

Regulamin pokera turniejowego to zbiór ustandaryzowanych procedur turniejowych oraz techniczny przewodnik dla wszystkich osób związanych z pokerem. Wszystkie zasady i procedury mogą być modyfikowane przez organizatorów poszczególnych turniejów. Dyrektor Turnieju (Tournament Director) oraz kierownictwo są odpowiedzialne za udostępnienie wszystkim graczom *Regulamin pokera turniejowego* wraz z wprowadzonymi zmianami. Wszystkie zmiany w niniejszych zasadach powinny być zgodne z prawem obowiązującym na terenie, na którym odbywa się turniej. Wszelkie zmiany dodane przez kierownictwo turnieju do niniejszych zasad mają pełne zastosowanie podczas turnieju.

Zachęcamy graczy aby zapoznali się z *Regulamin pokera turniejowego* oraz do zwracania uwagi czy kierownictwo turnieju nie wprowadziło żadnych modyfikacji. Wszyscy gracze powinni zachowywać się w sposób godny, prezentując sportową postawę przez cały czas trwania turnieju. Gdy następuje jakieś odstępstwo od zasad lub ich złamanie, prawem i obowiązkiem Dyrektora Turnieju jest interpretacja zasad przy szczególnym zwróceniu uwagi na sprawiedliwość podjętej decyzji. Wszystkie błędy niezamierzone powinny być karane dużo mniej surowo niż celowe łamanie zasad. Gracz nigdy nie powinien zyskać poprzez naruszenie przez siebie zasad turniejowych. Poker jako sport opiera się na indywidualnej grze w zgodzie z regułami oraz postawą fair wobec innych zawodników.

Regulamin pokera turniejowego został stworzony i opracowany przez Jana Pruszkowskiego oraz Michała Wiśniewskiego w celu ujednolicenia przepisów turniejowych w Polsce. Regulamin ten został spisany w oparciu o TDA Rules oraz „Robert’s Rules of Poker” autorstwa Bob’a Ciaffone.

§ 1

OBSŁUGA TURNIEJU

1.

Dyrektor Turnieju jest licencjonowanym przez Polski Związek Pokera głównym sędzią zawodów.

2.

Obsługa turnieju będzie czuwać nad przebiegiem turnieju i w jego trakcie pozostanie neutralna względem wszystkich graczy.

3.

Krupierzy, obsługa turnieju oraz Dyrektor Turnieju muszą ogłaszać wszelkie informacje w oficjalnym języku turnieju.

4.

Krupierzy są odpowiedzialni za zgłaszanie wszelkich naruszeń zasad przez graczy oraz wszelkich nieścisłości względem reguł jakie zaistnieją.

5.

Obsługa turnieju i Dyrektor Turnieju mają prawo do interpretacji zasad i przyznawania kar.

6.

Gdy zdarzy się naruszenie zasad obsługa turnieju mając na uwadze techniczne reguły gry będzie interpretować jak zastosować daną zasadę w konkretnej sytuacji mając na uwadze sprawiedliwość jako najwyższą wartość przy podejmowaniu decyzji.

W wyjątkowych sytuacjach decyzja może mieć na względzie sprawiedliwość nawet jeśli będzie stać to w sprzeczności z technicznymi zasadami pokera. Decyzja najstarszej rangą osoby w sali jest ostateczna.

§ 2

CHIP RACE

1.

Chip race będzie następował po każdej wymianie żetonów.

2.

Podczas chip race karty będą rozdawane zgodnie z ruchem wskazówek zegara rozpoczynając od gracza na miejscu 1.

Gracze otrzymają swoje karty zanim jakkolwiek karta zostanie rozdana następnemu graczowi.

Gracz otrzyma jedną odkrytą kartę za każdy swój żeton, który uczestniczy w chip race.

Żetony o wyższych nominałach zostaną przyznane graczom na podstawie starszeństwa kart jakie oni otrzymali (liczy się wysokość pojedynczych kart, a przypadku takich samych nominałów kart decyduje starszeństwo kolorów).

3.

Gracz nie może otrzymać więcej niż jeden żeton podczas chip race.

4.

Gracz nie może utracić wszystkich swoich żetonów na skutek chip race. Gdyby gracz miał utracić wszystkie swoje żetony na skutek chip race otrzyma on jeden żeton o najniższym pozostającym w grze nominale.

§ 3

NIEPODZIELNY ŻETON

Jeśli dzielona pula zawiera ilość żetonów, która uniemożliwia równe jej podzielenie powinna ona zostać podzielona jak tylko się da najrówniej pomiędzy dzielących ją graczy.

Pozostałe żetony, których nie da się równo podzielić zostaną rozbite na żetony o najmniejszych pozostających w grze nominałach i podzielone pomiędzy graczy, a niepodzielne żetony zostaną przyznane:

- a) w grach flopowych żetony niepodzielne będą przyznawane graczom dzielącym pulę zgodnie z ruchem wskazówek zegara rozpoczynając od siedzącego najbliżej na lewo od znaku rozdającego.
- b) w grach typu Stud żetony niepodzielne będą przyznawane w zależności od kolorowego starszeństwa najstarszej karty w układach graczy dzielących pulę.
- c) w grach typu Low niepodzielne żetony będą przyznawane graczom dzielącym pulę w zależności od starszeństwa kolorów najniższej karty w ich układach (najniższy kolor otrzymuje żeton)
- d) w grach typu High-Low niepodzielne żetony będą przyznane układowi High

§ 4

PULA BOCZNA

1.

Gdy co najmniej jeden gracz jest w sytuacji „All In”, a pozostali zaangażowani w rozdanie gracze wciąż licytują za wartość przekraczającą ilość żetonów gracza, który zagrał za wszystko, zostanie utworzona pula boczna (mogą zdarzyć się sytuacje, że zostanie utworzona więcej niż jedna pula boczna).

2.

Pule boczne nigdy nie będą łączone.

3.

Pule boczne zawsze będą przyznawane przed pulą główną.

4.

Gracze zaangażowani w pule boczne powinni okazać swoje ręce jako pierwsi.

5.

Każda z pul bocznych będzie oddzielnie przyznawana graczom ją wygrywającym.

§ 5

PROŚBA O „CZAS”

1.

Każdy gracz pozostający w turnieju może poprosić o „czas” dla innego gracza, który wyjątkowo długo myśli nad podjęciem akcji.

2.

Po ogłoszeniu prośby o „czas” jeśli upłynęło już wystarczająco dużo czasu do podjęcia decyzji Obsługa Turnieju lub Dyrektor Turnieju zostaną poproszeni do stołu.

Gracz przedłużający podjęcie decyzji otrzyma maksymalnie 1 minutę na podjęcie swojej akcji, a na 10 sekund przed końcem czasu do podjęcia decyzji nastąpi odliczanie.

Jeśli gracz nie podejmie akcji gdy zostaje ogłoszona jedna sekunda do końca czasu ręka gracza zostanie ogłoszona jako martwa.

3.

Gracz celowo opóźniający grę otrzyma karę.

4.

Dyrektor Turnieju może sam podjąć decyzję o nałożeniu „czasu” na gracza długo podejmującego decyzję.

§ 6

MARTWY ZNAK ROZDAJĄCEGO

1.

W grze turniejowej będzie się używało „martwego znaku rozdającego”.

2.

„Martwy znak rozdającego” to „znak rozdającego”, który nie może zostać przesunięty zgodnie z podstawowymi zasadami ze względu na wyeliminowanie gracza lub dojście do stołu nowego gracza.

3.

„Martwy znak rozdającego” będzie stosowany gdy nowy gracz zajmie miejsce pomiędzy graczem na pozycji małej w ciemno, a graczem ze znakiem rozdającego lub gdy z gry zostanie wyeliminowany zawodnik zajmujący przed rozdaniem pozycję „małej w ciemno”.

4.

Gdy zajdzie potrzeba użycia „martwego znaku rozdającego” „znak rozdającego” zostanie przesunięty w taki sposób aby jak najwięcej graczy mogło mieć rozdane karty oraz aby gracze mający opłacić stawki obowiązkowe opłacili ich pełny zestaw przed otrzymaniem znaku rozdającego.

§ 7

KARY I DYSKWALIFIKACJE

1.

Gracze będą otrzymywać kary gdy w sposób świadomy lub nieświadomy naruszą zasady zakłócając sprawiedliwość rozgrywki. Działania, oświadczenia lub inne zachowania mające na celu złamanie technicznych zasad gry będą skutkowały karami. Gracze naruszający zasady sportowej rywalizacji również mogą zostać ukarani. Wszelkie zauważone przez graczy złamanie zasad lub zachowania niezgodne z duchem sportowej rywalizacji powinny być natychmiast zgłaszane krupierom, najlepiej przed rozpoczęciem nowego rozdania.

2.

Dyrektor Turnieju oraz obsługa turnieju mogą jako karę nałożyć: ustne ostrzeżenie, nakaz opuszczenia stolika lub dyskwalifikację. Powtarzające się wykroczenia będą karane coraz surowiej.

1. Ustne ostrzeżenie może być stosowane względem graczy jako kara. Powtórne ustne ostrzeżenie powinno skutkować również karą przymusowego opuszczenia rozdania lub dyskwalifikacją.
2. Nakaz opuszczenia rozdania. Ręka gracza w najbliższym rozdaniu zostanie uznana za martwą. Kara ta może zostać nałożona na 1 do 3 rozdań.
3. Nakaz opuszczenia rozdań. Przez cały okres trwania kary gracz nie powinien znajdować się na swoim miejscu i powinien stać z dala od jakichkolwiek stołów turniejowych. Obowiązkiem ukaranego gracza jest zgłoszenie się do obsługi turnieju lub Dyrektora Turnieju aby sprawdzić czy już może on wrócić do stołu. Kara nakazująca opuszczenie stołu może być przyznana na dwa sposoby:
 - a) Gracz popełniający wykroczenie opuści jedno rozdanie pomnożone przez ilość graczy przy stole włączając w to niego samego. Obsługa turnieju może później jeszcze dodatkowo zaostrzyć karę mnożąc tą liczbę 2,3 lub 4 krotnie.
 - b) Gracz popełniający wykroczenie opuści stół na określony czas. Powtarzające się naruszenia będą skutkowały wydłużaniem czasu przymusowego odejścia od stołu, mogą skutkować również dyskwalifikacją.

4. Dyskwalifikacja. Żetony zdyskwalifikowanego gracza zostaną usunięte z gry. Zdyskwalifikowany gracz musi natychmiast opuścić teren turnieju. Decyzja Dyrektora Turnieju o dyskwalifikacji jest ostateczna. Zdyskwalifikowany gracz nie może się odwoływać od tej decyzji i nie otrzyma z tego tytułu żadnej rekompensaty. Zdyskwalifikowani gracze nie mają prawo do ubiegania się o odszkodowanie z tytułu poniesionych strat finansowych.
5. Dyskwalifikacja bez wypłaty nagrody. Jest to kara dyskwalifikacji obłożona dodatkową karą polegającą na nie wypłaceniu nagrody jeśli dyskwalifikacja nastąpiła już po wejściu turnieju w fazę miejsc płatnych. Gracz zdyskwalifikowany w ten sposób zostanie przesunięty na ostatnie miejsce w klasyfikacji turnieju, a wszyscy gracze wyeliminowani przed jego dyskwalifikacją zostaną przesunięci o jedno miejsce w górę w klasyfikacji turnieju.

3.

Kara może zostać zawieszona, zmniejszona lub odwołana jeśli gracz został wprowadzony w błąd przez krupiera lub innych graczy. Błędy popełnione nieświadomie powinny być karane mniej surowo.

§ 8

NA SWOIM MIEJSCU

1.

Na swoim miejscu oznacza bycie w bezpośredniej bliskości lub dotyknięcie swojego krzesła.

2.

Na swoim miejscu oznacza, że gracz powinien siedzieć na swoim krześle z wyłączeniem, tymczasowego wstania (w takim wypadku obowiązuje zasada 8.1)

3.

Gracz musi przebywać na swoim miejscu w momencie zakończenia rozdawania kart.

Gracz nie znajdujący się w tym momencie na swoim miejscu będzie mieć „martwą rękę”.

- a) w grach flopowych gracz musi przebywać na swoim miejscu w momencie rozdania ostatniej karty graczowi ze „znakiem dealera”,
- b) w grach typu stud gracz musi przebywać na swoim miejscu w momencie gdy ostatni z graczy otrzyma swoją odkrytą kartę,
- c) w grach typu draw gracz musi przebywać na swoim miejscu w momencie rozdania ostatniej karty układów startowych.

4.

Gracz musi przebywać na swoim miejscu aż do zakończenia swojej akcji.

Gracz opuszczający swoje miejsce pozostając cały czas aktywnym w rozdaniu będzie traktowany jako pasujący poza kolejnością i może być z tego powodu ukarany.

Krupierzy są odpowiedzialni za powiadomienie obsługi turnieju o sytuacji gdy gracz posiadający wciąż żywą rękę celowo opuszcza swoje miejsce.

Powtarzające się przewinienia tego typu będą skutkować nasileniem kar.

5.

Gracze, którzy zakończyli już w pełni swoją akcję (osiągnęli limit przebić w grach z limitem lub zegrali za wszystkie swoje żetony) i oczekują na zagranie przeciwnika nie muszą pozostawać na swoim miejscu muszą jednak pozostawać przy stole.

Gracz musi przebywać na swoim miejscu w momencie gdy zostanie sprawdzony aby okazać swoje karty.

§ 9

ODSŁONIĘCIE KART

1.

Odsłonięte karty są definiowane jako karty wyłożone na stół awersem do góry z widocznymi ich wartościami.

2.

Wszystkie karty zostaną odsłonięte gdy gracz zagrał za wszystkie swoje żetony, a cała licytacja została już zakończona (to znaczy w rozgrywce pozostaje już najwyżej jeden gracz mający jeszcze żetony, które nie znajdują się w puli), gracze znajdą się w tym momencie w sytuacji „show down”.

§ 10

WYMAGANIA DO PODBICIA

1.

Minimalne podbicie wynosi równowartość poprzedniego obstawienia lub podbicia w danej rundzie licytacji, chyba, że gracz chce zagrać za wszystko a jego ilość żetonów nie pozwala podwoić poprzedniego podbicia.

2.

Jeśli gracz podbije o przynajmniej pięćdziesiąt procent poprzedniego podbicia lub zagrana lecz mniej niż minimalne wymagane podbicie będzie on zobowiązany do uzupełnienia swojego zakładu do wysokości pełnego legalnego podbicia.

3.

W grach no-limit oraz pot-limit zagranie „All in” za mniej niż pełne legalne podbicie nie otwiera ponownie możliwości podbicia dla graczy, którzy już wykonali akcję w tej rundzie licytacji.

§ 11

ŻETON O WYSOKIM NOMINALE

Aby wykonać podbicie żetonem o wysokim nominale wymagana jest słowna deklaracja chęci podbicia przed umieszczeniem żetonu w puli.

- a) jeśli na stole znajdują się już zagrania do sprawdzenia gdy gracz umieści żeton o wysokim nominale w puli bez słownej deklaracji chęci podbicia zagranie takie będzie traktowane jako sprawdzenie,
- b) gracz zagrywający jako pierwszy po wyłożeniu flopa (lub w kolejnych rundach licytacji) zagrywający żetonem o wysokim nominale bez słownej deklaracji dokładnej wartości zagrania będzie traktowany tak jakby zagrał za pełną wartość żetonu lub maksymalną dozwoloną wartość jeśli wartość żetonu ją przekracza.

§ 12

JEDEN GRACZ DO JEDNEJ RĘKI, ZAKAZ POKAZYWANIA KART I DORADZANIA

1.

W żadnym momencie podczas rozdania gracz nie może doradzać sposobu gry oraz wypowiadać się o zrzucanych kartach.

2.

Zasada jeden gracz do jednej ręki będzie ściśle przestrzegana. Dyrektor Turnieju oraz obsługa turnieju będą nakładać kary za następujące zachowania – niezależnie czy gracz w dalszym ciągu pozostaje w rozdaniu czy nie:

- a) odkrycie wartości kart, zarówno zrzucanych jak i tych pozostających w rozgrywce
- b) doradzanie lub krytykowanie zagrań gdy w na stole w dalszym ciągu trwa rozdanie
- c) odczytanie wartości ręki, która nie została wykryta (również jeśli jest to spekulacja na temat wartości spasowanego układu)
- d) dyskusowania na temat rozdania lub strategii z widzami
- e) pomoc z zewnętrznego źródła lub usiłowanie zdobycia tej pomocy

§ 13

ROZSADZANIE

1.

Miejsce (seat) 1 będzie zawsze miejscem po lewej stronie krupiera, a kolejne miejsca będą postępowały w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

2.

Osoba nie biorąca udziału w turnieju nie może zajmować miejsca przy stole lub bezpośrednio za graczami.

3.

Miejsca w turnieju będą przydzielane losowo.

4.

Kierownictwo turnieju zastrzega sobie prawo do brania pod uwagę przy rozsadzaniu potrzeb graczy, którym z powodu szczególnych okoliczności trudno jest zająć przydzielone miejsce.

Tacy gracze mogą zostać przez kierownictwo turnieju usadzeni w innym miejscu.

5.

Gracze muszą natychmiast opuścić swoje miejsce po zostaniu wyeliminowanym z turnieju.

§ 14

OFICJALNY JĘZYK

1.

Oficjalnymi językami turniejowymi są polski i angielski.

2.

Podczas żywej ręki używanie języka nie będącego oficjalnym językiem turnieju jest zakazane zarówno przez graczy zaangażowanych w rozdanie, jak i tych którzy już nie są w danym rozdaniu aktywni.

3.

Wszystkie ogłoszenia powinny być dokonywane w oficjalnym języku turnieju.

§ 15

URZĄDZENIA KOMUNIKACYJNE

1.

Urządzenia komunikacyjne to:

- a) telefony komórkowe, wszelkie urządzenia pozwalające na aktywną komunikację z Internetem
- b) podczas gry na stole telewizyjnym wszelkie urządzenia pozwalające na komunikację z innymi osobami za pośrednictwem połączeń telefonicznych, fal radiowych, sieci lokalnych i globalnych, itp.

2.

Używanie urządzeń komunikacyjnych jest zabronione. Krupierzy są odpowiedzialni za zgłaszanie do obsługi turnieju faktu używania przez graczy przy stole urządzeń komunikacyjnych. Krupier o takim zdarzeniu musi niezwłocznie poinformować obsługę turnieju.

3.

Urządzeń komunikacyjnych nie wolno trzymać na stole.

4.

Gracz nie może używać urządzeń komunikacyjnych będąc przy stole niezależnie czy jest zaangażowany w rozdanie czy nie.

5.

Używanie urządzeń odtwarzających muzykę mających funkcje służące do komunikacji (np. telefony komórkowe, urządzenia mające możliwość łączenia z Internetem lub przesyłania wiadomości tekstowych) jest zabronione.

6.

Gracz chcący użyć urządzenia komunikacyjnego podczas turnieju powinien odejść od stolika lub przejść do strefy wyznaczonej przez obsługę turnieju.

7.

Każdy gracz używający telefonu lub innego urządzenia komunikacyjnego będzie karany. Wszystkie kary będą rozpoczynały się po zakończeniu rozdania

- a) Używanie urządzenia komunikacyjnego gdy gracz wciąż jest aktywny – jeśli gracz mający żywą rękę użyje urządzenia komunikacyjnego jego ręka stanie się martwą ręką, a on sam otrzyma karę po zakończeniu rozdania.
- b) Używanie urządzenia komunikacyjnego w sytuacji allin – jeśli gracz, który zagrał za wszystkie swoje żetony użyje urządzenia komunikacyjnego otrzyma karę jednak jego ręka nie zostanie ogłoszona martwą ręką. Jeśli gracz pozostanie po rozdaniu w turnieju otrzyma karę.

§ 16

ZMIANA TALII

1.

Zmiana talii będzie dokonywana na żądanie krupiera, przy zmianie poziomów lub w inny sposób wyznaczony przez kierownictwo turnieju.

2.

Gracze nie mogą prosić o wymianę talii, chyba że w tali jest uszkodzona karta/y, brakuje kart lub talia w jakikolwiek inny sposób jest niezgodna z zasadami.

§ 17

NOWE LIMITY

1.

Obsługa turnieju ogłosi zmianę poziomu i ogłosi nowe limity po zakończeniu czasu poprzedniego poziomu.

2.

Gracze są zobowiązani do informowania obsługi turnieju o niezauważonej zmianie poziomu i nowych limitach.

3.

Nowe limity będą obowiązywać od nowego rozdania po ogłoszeniu zmiany poziomu.

4.

Nowe rozdanie rozpoczyna się gdy krupier wykona pierwszy „riffle” (tasowanie) lub gdy zostaną przełożone karty wyjęte z automatu do tasowania.

§ 18

DOKUPOWANIE ŻETONÓW (RE-BUYS)

1.

Podczas turniejów w formule „Re-buy” gracz musi mieć swoje żetony zawsze na stole i musi, jeżeli pozostaje wciąż w turnieju, mieć zawsze rozdane karty, tak aby z powodu dokonywania Re-buy nie stracić rozdania.

2.

Jeśli gracz straci wszystkie swoje żetony podczas fazy Re-buy chcąc pozostać w turnieju musi on dokupić żetony lub przynajmniej zadeklarować chęć ich dokupienia przed rozpoczęciem nowego rozdania.

3.

Jeśli gracz zadeklarował chęć dokupienia żetonów bierze on udział w grze jak inni gracze nawet jeśli jego dokupione żetony nie zostały jeszcze dostarczone przez obsługę turnieju.

4.

Jeśli gracz ma zamiar zagrać żetonami, które jeszcze nie zostały dostarczone do stołu musi on pokazać, że dysponuje środkami niezbędnymi do ich wykupienia i jest zobowiązany do wykupienia żetonów gdy już zostaną one dostarczone.

5.

Jeśli w turnieju dostępny jest add-on, gracze mogą dokonywać add-on tylko podczas okresu wyznaczonego przez kierownictwo turnieju.

§ 19

WIDOCZNOŚĆ ŻETONÓW O WYSOKICH NOMINAŁACH

Gracze muszą trzymać, żetony o wysokich nominałach w taki sposób aby były one widoczne dla innych graczy (najlepiej przed lub na żetonach o niskich nominałach).

§ 20

WERBALNA DEKLARACJA SIŁY UKŁADU

1.

Verbalna deklaracja siły układu nie jest wiążąca gdyż obowiązującą zasadą jest „karty mówią za siebie”.

2.

Gracz celowo wprowadzający w błąd deklarując siłę swojego układu będzie karany.

§ 21

RABBIT HUNTING

1.

Rabbit hunting jest traktowane jako oglądanie rzuconych kart lub przeglądanie talii po zakończeniu ręki, a gracze przyłapani na takim zachowaniu będą karani.

2.

Krupierzy nie mogą pokazywać kart, które nie zostały rozdane, a gracze nie powinni prosić krupierów o wyłożenie kart jakie zostałyby rozdane po kolejnych rundach licytacji.

§ 22

UNIKANIE STAWEK W CIEMNO

1.

Gracz musi się udać niezwłocznie na swoje nowe miejsce tak aby nie stracić rozdania.

2.

Podczas zmiany miejsc gracz, który celowo będzie opóźniał zmianę miejsca aby uniknąć wpłacania stawek w ciemno lub ante będzie karany nie mniej niż jedną rundą przymusowego „sit out”.

§ 23

WIDOCZNOŚĆ ŻETONÓW

1.

Wszystkie żetony, którymi dysponują gracze muszą być widoczne przez cały czas trwania turnieju.

2.

Gracze nie mogą trzymać lub przenosić żetonów w sposób, który spowoduje ich zniknięcie z pola widzenia.

Gracz, który będzie trzymał w ten sposób żetony utraci je i narazi się na dyskwalifikację.

Utracone w ten sposób przez graczy żetony zostaną usunięte z gry.

§ 24

ROZWIĄZYWANIE STOŁÓW

1.

Gracze zmieniający miejsca po rozwiązaniu stołu przechodząc na nowe miejsca otrzymują wszelkie przywileje i obowiązki wynikające z miejsca jakie zajmą przy nowym stole.

2.

Nowi gracze przy stole otrzymują karty od pierwszego rozdania gdy są obecni przy stole, chyba, że zostali usadzeni na miejscu pomiędzy znakiem rozdającego a graczem wpłacającym małą w ciemno.

§ 25

BALANSOWANIE STOŁÓW

1.

Dyrektor Turnieju ma prawo do decydowania o ilości graczy przy każdym ze stołów tak aby zachować balans.

2.

W trakcie turnieju gracze będą przesadzani na inne miejsce jeśli zajdzie taka potrzeba

- a) w grach flopowych gracz, który powinien postawić dużą w ciemno w kolejnym rozdaniu zostanie przesadzony na stół na którym brakuje graczy, Gracz ten zostanie posadzony na pozycji big blind a jeśli nie będzie to możliwe to zostanie usadzony na pozycji tak aby jak najszybciej wpłacić dużą w ciemno.
- b) W grach typu stud gracze będą przenoszeni z uwzględnieniem pozycji; ostatnie zwolnione miejsce na stole na którym brakuje graczy powinno zostać uzupełnione

3.

Jeśli na stole brakuje 3 lub więcej graczy do zbalansowania stołów gra na takim stole zostanie natychmiast wstrzymana.

§ 26

PODBICIA

1.

Nie ma maksymalnej liczby podbić w grach typu no limit.

2.

W grach typu limit maksymalna ilość podbić wynosi 1 obstawienie i 3 podbicia, aż do momentu gdy gra wejdzie w fazę „heads up”; w nietypowych sytuacjach organizator może zmienić tą zasadę.

Jeśli gracz podbija za wszystkie swoje żetony, podbicie to musi wynosić przynajmniej połowę limitu aby było traktowane jako legalne podbicie (i zaliczało się do limitu 3 podbić).

§ 27

BŁĘDY ROZDAJĄCEGO I UNIEWAŻNIANIE ROZDAŃ

W nietypowych sytuacjach gdy w talii znajdują się uszkodzona karta rozdanie może zostać unieważnione przez Dyrektora Turnieju.

I. Błędy przy rozdawaniu kart startowych

1.

Jeśli zostaje ogłoszony „misdeal” wszystkie zakłady są zwracane do graczy, a akcja zawieszona.

2.

Następujące zdarzenia będą powodowały „misdeal” jeśli przytrafią się przy rozdawaniu kart startowych:

- a) Pierwsza lub druga karta zostaną rozdane awersem do góry lub w inny sposób ujawnione przez błąd krupiera.
- b) Dwie lub więcej kart zostanie odsłoniętych przez krupiera.
- c) Zostaną odnalezione w tali dwie lub więcej kart znajdujących się awersem do góry.
- d) Zostały rozdane dwie lub więcej dodatkowe karty.
- e) Gracz otrzymał nieprawidłową ilość kart, z wyłączeniem sytuacji gdy gracz otrzymał więcej kart z góry talii, a kolejne karty nie zostały jeszcze rozdane oraz

karty te nie były widziane przez gracza. W takim wypadku wierzchnia karta trafia do gracza, a dodatkowe karty wracają do talii.

- f) Karty są rozdane w nieprawidłowej kolejności (wyjątek stanowi sytuacja gdy odkryta karta jest zastępowana przez kartę, która powinna zostać „spalona”).
- g) Startowe karty graczy zostały ze sobą zmieszane.
- h) Znak rozdającego znajdował się w złym miejscu co zostało zauważone przed rozpoczęciem akcji.
- i) Pierwsza karta została rozdana w nieprawidłowe miejsce.
- j) Karty zostały rozdane na puste miejsce lub graczowi nieuprawnionemu do ich otrzymania.
- k) Karty nie zostały rozdane graczowi uprawnionemu do ich otrzymania.
- l) W grach typu stud jeśli karta gracza, która powinna być zakryta została odkryta.
- m) Krupier przypadkowo rozda więcej niż jedną kartę za dużo (Jeśli krupier przypadkowo rozda o jedną kartę za dużo pierwszemu graczowi karta ta zostanie użyta jako karta „palona”).

3.

Gracze znajdujący się na pozycji rozdającego mogą otrzymać dwie karty pod rząd jeśli zdarzył się błąd w rozdawaniu kart startowych.

4.

Po zakończeniu rozdawania kart startowych „misdeal” będzie ogłaszany tylko w przypadku uszkodzeń talii. Po rozpoczęciu akcji w rozdaniu nie można ogłaszać „misdeal”.

- a) w grach flopowych za akcję uznaje się sytuację gdy dwóch graczy po graczach wpłacających obowiązkowe stawki w ciemno wykonało swoje działanie.
- b) W grach typu stud za akcję uznaje się gdy dwóch graczy po graczu muszącym wykonać zagranie podjęło działanie.

II. Błędy przy wykrywaniu kart wspólnych

1.

W grach flopowych jeśli w jakimkolwiek momencie wykrywania kart wspólnych wystąpi błąd krupier musi natychmiast wstrzymać wszelką akcję i zgłosić ten błąd obsłudze turnieju lub Dyrektorowi Turnieju.

2.

Jeśli błąd zostanie zauważony już po rozpoczęciu akcji, Dyrektor Turnieju jest odpowiedzialny za interpretację tej sytuacji i zadecydowanie w jaki sposób rozdanie będzie kontynuowane.

W nietypowych sytuacjach decyzja ta może mając na zasadzie szeroko rozumianą sprawiedliwość naruszać techniczne zasady gry.

3.

Dyrektor Turnieju powinien nakazać następujące działania w następujących sytuacjach:

ZBYT WCZEŚNIE ODKRYTE KARTY

FLOP

Jeśli krupier przypadkowo wykryje flop przed zakończeniem licytacji:

1. Wszystkie wykryte karty wraz z kartą spaloną zostaną włożone do talii.
2. Talia zostanie potasowana.
3. Po zakończeniu licytacji krupier przetnie talię, spali kartę i wyłoży nowy flop.

TURN

Jeśli krupier przypadkowo wykryje turn przed zakończeniem licytacji:

1. Za wcześniej wykryta karta zostanie usunięta z gry i potraktowana jako karta odsłonięta.
2. Licytacja zostanie zakończona.
3. Krupier spali kartę i wyłoży nowy turn.
4. Po zakończeniu kolejnej rundy licytacji krupier potasuje talię wraz z kartą usuniętą z gry (bez kart spalonych).
5. Krupier przetnie talię i wyłoży River bez palenia karty.

RIVER

Jeśli krupier przypadkowo wykryje River przed zakończeniem licytacji:

1. Za wcześniej wykryta karta zostanie usunięta z gry a licytacja zostanie zakończona.
2. Po zakończeniu licytacji krupier potasuje talię wraz z usuniętą kartą (bez kart spalonych).
3. Krupier wyłoży nowy River bez palenia karty.

BRAK SPALONEJ KARTY – ŻADEN Z GRACZY JESZCZE NIE LICYTOWAŁ

FLOP

Jeśli krupier przypadkowo wykryje flop bez spalania karty:

1. Wszystkie wyłożone karty zostaną włożone do talii.
2. Talia zostanie potasowana.
3. Po przetasowaniu krupier przetnie talię, spali kartę u wyłoży nowy flop.

TURN

Jeśli krupier przypadkowo wykryje turn bez spalania karty:

1. Wyłożona karta zostanie potraktowana jako karta odsłonięta i użyta jako karta spalona. Następnie wyłożona zostanie kolejna karta tak jakby nie było pomyłki.

RIVER

Jeśli krupier przypadkowo wykryje River bez spalania karty:

1. Wyłożona karta zostanie potraktowana jako karta odsłonięta i użyta jako karta spalona. Następnie wyłożona zostanie kolejna karta tak jakby nie było pomyłki.

BRAK SPALONEJ KARTY – PRZYNAJMNIEJ JEDEN GRACZ ROZPOCZĄŁ LICYTACJĘ

FLOP

Jeśli krupier przypadkowo wykryje flop bez spalania karty:

1. Wyłożone karty muszą pozostać na stole niezależnie czy błąd można naprawić. W kolejnych rundach powinny być wykładane takie karty, które trafiłyby na stół gdyby nie zaistniał błąd.
2. Krupier spali 2 karty przed wyłożeniem turn.

TURN

Jeśli krupier przypadkowo wykryje turn bez spalania karty:

1. Wyłożona karta musi pozostać na stole niezależnie czy błąd można naprawić. W kolejnych rundach powinny być wykładane takie karty, które trafiłyby na stół gdyby nie zaistniał błąd.
2. Krupier spali 2 karty przed wyłożeniem River.

RIVER

Jeśli krupier przypadkowo wykryje River bez spalania karty:

1. Wyłożona karta musi pozostać na stole niezależnie czy błąd można naprawić.

ZBYT WIELE SPALONYCH KART – ŻADEN Z GRACZY JESZCZE NIE LICYTOWAŁ

FLOP

Jeśli krupier przypadkowo spali zbyt wiele kart przed wyłożeniem flop:

1. Wszystkie wyłożone i spalone karty zostaną włożone do talii.
2. Krupier potasuje talię, przełoży ją, spali kartę i wyłoży nowy flop.

TURN

Jeśli krupier przypadkowo spali zbyt wiele kart przed wyłożeniem turn:

1. Spalone karty pozostaną.
2. Po zakończeniu licytacji krupier wyłoży River bez palenia karty.

RIVER

Jeśli krupier przypadkowo spali zbyt wiele kart przed wyłożeniem River:

1. Spalona karta oraz River pozostaną.
2. Licytacja zostanie przeprowadzona do końca a pot przyznany zwycięzcy.

ZBYT WIELE SPALONYCH KART – PRZYNAJMNIEJ JEDEN GRACZ ROZPOCZĄŁ LICYTACJĘ

FLOP

Jeśli krupier przypadkowo spali zbyt wiele kart przed wyłożeniem flop:

1. Wyłożone karty muszą pozostać niezależnie czy błąd można naprawić. W kolejnych rundach powinny być wykładane te karty, które zostałyby wyłożone gdyby nie zaistniał błąd.

TURN

Jeśli krupier przypadkowo spali zbyt wiele kart przed wyłożeniem turn:

1. Wyłożone karty muszą pozostać niezależnie czy błąd można naprawić. W kolejnych rundach powinny być wykładane te karty, które zostałyby wyłożone gdyby nie zaistniał błąd.

RIVER

Jeśli krupier przypadkowo spali zbyt wiele kart przed wyłożeniem River:

1. Spalone karty oraz River pozostaną tak jak zostały wyłożone.
2. Licytacja zostanie poprowadzona do końca a pula przyznana zwycięzcy.

ZBYT WIELE WYŁOŻONYCH KART – ŻADEN Z GRACZY JESZCZE NIE ROZPOCZĄŁ LICYTACJI

FLOP

a) flop można zidentyfikować na 100%

1. Jeśli krupier przypadkowo wyłoży 4 karty na flop a dodatkową kartę da się ze 100% pewnością zidentyfikować dodatkowa karta będzie traktowana jako karta odkryta i użyta jako karta spalona przed wyłożeniem turn.

b) jeśli flop nie może być zidentyfikowany

1. Jeśli krupier przypadkowo wyłoży 4 karty na flop a dodatkowej karty nie da się na 100% zidentyfikować wszystkie 4 karty zostaną odwrócone awersem do dołu i potasowane. Nowy flop będzie się składał z 3 z 4 wykrytych wcześniej kart, a dodatkowa karta będzie traktowana jako karta odkryta i użyta jako karta spalona przed wyłożeniem turn.

TURN

Jeśli krupier przypadkowo wyłoży 2 karty turn:

1. Wyłożone karty zostaną usunięte z gry i potraktowane jako karty odkryte.

2. Krupier wyłoży nowy turn bez palenia karty.

3. Po zakończeniu licytacji krupier potasuje talię włączając w to 2 wcześniej usunięte karty, które zostały omyłkowo wyłożone jako turn.

4. Krupier przełoży talię i rozda River bez palenia karty.

RIVER

Jeśli krupier przypadkowo wyłoży 2 karty River:

1. Wyłożone omyłkowo karty zostaną usunięte z gry.

2. Krupier potasuje talię włączając w to usunięte omyłkowo wyłożone karty River.

3. Krupier przełoży talię i wyłoży nowy River bez palenia karty.

ZBYT WIELE WYŁOŻONYCH KART – PRZYNAJMNIEJ JEDEN GRACZ ROZPOCZĄŁ LICYTACJĘ

Dyrektor Turnieju w takiej sytuacji musi podjąć decyzję w jaki sposób zinterpretować zaistniałą sytuację i w jaki sposób powinno być kontynuowane rozdanie.

W nietypowych sytuacjach decyzja ta może mając na uwadze szeroko rozumianą sprawiedliwość naruszać techniczne zasady gry.

§ 28

NIECHRONIONE KARTY

1.

Gracz jest odpowiedzialny za chronienie swoich kart.

2.

Jeśli krupier przypadkowo „zabije” nie chronioną rękę gracz nie będzie miał prawa do protestu ani do zwrotu żetonów jakie postawił.

Jednak jeśli gracz ten podbił a jego zagranie nie zostało jeszcze sprawdzone wartość podbicia zostanie zwrócona do tego gracza.

W nietypowych sytuacjach obsługa turnieju lub Dyrektor Turnieju mają prawo do podjęcia decyzji, która mając na względzie szeroko rozumianą sprawiedliwość, będzie niezgodna z technicznymi zasadami gry.

§ 29

ZABICIE WYGRYWAJĄCEJ RĘKI

1.

Mogą przydarzyć się sytuacje gdy poprzez pomyłkę krupiera przypadkowo zostaje zabita wygrywająca ręka.

Wygrywająca ręka nie może zostać „zabita” przez krupiera jeśli gracz wyraźnie pokazał swoje karty i widać było, że jest to wygrywający układ.

W takich sytuacjach błąd krupiera zostanie poprawiony i ręką gracza zostanie odzyskana a pula przyznana wygrywającemu graczowi.

2.

Zachęca się graczy to pomocy w odczytywaniu wartości okazanych kart gdy wydaje się, że mogła przytrafić się pomyłka.

§ 30

DEKLARACJE AKCJI

1.

Deklaracją akcji może być wyraźny ruch lub werbalne ogłoszenie: pass, czekam, stawiam, sprawdzam, przebijam, All-in.

2.

Zachęca się graczy do werbalnego ogłaszania swoich decyzji.

3.

Gracz jest odpowiedzialny za wyraźne ogłoszenie swojej akcji gdy nadejdzie jego kolej.

4.

Deklaracja akcji w momencie gdy gracz jest nieaktywny będzie wiążąca tylko jeśli sytuacja na stole się nie zmieniła. Sprawdzenie, czekanie oraz pass nie są uważane za zmianę sytuacji na stole.

5.

Gracz celowo działający poza kolejnością otrzyma karę. Kara może zostać zawieszona jeśli gracz został wprowadzony w błąd przez krupiera, gracz poprzedzający miał żetony zasłonięte w sposób, który mógł sugerować że zagrał on już za wszystkie swoje żetony lub miał karty zasłonięte w sposób mogący sugerować, że nie posiada on już żywej ręki.

§ 31

ODSŁANIANIE KART

1.

Odsłonięta karta jest definiowana jako każda karta celowo lub przypadkowo pokazana lub zobaczona przez przynajmniej jednego z graczy na stole.

2.

Gracze są odpowiedzialni za informowanie krupiera o zauważonym przez siebie fakcie odsłonięcia karty.

3.

Gdy nie można zidentyfikować, którą z kart odsłonił gracz krupier pokaże całą rękę tego gracza.

4.

Krupierzy muszą pokazywać odsłonięte karty według zasady – pokazujesz jednemu graczowi, pokaż wszystkim graczom (Jeśli gracz odsłoni tylko jedną kartę ale nie można zidentyfikować, którą z kart odsłonił gracz krupier pokaże całą rękę tego gracza).

- a) jeśli cała akcja na stole została zakończona a gracz odsłania kartę lub karty przynajmniej jednemu graczowi przed spasowaniem wszyscy gracze na stole są uprawnieni do zobaczenia odsłoniętej karty (lub karty). Krupier „zabije” rękę tego gracza i pokaże odsłoniętą kartę (lub karty).
- b) Odsłonięcie karty na skutek pomyłki krupiera: krupier musi ogłosić taką sytuację i pokazać odsłoniętą kartę wszystkim graczom na stole. Odsłonięta karta musi pozostać awersem do góry na górze talii aż do kolejnej akcji. Odsłonięta karta zostanie usunięta z rozgrywki na czas rozdania.

5.

Gracz celowo pokazujący karty innemu graczowi mając wciąż żywą rękę nie będzie miał ręki uznanej za martwą lecz otrzyma karę. Kara rozpocznie się od kolejnego rozdania.

- a) odsłonięcie kart graczowi nie posiadającemu żywej ręki powoduje odsłonięcie pokazanych kart przez krupiera po zakończeniu rozgrywki na życzenie innych graczy.
- b) Odsłonięcie kart graczowi posiadającemu żywą rękę powoduje, że krupier musi natychmiast pokazać odsłoniętą kartę lub karty wszystkim graczom na stole. Gracz odsłaniający karty w ten sposób zostanie ukarany.

6.

Karta przypadkowo odsłonięta przez krupiera lub rozdana w sposób, który spowoduje, że wypadnie ona poza stół jest uznawane za odsłoniętą kartę i może być przyczyną do ogłoszenia „misdeal”.

7.

W grach flopowych, gdy krupier przypadkowo odsłoni kartę gracza podczas rozdawania kart startowych karta ta zostanie usunięta z gry i użyta później jako karta „palona”. Gracz ten otrzyma później nową kartę z góry talii gdy wszyscy gracze otrzymają już swoje startowe karty.

§ 32

METODY PODBIJANIA

1.

W grach no limit oraz pot limit podbicie musi zostać wykonane w jeden z następujących sposobów:

- a) Umieszczenie całej wartości podbicia w puli jednym ruchem.
- b) Słowna deklaracja pełnej wartości podbicia przed umieszczeniem pierwszego żetonu w puli.
- c) Słowna deklaracja podbicia przed umieszczeniem ilości żetonów wymaganych do sprawdzenia w puli a następnie dodanie wartości podbicia jednym ruchem.

2.

W grach z ustalonym limitem przebicia podbicia dokonuje się poprzez deklarację słowną lub przesunięcie żetonów do strefy obstawiania w sposób nie pozostawiający wątpliwości o chęci przebicia.

§ 33

ETYCZNA GRA

1.

Poker to gra indywidualna. Wszelkie zachowania mające na celu działanie niezgodne z duchem fair play, zarówno świadome jak i nieświadome, będą traktowane jako gra nieetyczna i niesportowe zachowanie.

2.

Dyrektor Turnieju oraz obsługa turnieju będą karać wszelkich graczy zachowujących się nieetycznie.

3.

Każdy gracz grający w zмовie z innym graczem może zostać zdyskwalifikowany z turnieju. Miękką grą (soft play) oraz chip dumping są uważane za formy zмовy.

§ 34

WIELKOŚĆ PULI

1.

Gracze są uprawnieni do uzyskiwania informacji o dokładnej wielkości puli tylko w grach typu pot limit.

2.

Krupierzy nie będą liczyć puli bądź informować graczy o jej wielkości w grach typu limit oraz no limit.

3.

Gracze są odpowiedzialni za wzrokową weryfikację wielkości zagrania przed sprawdzeniem lub przebicciem w przypadku wątpliwości gracze mogą poprosić krupiera o przeliczenie ilości żetonów za jakie zostało dokonane zagranie.

4.

Gdy pojawi się problem polegający na nieprawidłowej wielkości puli gracz sprawdzający będzie zobligowany do uzupełnienia brakującej ilości żetonów.

§ 35

ZNAK ROZDAJĄCEGO W POJEDYNKU HEADS – UP (1 NA 1)

1.

Podczas gry heads up gracz wplatający małą w ciemno posiada znak rozdającego.

2.

Gdy rozpoczyna się grę heads up „znak rozdającego” musi być umiejscowiony w taki sposób aby żaden z graczy nie wplatał dużej w ciemno dwa rozdania pod rząd.

§ 36

ETYKIETA POKEROWA

Aby zapewnić płynność w przebiegu turnieju i jego sprawiedliwość oraz aby zapewnić graczom przyjazną atmosferę gry następujące zachowania są uważane za niewłaściwe i

traktowane będą jako niesportowe zachowanie. Dyrektor Turnieju oraz obsługa turnieju będzie nakładała kary za złamanie zasad etykiety. Powtarzające się naruszenia zasad będą skutkowały zaostreniem nakładanych kar.

- a) podejmowanie akcji poza kolejnością, celowo i/lub notorycznie,
- b) celowe zrzucanie kart poza kolejnością, włączając w to porzucenie ręki,
- c) złe odczytanie wartości własnej ręki, celowe i/lub notoryczne,
- d) odsłanianie kart gdy cały czas jeszcze trwa akcja, celowe i/lub notoryczne,
- e) przedłużanie akcji,
- f) naruszenie zasady jeden gracz do ręki, włączając w to doradzanie innym graczom oraz rozmowy o rozdaniu z innymi osobami przy stole lub na widowni podczas trwającego rozdania,
- g) odkrywanie wartości dowolnej żywej lub zrzuconej ręki podczas gdy trwa rozdanie (nawet jeśli jest to tylko spekulacja co do wartości tej ręki),
- h) dokonywanie fałszywych oświadczeń i/lub promowanie zachowań mogących wpłynąć na decyzje innych graczy,
- i) każda forma miękkiej gry, włączając w to werbalne lub nie werbalne ustalenie o przeczekaniu ręki do końca gdy trzeci gracz jest w sytuacji All In,
- j) błędne poinformowanie innych graczy o przebiegu akcji,
- k) wszelkie formy „Rabbit hunting”,
- l) rozrzucanie żetonów i wrzucanie ich bezpośrednio do puli, celowe i /lub notoryczne,
- m) zrzucenie ręki prosto w krupiera lub innego gracza w obraźliwy sposób,
- n) celowe rozrzucanie, rzucanie lub niszczenie kart,
- o) obraźliwe zachowanie względem innych graczy, krupiera, obsługi turnieju bądź obserwatorów turnieju,
- p) przeszkadzanie innym graczom przez głośne lub w inny sposób uciążliwe zachowanie,
- q) niepotrzebne dotykanie kart lub żetonów innych graczy.
- r) „slow roll” czyli udawanie, że posiada się słaby układ przy pokazywaniu kart gdy tak naprawdę posiada się wygrywającą rękę.

§ 37

OKAZANIE KART (SHOW DOWN)

1.

Jeśli licytacja została zakończona i nie ma już więcej kart do wyłożenia gracze mają obowiązek okazać swoje karty.

2.

Gracz, który wykonał ostatnią agresywną akcję w ostatniej rundzie licytacji musi okazać swoją rękę jako pierwszy. W sytuacji gdy wszyscy gracze czekali podczas ostatniej rundy licytacji, gracz siedzący najbliżej po lewej stronie od znaku rozdającego musi jako pierwszy okazać swoje karty, a następnie kolejność okazywania postępuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

- a) w grach typu Stud gracz z najwyższym układem z kart odsłoniętych musi okazać swoje karty jako pierwszy.
- b) W Razz gracz posiadający najniższy układ z kart odsłoniętych musi okazać swoje karty jako pierwszy.

3.

Gracze, których ręce są słabsze niż ręce okazane przed nimi nie mają obowiązku odsłaniania swoich kart, chyba że wcześniejsze okazania nastąpiły poza kolejnością.

4.

Pula boczna będzie przyznana przed wyłonieniem zwycięzcy puli głównej. Jeśli gracz zagrał za wszystkie swoje żetony, a żadna inna nie jest już możliwa krupier musi przerwać całą akcję na stole i nakazać graczom odsłonięcie swoich kart, gracze znajdą się w sytuacji „show down”. Krupier musi upewnić się, że wszystkie karty zostały odkryte przed kontynuowaniem akcji. Jeśli gracz będący „All-in” lub jakkolwiek gracz znajdujący się przeciwko takiemu graczowi w sytuacji „show down” przypadkowo lub celowo spasuje swoje karty przed ich odsłonięciem krupier musi natychmiast zwrócić na taką sytuację uwagę Obsługi Turnieju lub Dyrektora Turnieju. Kierownictwo Turnieju ma prawo do odzyskania spasowanych w tej sytuacji kart jeśli można je zidentyfikować.

5.

Jeśli w rozdaniu występuje pula boczna, gracze zaangażowani w pulę boczną powinni okazać swoje karty jako pierwsi.

§ 38

OCZEKIWANIE NA AKCJĘ

1.

Gracze są odpowiedzialni za ochronę swoich kart gdy oczekują na zakończenie akcji przez przeciwników.

2.

Gracz musi pozostawać na swoim miejscu aż do momentu zakończenia swojej akcji.

3.

Każdy gracz posiadający żywą rękę i wciąż mogący podjąć akcję musi pozostawać przy stoliku oczekując na akcje przeciwników.

§ 39

STRING RAISE

1.

String raise jest zakładem nieważnym.

2.

Gracz jest odpowiedzialny za wyraźne ogłoszenie swojej chęci podbijania przed włożeniem jakichkolwiek żetonów do puli.

3.

Żetony wkładane do puli nie jednym ruchem bez wcześniejszej słownej deklaracji będą traktowane jako string raise.

4.

Krupierzy są odpowiedzialni za wyłapywanie string raise.

5.

Gracz chcący zwrócić uwagę na możliwy string raise powinien niezwłocznie powiadomić o tym krupiera, który powinien niezwłocznie wezwać Obsługę Turnieju lub Dyrektora Turnieju.

6.

Jeśli gracz wykona string raise gracz ten będzie musiał włożyć do puli ilość żetonów jaka znalazła się tam po jego początkowym ruchu lub minimalna legalną wartość zagrania.

§ 40

GRA STOŁEM

1.

Gracz musi okazać obie karty jeśli gra tylko stołem (jego układ składa się tylko z kart wspólnych) jeśli chce mieć prawo do zwycięstwa w rozdaniu.

2.

Gracze są odpowiedzialni za wyłonienie wygrywającego układu przed spasowaniem kart. Gracz, który spasował karty nie będzie miał prawa do odzyskania swoich kart.

§ 41

CZEKANIE

1.

Czekanie musi być ogłoszone poprzez słowną deklarację lub oczywisty ruch. Gracz chcący zaczekać powinien ogłosić tą chęć słownie lub popukać pustą ręką lub pięścią w stół.

- a) Czekanie poza kolejnością może być wiążące jeśli sytuacja na stole nie ulegnie zmianie. Gracz celowo czekający poza kolejnością zostanie ukarany.

2. Gracz czekający traci prawo do zainicjowania obstawiania w danej rundzie, może on jednak sprawdzić, przebić lub spasować jeśli inny gracz zdecyduje się rozpocząć obstawianie.

3.

Czekanie nie jest uznawane za zmianę sytuacji na stole.

4.

Gracze celowo udający, że chcą zagrać tuż przed ogłoszeniem czekania (na przykład biorąc żetony do ręki i zaraz deklarujący czekanie) mogą zostać zobowiązani do umieszczenia tych żetonów w puli oraz zostać ukarani.

5.

W nietypowych sytuacjach gdy ostatni gracz mogący podjąć akcję w rozdaniu czeka mając pewną wygrywającą rękę (tzw. „the nuts”) otrzyma karę i będzie uznany winnym miękkiej gry co może zakończyć się dyskwalifikacją.

§ 42

OBSTAWIANIE

1.

Zachęca się graczy do słownej deklaracji dokładnej ilości żetonów jaką chcą obstawić.

2.

Żetony muszą zostać przesunięte poza linię obstawiania lub wrzucone do puli jednym ruchem.

- 1) jeśli na stole nie ma linii obstawiania wszelkie żetony umieszczone w puli bez słownej deklaracji będą uważane za wiążące obstawienie.

3.

Słowne ogłoszenie akcji powinno być precyzyjnie sformułowane jako: sprawdzenie, obstawienie, podbicie lub zagranie All-in.

4.

Zagranie nie jest wiążące jeśli żetony nie zostały upuszczone lub przesunięte poza linię obstawiania, chyba że gracz dokonał słownego lub niewerbalnego ogłoszenia swojej akcji.

- a) obstawianie gdy następuje kolej gracza na zagranie: wszelkie żetony przesunięte poza linię obstawiania lub umieszczone w puli będą uważane za wiążące zagranie.

Jeśli gracz nie zauważył, że wcześniej zostało dokonane obstawienie przez innego gracza będzie on związany swoją akcją.

Wszelkie żetony przesunięte poza linię obstawiania lub słownie zaanonsowane jako zagrane pozostaną w puli.

- b) Obstawianie poza kolejnością może być wiążące jeśli sytuacja na stole nie zmieniła się.

Czekanie, sprawdzenie oraz pass nie są uznawane za zmianę sytuacji. Gracz celowo obstawiający poza kolejnością otrzyma karę.

Kara może zostać zawieszona jeśli gracz został wprowadzony w błąd przez krupiera lub innego gracza, gracz poprzedzający miał żetony zasłonięte w sposób, który mógł sugerować że zagrał on już za wszystkie swoje żetony lub miał karty zasłonięte w sposób mogący sugerować, że nie posiada on już żywej ręki.

5.

Krupierzy powinni liczyć i informować o ilości żetonów przesuniętych poza linię obstawiania lub wrzuconych do puli tylko na życzenie gracza posiadającego żywą rękę.

Gracze powinni pozwolić krupierowi na dokładne policzenie wielkości zakładu bez zbędnego przeszkadzania.

6.

Gracze są odpowiedzialni za weryfikację wielkości obstawienia.

W sytuacji gdy zła wartość żetonów znalazła się w puli względem deklaracji gracz sprawdzający ma obowiązek zwrócić na to uwagę krupiera.

7.

Jeśli gracz nie zdaje sobie sprawy, że nastąpiło przebicie a przesunął on już żetony do puli może on spasować pozostawiając przesunięte wcześniej żetony w puli lub dokończyć sprawdzenie.

Jeśli gracz ten wcześniej słownie zaanonsował chęć przebicia będzie musiał wykonać minimalne przebicie.

§ 43

WEJŚCIE ZA WSZYSTKO (ALL-IN)

1.

Gracze zagrywający za wszystkie swoje żetony muszą w wyraźny sposób zadeklarować swoją akcję oraz przesunąć wszystkie swoje żetony przed siebie, chyba że w turnieju jest używany znak wejścia za wszystko.

2.

Zagranie „All-In” angażuje wszystkie żetony gracza w rozdanie włączając wszelkie żetony, które wcześniej były w jakikolwiek sposób ukryte.

Odkryte już po zagranie żetony będą traktowane tak jakby były wcześniej widoczne.

Gracz wyeliminowany po zagranie „All-in” nie będzie miał prawa do powrotu do stołu po odkryciu dodatkowych żetonów jeśli przeciwnik miał wystarczająco do pokrycia różnicy nowo odkrytych żetonów.

3.

Gdy gracz zagrał za wszystko i żadne dalsze obstawianie nie jest już możliwe krupier powinien przerwać akcję i nakazać graczom odkrycie swoich kart. Gracze znajdują się od tego momentu w sytuacji „showdown”.

Krupier powinien upewnić się, że wszystkie karty graczy pozostających w rozdaniu są odkryte przed kontynuowaniem akcji.

4.

Zagranie „All-in” za mniej niż minimalne dozwolone przebicie nie otwiera na nowo akcji dla graczy, którzy już działali w tej rundzie licytacji.

5.

Jeśli gracz będący „All-in” lub dowolny inny gracz będący w sytuacji „showdown” przypadkowo lub celowo spasuje swoją rękę przed odsłonięciem kart krupier musi natychmiast zawiadomić o takiej sytuacji obsługę turnieju lub Dyrektora Turnieju. Kierownictwo turnieju ma prawo do odzyskania spaszowanych kart jeśli możliwa jest ich identyfikacja.

§ 44

PASOWANIE RĘKI

1.

Karty powinny zostać wyrzucane przez graczy nisko oraz awersem do dołu poza linię obstawiania.

2.

Gracze są odpowiedzialni za trzymanie swoich kart aż do momentu wyłonienia zwycięzcy rozdania.

3.

Karty wypuszczone awersem do dołu poza linię obstawiania będą uważane za karty spasowane chyba, że gracz znajduje się w sytuacji „show down” gdy jeden z graczy zagrał za wszystkie swoje żetony.

4.

Każdy gracz celowo pasujący poza kolejnością będzie otrzymywał karę.

Gracz opuszczający swoje miejsce przed zakończeniem swojej akcji będzie traktowany jakby pasował poza kolejnością.

Kara może zostać zawieszona jeśli gracz został wprowadzony w błąd przez krupiera lub innego gracza, gracz poprzedzający miał żetony zasłonięte w sposób, który mógł sugerować że zagrał on już za wszystkie swoje żetony lub miał karty zasłonięte w sposób mogący sugerować, że nie posiada on już żywej ręki.

5.

Celowe odsłonięcie kart przy pasowaniu podczas gdy inni gracze wciąż posiadają żywe karty będzie karane.

Jeśli cała akcja na stole została zakończona gracz celowo pokazujący jedną kartę podczas pasowania uprawnia wszystkich graczy do obejrzenia swoich pasowanych kart.

W takim wypadku krupier „zabije” rękę gracza i odsłoni jego wszystkie karty.

6.

Każdy gracz pasujący rękę w sposób agresywny względem krupiera lub innych graczy może zostać ukarany.

§ 45

ZRZUCONE RĘCE

1.

Karty wypuszczone poza linię obstawiania awersem do dołu będą traktowane jako spasowane.

2.

Gracz nie może odzyskać swoich kart po spasowaniu ich.

3.

Krupierzy nie mogą oddać spasowanych kart graczom.

4.

Gracze są odpowiedzialni za trzymanie swoich kart aż do wyłonienia zwycięzcy rozdania.

Gracz pasujący przed wyłonieniem zwycięzcy rozdania (niezależnie czy było to uczynione celowo czy nie) traci prawo do wygrania puli.

Ręka takiego gracza zostanie uznana za spasowaną i martwą chyba, że gracz ten zagrał za wszystko lub jest w sytuacji „show down” z innym graczem, który zagrał za wszystko.

§ 46

POMYŁKA PRZY DEKLARACJI SIŁY UKŁADU

1.

Pomyłka przy deklaracji siły układu jest definiowana jako nieprawdziwe słowne określenie siły swojego układu, obowiązuje zasada „Karty mówią za siebie”.

2.

Gracze celowo wprowadzający w błąd deklarując siłę swojego układu będą karani.

3.

Gracz pasujący rękę w rezultacie gdy inny gracz celowo wprowadził go w błąd deklarując siłę swojego układu będzie miał prawo zwrócić uwagę Dyrektora Turnieju na taką sytuację. Dyrektor Turnieju będzie miał prawo do podjęcia decyzji, która będzie stała w zgodzie z szeroko rozumianą sprawiedliwością i nie musi być zgodna z technicznymi zasadami gry.

§ 47

PRYZNAWANIE PULI

1.

Aby mieć prawo do wygrania puli gracz musi okazać całą swoją rękę, jeśli w rozdaniu pozostają jacykolwiek gracze z żywą ręką.

2.

Pula nie zostanie przyznana, aż do momentu gdy wszystkie przegrywające ręce zostaną „zabite”.

3.

Wygrywająca ręka powinna być odsłonięta aż do momentu przyznania puli.

4.

Gracze są odpowiedzialni za sprawdzenie czy pula jest przyznana w prawidłowy sposób.

5.

Jeśli na skutek pomyłki krupiera pula została przyznana niewłaściwemu graczowi, błąd ten musi być poprawiony przed rozpoczęciem nowego rozdania.

Po rozpoczęciu nowego rozdania rezultat poprzedniego jest obowiązujący.

Jeśli błędnie przyznana pula wymiesza się z żetonami gracza Kierownictwo Turnieju postara się jak najdokładniej odtworzyć wielkość puli.

W specyficznych sytuacjach zegar turniejowy może zostać zatrzymany aż do naprawienia błędu.

§ 48

REGUŁA MARTWEJ REKI

1.

Obsługa Turnieju oraz Dyrektor Turnieju mają prawo do ogłoszenia reki gracza „martwą ręką”.

2. Ręka będzie uznana za martwą w sytuacji gdy:

- a) gracz pasuje lub ogłasza chęć spasowania w obliczu obstawienia lub podbicia.
- b) Gracz wyrzuca swoje karty poza linie obstawiania awersem do dołu powodując, że gracz mający zagrywać po nim wykona swoją akcję.
- c) W grach typu stud gdy stając w obliczu obstawienia ze strony przeciwnika podnosi ze stołu swoje karty odkryte, odwraca swoje karty odkryte awersem do dołu lub wymiesza swoje karty odkryte z zakrytymi.
- d) Ręka gracza nie zawiera odpowiedniej ilości kart dla danego rodzaju gry. W grach typu stud ręka, w której brakuje ostatniej karty nie będzie uznana za martwą. W grach dobieranych, ręka w której brakuje kart nie będzie uznana za martwą jeśli możliwe są jeszcze wymiany.
- e) Gdy gracz zagrywał w rozdaniu wiedząc, że talia jest uszkodzona.
- f) Gracz „ma na sobie zegar” i nie podejmie decyzji w wyznaczonym czasie.
- g) Gracz nie znajduje się na swoim miejscu gdy zostaną rozdane wszystkie karty początkowe.
- h) Gracz używa urządzeń komunikacyjnych przy stole będąc wciąż aktywnym w rozdaniu.

§ 49

LINIA OBSTAWIANIA

1.

Linia obstawiania oddziela pole gracza (strefę bezpieczną) od pola akcji.

2.

Karty znajdujące się za linia obstawiania w strefie bezpiecznej będą uważane za żywą rękę.

Gdy gracz będzie znajdował się na swoim miejscu krupier nie zabierze jego kart znajdujących się w strefie bezpiecznej.

3.

Karty wyrzucone przed linię obstawiania awersem do dołu będą uznawane za karty spasowane chyba, że gracz jest w sytuacji „show down” przeciwko graczowi, który zagrał za wszystkie swoje żetony.

Jeżeli na stole nie ma linii obstawiania karty wypuszczone przed siebie awersem do dołu będą uważane za karty spasowane chyba, że gracz jest w sytuacji „show down” przeciwko graczowi, który zagrał za wszystkie swoje żetony.

4.

Wszystkie żetony umieszczone przed linią obstawiania będą traktowane jako zagranie jeśli zostały tam umieszczone w momencie gdy gracz był aktywny.

Jeżeli na stole nie ma linii obstawiania wszystkie żetony wypuszczone w kierunku puli bez słownej deklaracji będą uważane za wiążące zagranie

5.

Krupier nie powinien dotykać żetonów znajdujących się w strefie bezpiecznej. Krupierzy powinni liczyć i informować o ilości żetonów tylko jeśli znajdują się one przed linią obstawiania gdy zostaną o to poproszeni przez gracza z żywą ręką.

§ 50

PODWAŻANIE WYNIKU ROZDANIA

Po rozpoczęciu nowego rozdania gracze tracą prawo do podważania wyniku poprzedniego rozdania. Nowe rozdanie rozpoczyna się po wykonaniu pierwszego riffle przez krupiera.

§ 51

POZIOM WYPŁAT

1.

Przed wejściem w strefę miejsc płatnych w turnieju powinna zostać ogłoszona gra „hand for hand”.

2.

Gracze wyeliminowani powinni niezwłocznie zgłosić swoje odpadnięcie aby zachować kolejność i poprawność wypłat.

3.

Po osiągnięciu poziomu wypłat gracze z różnych stołów wyeliminowani w tym samym rozdaniu zajmą miejsce ex-equu.

Gracze podzielą po równo pomiędzy siebie należną nagrodę.

Gdy gracze z tego samego stołu zostaną wyeliminowani podczas tego samego rozdania gracz posiadający mniej żetonów przed rozpoczęciem rozdania będzie uznany za wyeliminowanego jako pierwszy.

4.

Gracze są odpowiedzialni za opłacenie wszelkich podatków związanych z wygraną turniejową.

Nagrody nie mogą być przekazane na inne osoby.

Gracz nie otrzyma wypłaty bez okazania dokumentu potwierdzającego tożsamość w celu ustalenia zgodność z rejestracją turniejową.

§ 52

HAND FOR HAND

1.

Dyrektor Turnieju posiada prawo do ogłoszenia gry „hand for hand” podczas turnieju.

2.

Gdy zostanie ogłoszona gra „hand for hand” wszystkie urządzenia elektroniczne używane przez graczy powinny zostać wyłączone.

3.

Podczas gry „hand for hand” nowe rozdania na wszystkich stołach będą się rozpoczynały równocześnie.

Gdy wszyscy gracze na stole zakończą swoją akcję gra zostanie wstrzymana, a krupier nie rozpocznie nowego rozdania dopóki nie zostanie nakazane rozpoczęcie nowego rozdania.

4.

Podczas gry „hand for hand” Dyrektor Turnieju może kontrolować również grę „street for street”.

5.

Podczas gry „hand for hand” gracze siedzący na różnych stołach, którzy zostali wyeliminowani podczas tego samego rozdania zajmą miejsce ex-equu.

Gracze Ci podzielą równo pomiędzy sobą należną za zajęte miejsca nagrodę.

Gdy gracze z tego samego stołu zostaną wyeliminowani podczas tego samego rozdania gracz posiadający mniej żetonów przed rozpoczęciem rozdania będzie uznany za wyeliminowanego jako pierwszy.

§ 53

WIDOCZNOŚĆ KART

1.

Gracze muszą trzymać karty na stole w taki sposób aby były one widoczne dla innych graczy oraz krupiera i nie powinni trzymać ich poza obrysem stołu.

2.

Karty nie powinny być zasłonięte przez ręce gracza w sposób utrudniający ich zauważenie przez innych graczy.

3.

Gracze mogą stosować protektory do kart jeżeli nie powodują one nadmiernego zasłonięcia kart lub stacków.

Kierownictwo turnieju ma prawo do ustalenia maksymalnej wielkości przedmiotów służących za protektory do kart.

§ 54

USZKODZONA TALIA

1.

Jeśli w dowolnym momencie podczas rozdania okaże się, że w talii znajduje się zbyt dużo lub zbyt mało kart, znajduje się karta o innym kolorze lub wzorze rewersu bądź w inny sposób wyróżniająca się spośród kart zakrytych, w talii znajdują się dwie karty o tej samej randze i kolorze talia zostanie uznana za uszkodzoną, a rozdanie będzie ogłoszone jako „misdeal”. Wszystkie zagrania zostaną zwrócone do graczy, a akcja zostanie zawieszona.

2.

Każdy gracz, który zauważy, że talia jest uszkodzona ma obowiązek poinformować o tym fakcie krupiera. Gracz, który będzie starał się wykorzystać taką informację w sposób niezgodny z zasadami fair play może zostać ukarany.

3.

Gracze celowo uszkadzający talię będą dyskwalifikowani z turnieju.

§ 55

REJESTRACJA DO TURNIEJU

1.

Gracz musi spełniać wymagania wiekowe oraz posiadać ważny dokument (np. prawo jazdy, paszport, dowód osobisty lub kartę gracza) aby zarejestrować się w turnieju.

2.

Gracze mogą rejestrować się aż do momentu zamknięcia rejestracji. Początek i koniec rejestracji zostanie ustalony przez obsługę turnieju.

3.

Każdy z graczy może zarejestrować się w turnieju tylko raz.

4.

Gracze są odpowiedzialni za sprawdzenie poprawności danych podanych podczas rejestracji do turnieju przed odejściem od rejestracji.

5.

Wartość wejścia do turnieju nie podlega negocjacji, a wejściówka nie może zostać odstąpiona innej osobie.

Rozpatrywanie zwrotów wejściówek leży w gestii obsługi turnieju.

6.

Gracz nie może zarejestrować się w turnieju, zająć swojego miejsca i otrzymać wypłaty nagrody bez ważnego dokumentu identyfikacyjnego oraz weryfikacji ze strony obsługi turnieju.

7.

Zasada odwołania turnieju: Obsługa turnieju rezerwuje sobie prawo do odwołania turnieju, przeniesienia go lub dokonywania w nim zmian lub zawieszenia go bez wcześniejszego uprzedzenia zarejestrowanych graczy.

8.

Każdy gracz legitymujący się fałszywym dokumentem identyfikacyjnym może zostać zdyskwalifikowany.

9.

Gracze rejestrujący się po rozpoczęciu tzw. późnej rejestracji mogą otrzymać zmniejszone stacki początkowe.

10.

Gracze rejestrujący się w tzw. późnej rejestracji mogą zostać posadzeni na dowolnym nie sprzedanym miejscu i rozpoczną turniej z ilością żetonów jaka znajduje się na tym miejscu.

Żetony za obowiązkowe wejścia w ciemno oraz ante mogą zostać zabrane z początkowego stacku późno zarejestrowanego gracza gdyż będzie on traktowany tak jakby we wcześniejszych rozdaniach uczestniczył w grze ale był nieobecny przy stole.

Gracze późno zarejestrowani są uprawnieni do otrzymania takiej ilości żetonów jaka wynika z wielkości stacku początkowego po odjęciu stawek obowiązkowych.

Po zamknięciu późnej rejestracji żetony z miejsc nie sprzedanych zostaną usunięte z gry.

11.

Dyrekcja turnieju zapewnia sobie prawo do usunięcia odpowiedniej ilości żetonów ze stacku początkowego graczy późno zarejestrowanych.

Jeśli nie ma wolnych nie sprzedanych miejsc przy stołach Dyrektor Turnieju usunie żetony w przeliczeniu: 1 mała i 1 duża stawka w ciemno za każde 20 minut jakie minęły od rozpoczęcia turnieju do przystąpienia gracza do gry.

Jeśli w turnieju zaczęło obowiązywać ante późno zarejestrowani gracze będą mieli usunięte ante za 1 pełną rundę za każde 20 minut jakie upłynęło od momentu gdy zaczęło obowiązywać ante do momentu przystąpienia gracza do gry.

Ilość ante w rundzie będzie ustalone na podstawie maksymalnej ilości graczy jacy mogą siedzieć przy stole według regulaminu turnieju.

Żetony o jakie pomniejszone są stacki początkowe graczy późno zarejestrowanych zostaną trwale usunięte z turnieju.

§ 56

NADMIAROWI GRACZE

1.

Jeśli organizator nie jest w stanie zapewnić odpowiedniej ilości miejsc dla wszystkich graczy chcących wziąć udział w turnieju nadmiarowi gracze będą dosadzani w momencie gdy zwolnią się miejsca przy stołach turniejowych na skutek odpadania graczy.

2.

Nadmiarowi gracze nie będą karani zmniejszonym stackiem startowym.

§ 57

NIEOBECNI GRACZE

1.

Nieobecny gracz jest zobowiązany do wnoszenia obowiązkowych stawek w ciemno, ante oraz innych zagrań obowiązkowych.

2.

Jeśli zdarzy się sytuacja, że gracz musi opuścić turniej ze względu na nieprzewidziane okoliczności powinien on poinformować Dyrektora Turnieju o swoim zamiarze dobrowolnego opuszczenia turnieju jeśli nie wróci on z całą pewnością do gry.

W takim wypadku cały stack takiego gracza zostanie usunięty z gry.

Taki gracz będzie traktowany jak gracz zdyskwalifikowany i nie będzie uprawniony do powrotu do gry lub do ubiegania się o zwrot wpisowego.

§ 58

ZAWIERANIE UKŁADÓW

1.

Wszyscy gracze w turnieju są zobligowani do przestrzegania zasad ustalonych przez Dyrektora Turnieju w zakresie zawierania układów.

2.

Jeśli jakikolwiek układ między graczami jest dozwolony gracze powinni poinformować Dyrektora Turnieju o układzie jaki chcą zawrzeć.

3.

Dyrektor Turnieju musi się upewnić, że wszyscy gracze uczestniczący w turnieju zgadzają się na układ, weto jednego gracza łamie cały układ.

4.

Wszelkie układy nie biorące uwagi jednego lub więcej graczy lub zawarte bez wiedzy Dyrektora Turnieju są nieważne i mogą być potraktowane jako zmowa, i jako takie być przyczyną dyskwalifikacji.

§ 59

NIEDOZWOLONE SUBSTANCJE

Gracze znajdujący się pod wpływem środków odurzających lub alkoholu mogą zostać ukarani lub zdyskwalifikowani z turnieju.