400, B (so zostávajúcimi žetónmi vo veľkom balíku) potichu vsadí jednu 1000 a tri 500. Toto je povinné minimálne zvýšenie na 2800, pretože je dosiahnutá 50% hranica 2100 (1400+700=2100).

Príklad 4-B: Rovnaký otvárací hráč so 1400 žetónmi, B (so zostávajúcimi žetónmi vo veľkom zásobníku) vyhodí jednu 1000 a dve 500. Toto je dorovnanie, pretože je menej ako 50% hranica 2100. POZNÁMKA: V oboch príkladoch, 4-A aj 4-B, by hráč B vsadil all-in, ak by vsadil svoje posledné žetóny.

Pravidlo 46: Žetóny z predchádzajúcej stávky neboli vtiiahnuté, príklady situácií.

Situácia 1: Ak predchádzajúce žetóny nepokryjú dorovnanie A zostanú nezmenené. Príklad : 25-50, BB vloží dve 25-ky, button navýši na celkovo 600 (okrem 550 na BB).

1: Pridanie overchip je dorovnanie (vložte 1k žetón na dve 25-ky).

2: Pridanie viacerých nových žetónov je dorovnanie, ak sú všetky nové žetóny potrebné na dorovnanie a) umiestnenie dvoch 500 na dva 25 alebo b) umiestnenie žetónu 100 a 500 na dva 25. V týchto dvoch príkladoch sú na dorovnanie potrebné všetky nové žetóny v kombinácii s predchádzajúcimi žetónmi.

3: Pridanie viacerých nových žetónov je stávka na viac žetónov podľa pravidla 45, ak na dorovnanie nie je potrebný jeden z najmenších nových žetónov (vloženie žetónu 1k a 500 na dva žetóny po 25 je celková stávka 1550). Podľa pravidla 45 je tichá stávka na viac žetónov zvýšením, ak dosiahne hranicu 50 %; inak ide o dorovnanie.

Situácia 2: Ak predchádzajúce žetóny nepokryjú dorovnanie A sú úplne stiahnuté späť :

1) Odstránenie všetkých predchádzajúcich žetónov a pridanie ďalšieho žetónu je rozhodnutie (stiahnite dve žetóny s hodnotou 25, pridajte žetón s hodnotou 1k).

2) Odstránenie všetkých predchádzajúcich žetónov a pridanie nových viacerých žetónov je stávka podľa pravidla 45 (stiahnite dve žetóny po 25, pridajte dva alebo viac nových žetónov).

Situácia 3: ak sú predchádzajúce žetóny čiastočne stiahnuté späť (či už pokrývajú sumu dorovnanie alebo nie)

1) Čiastočné odstránenie predchádzajúcich žetónov (stiahnutie jedných 25, ponechanie ostatných 25, pridanie akýchkoľvek nových žetónov) je stávka na viacero žetónov podľa pravidla 45 (zvýšenie, ak dosiahnete 50 %, inak dorovnanie).

Situácia 4: Ak predchádzajúci žetón (žetóny) pokrýva sumu dorovnanie, pridanie akéhokoľvek nového žetónu (žetónov) je stávkou s viacerými žetónmi podľa pravidla 45. Napr.: 50-100, BB vkladá jeden žetón 1k. Pred flopom navyšuje na 700 (o 600 viac pre BB). Predchádzajúci žetón 1k pokrýva navyšovanie, takže pridanie akéhokoľvek nového žetónu (žetónov) je stávkou podľa pravidla 45 na všetky žetóny . Toto platí bez ohľadu na to, či je pôvodný vklad 1k stiahnutý alebo ponechaný na mieste.

Situácia 5: Bez ohľadu na vyššie uvedené, gesto kombinovania a posunutia alebo vyhodenia všetkých žetónov dopredu môže byť interpretované ako úmysel staviť všetky žetóny podľa pravidla 45.

Pravidlo 47: Znovuotvorenie stávky.

Príklad 1. Viacero krátkych all-in stávok, ktoré sa kumulatívne rovnajú plnému navýšeniu, a preto znovu otvárajú stávkovanie:

NLHE, Blindy 50-100. Po flope, A otvára stávku minimálne na 100.

B ide all-in so súčtom 125. C dorovná 125,

D ide all-in za celkovo 200 a E dorovná 200.

Akcia sa vracia k hráčovi A, ktorý čelí celkovému navýšeniu o 100. Keďže 100 je plné navýšenie, stávkovanie sa znovu otvára pre hráča A, ktorý tu môže zložiť, dorovnať alebo zvýšiť. Všimnite si, že ani prírastok 25 od hráča B, ani prírastok 75 od hráča D nie je sám o sebe plným navýšením, ale keď sa sčítajú, dajú sa im stať plné navýšenie, a preto sa stávkovanie znovu otvára „hráčovi, ktorý čelí aspoň plnému navýšeniu, keď sa akcia vráti“.

Príklad 1-A: Na konci vyššie uvedeného príkladu 1, A hladko dorovná celkový súčet 200 (ďalších 100 pre neho). Stávka je teraz na C, ktorý čelí iba prírastku 75. C predtým dorovnal 125 a teraz čelí celkovému súčtu 200 (o 75 viac). C musí čeliť celkovému súčtu aspoň 225, aby mohol znovu otvoriť stávkovanie. Keďže 75 nie je plné zvýšenie, stávka pre C sa znovu neotvára a C môže buď dorovnať s ďalšími 75, alebo zložiť, nemôže zvýšiť.

Príklad 1-B: Na konci vyššie uvedeného Príkladu 1 A navýši minimálnu stávku (100) a celkovo zvýši stávku na 300 pre C. C už dorovnal 125, takže pre C je to ďalších 175 na dorovnanie. 175 je viac ako plné navýšenie. Keďže C už konal a „teraz čelí aspoň plnému navýšeniu“, stávky sa znovu otvoria C, ktorý tu môže zložiť, dorovnať alebo re-raisenúť.

Príklad 2: Viacero krátkych all-inov, minimálne navýšenie je posledná plná platná stávka alebo navýšenie.

NLHE, Blindy 50-100. Po flope A otvára 300, B ide all-in celkovo 500, C ide all-in celkovo 650, D ide all-in celkovo 800, E dorovná 800. Aký je minimálny navýšenie pre hráča F? Úvodná stávka (300) určuje počiatkové minimálne navýšenie. Keďže žiadny hráč nestavil all-in viac ako 300, minimálne navýšenie pre F zostáva 300. F môže buď dorovnať 800, alebo zvýšiť aspoň na 1100. Pozri tiež Pravidlo 43, Príklad 2 v Dodatku k ilustrácii.

Príklad 3. Short all-in, 2 scenáre.

NLHE, Blindy 2000-4000. Pred flopom A dorovná BB za 4000. B zahodí a C ide all-in za celkovo 7500 (nárast o 3500 nad 4000 BB). Všetky karty sa zahodia až k SB, ktorý tiež zahodí.

Príklad 3-A. Pre BB, ktorý ešte nekonal na svoju možnosť, je to o 3500 viac. BB môže zložiť, dorovnať 3500 alebo zvýšiť o aspoň 4000, čo je spolu 11 500. BB dorovná a pre A je to o 3500 viac. A už konal a čelí 3500, čo nie je plné zvýšenie. Preto A môže iba zložiť alebo dorovnať 3500, nemôže zvýšiť, pretože to nie je „aspoň plná stávka, keď sa k nemu vráti akcia“.

Príklad 3-B. BB navýši minimálnu stávku (4000), čo predstavuje spolu 11500. Teraz je to 7500 pre A a keďže 7500 je viac ako plná minimálna navýšená suma, stávkovanie je teraz znovu otvorené pre A, ktorý môže zložiť, dorovnať alebo re-raisenúť.

Pravidlo 51: Záväzné vyhlásenia / podhodnotenia v poradí

Príklad 1: NLHE, blindy 1000-2000. Po flope A otvára 2000, B zvyšuje na 8000, C potichu vsádza 2000. C podhodnotil B -ovu stávku. Podľa pravidla 51-B, pretože B nie je otvárajúci (A je) a kolo je stále viac hráčov, môže byť C na základe uváženia TD povinný dorovnať alebo mu môže byť dovolené prehrať podhodnotenie 2000 a zložiť karty.

Príklad 2: NLHE, blindy 1000-2000. Po flope zostávajú 4 hráči. A otvára 8000, B potichu vsadí 2000. Podľa pravidla 51-B, B podhodnotil otváraciu stávkou a musí dorovnať plnú sumu 8000.

Príklad 3: NLHE, blindy 1000-2000. Po flope A otvára stávkou 2000, B zvyšuje na 8000, C vyhlasuje „dorovnanie“. Podľa pravidla 51-A C urobil všeobecné ústne vyhlásenie („dorovnanie“). C je povinný dorovnať plnú stávkou B vo výške 8000.

Príklad 4: NLHE, blindy 200-400. Otvárajúci hráč vsadí 400, hráč A navýši na 1200 a hráč B potichu vytiahne jeden žetón 500. Krupiér povie B, že je to 1200 a B zloží. Na základe uváženia touchdownu B prehráva 400 a vracia sa mu 100.

Pravidlo 52-B: Nesprávne výšky stávk, hry s limitom banku

Príklad 1: PLO, blindy 500-1000. Po flope je celkový pot 10 500. Hráč A chce staviť pot a požiada krupiéra o počet. Krupiér odpovedá „deväťtisícpäťsto“. A vsadí 9 500. Hráč B zahodí a hráč C dorovná 9 500. Po počiatkovej chybné stávke došlo k významnej akcii. Krupiér si potom uvedomí, že stávka A do potu mala byť 10 500. Keďže uvedená suma bola nižšia ako pot a došlo k významnej akcii, stávka 9 500 je záväzná a nebude zvýšená na 10 500.

Príklad 2: Rovnako ako v príklade 1 vyššie, hráč B zloží karty a potom si krupiér uvedomí, že stávka hráča A mala byť 10 500. Nedošlo k žiadnej podstatnej akcii, takže hráč A musí zvýšiť svoju stávkou na celkovo 10 500.

Príklad 3: PLO, blindy 500-1000. Pot po flope je 10 500. Hráč A chce staviť pot a požiada krupiéra o počet. Krupiér odpovedá „jedenásťtisícpäťsto“. A vsadí 11 500. Hráč B zahodí, hráči C a D dorovnajú 11 500. Predtým, ako krupiér spáli a otočí ďalšiu kartu, si uvedomí, že počiatková stávka bola nelegálna overbet. Napriek tomu, že došlo k podstatnej akcii, pretože stávka bola nelegálna, bude znížená na 10 500 pre všetkých hráčov, ktorí dorovnali kdekoľvek na aktuálnej ulici. Ak je rozdaná ďalšia karta, chyba zostáva v platnosti.

Pravidlo 53-A: Akcia mimo poradia (OOT)

Príklad 1: 50-100. Po flope hráč na 3. mieste otvára 300, hráč na 4. mieste zahodí, hráč na 5. mieste je v akcii, keď hráč na 6. mieste ohlási „raise to eight hundred“ (zvýšenie na osemsto).
Krok 1: Hra sa vráti k správne hráčovi v poradí (miesto 5), ktorý čelí stávke 300.
Krok 2: Ak hráč na mieste č. 5 dorovná alebo zloží karty, potom sa akcia (stávka 300) nezmenila a navýšenie hráča na mieste č. 6 mimo hry je záväzná (navýšenie na 800). Ak však hráč na mieste č. 5 zvýši (povedzme na celkovo 600), potom sa akcia hráča na mieste č. 6 zmenila zo stávky 300 na stávkou 600. Ak sa akcia zmení, 800 žetónov sa môže vrátiť hráčovi na mieste č. 6, ktorý má všetky možnosti otvorené: dorovnať 600, znova navýšiť aspoň na 900 alebo zložiť karty.

Príklad 2: 50-100. Po flope hráč na 3. mieste checkuje, hráč na 4. mieste checkuje, hráč na 5. mieste je v akcii, keď hráč na 6. mieste oznámi „check“.

Krok 1: Hra sa vráti k správne mu hráčovi v poradí (miesto 5), ktorý nečelí stávke.

Krok 2: Ak hráč na mieste č. 5 checkne, potom sa akcia (check) nezmenila a check hráča na mieste č. 6 je záväzný. Ak však hráč na mieste č. 5 vsadí (povedzme 300), potom sa akcia hráča na mieste č. 6 zmenila z checku na stávk u 300. Ak sa akcia zmení, hráč na mieste č. 6 má všetky možnosti otvorené: dorovnať 300, zvýšiť aspoň na 600 alebo zložiť.

Pravidlo 53-B: Podstatná akcia mimo poradia (OOT) . Hráč, ktorého vynechala akcia OOT, musí brániť svoje právo konať. Ak je k dispozícii primeraný čas a vynechaný hráč sa nevyjadril v čase, keď po jeho ľavici dôjde k podstatnej akcii (pozri Pravidlo 36) OOT, akcia OOT je záväzná. O tom, ako sa s vynechanou rukou naloží, rozhodne rozhodca hracej plochy.

Príklad 1: NLHE, blindy 100-200. UTG (Miesto 3) zvyšuje na 600. Miesto 4 je vynechané, keď Miesto 5 dorovná 600 OOT. Miesto 6 chvíľu premýšľa a potom zloží karty. Teraz sú naľavo od Miesta 4 dvaja hráči s žetónmi. Dvaja hráči s žetónmi sa kvalifikujú ako podstatná akcia OOT (Pravidlo 36). Miesto 4 malo tiež primeraný čas na to, aby sa ozvalo a upozornilo krupiéra, že bolo vynechané. Dorovnanie OOT od Miesta 5 je teraz záväzné z dôvodu podstatnej akcie OOT a zloženie OOT od Miesta 6 je záväzné (Pravidlo 58). Je zvolaný floor, aby rozhodol o osude ruky Miesta 4.

Príklad 2: NLHE, blindy 100-200. Na turn zostávajú štyria hráči. Potom, čo krupiér vyloží turn kartu, UTG (miesto 3) otvára stávk u so 600. Miesto 4 sa preskočí, keď Miesto 5 checkne a Miesto 6 dorovná 600 OOT. Na stole sa volá rozhodca, aby sa rozhodlo o osude ruky Miesta 4.