



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.

2024년 규칙 버전 1.0, 2024년 10월

적색 글씨는 2022년 규칙 버전 1.0에서 변경된 내용입니다.

Poker TDA는 포커 업계에서 2001년에 자발적으로 설립한 협회입니다. TDA의 목표는 포커 토너먼트의 규칙이 세계적으로 통일성을 가지도록 하는 것입니다. TDA 규칙은 하우스(토너먼트의 주최자)의 관습적인 규칙을 보충합니다. 게이밍 협회 또는 하우스의 규칙과 충돌할 경우, 그 규칙이 적용됩니다.

기본 개념

1: 플로어의 결정

결정을 내리는 데에 있어서 가장 중요한 것은 게임의 원활한 진행과 공정성입니다. 특수한 상황에서는 상식에 기반한 결정이 세세한 규칙보다 우선시 될 수 있습니다. 플로어가 내리는 결정은 최종 결정입니다.

2: 플레이어의 책임

플레이어들에게는 다음의 책임들이 있습니다:

- 등록 정보와 자리 배정을 확인해야 합니다.
- 실질 액션¹(SA)이 일어나기 전에 자신이 받은 카드의 장 수가 맞는지 확인해야 합니다.
- 자신의 핸드를 보호해야 합니다.
- 자신의 의사를 분명히 해야 합니다.
- 액션에 주의를 기울여야 합니다.
- 자신의 차례에 정확한 용어와 몸짓(gesture)으로 액션을 취해야 합니다.
- 자신이 액션을 취할 권리를 자신이 직접 방어해야 합니다.
- 자신의 카드를 잘 보일 수 있는 곳에 두어야 하며, 자신의 칩을 바르게 쌓아야 합니다.
- 라이브 핸드를 가지고 있을 때에는 테이블에 남아 있어야 합니다.
- 쇼다운에서 모든 카드를 제대로 테이블링²해야 합니다.
- 실수를 목격할 경우 말해야 합니다.
- 적절한 시간 내에 플레이해야 합니다.
- 필요할 경우 타임을 요청해야 합니다.
- 테이블에서 이동될 경우 즉시 이동해야 합니다.
- 한 핸드에 한 명의 플레이어 규칙³을 지켜야 합니다: 다른 플레이어에게 핸드를 보여주지 말아야 합니다.

¹ 규칙 36 참고.

² 규칙 13 참고.

³ 규칙 67 참고.

- 규칙을 알고 지켜야 합니다.
- 기본적인 에티켓을 지켜야 합니다.
- 다른 플레이어에게 차별적이거나 공격적인 행동을 보이는 플레이어가 있을 경우 하우스에게 알려야 합니다.
- 모든 플레이어들이 환영받는 분위기의 질서있는 대회가 될 수 있도록 기여해야 합니다.

3: 공식 용어 및 몸짓

공식적인 벳 용어들에는 간단하고, 오해의 소지가 없으며, 전통적으로 사용되어 온 벳(bet), 레이즈(raise), 콜(call), 폴드(fold), 체크(check), 올인(all-in), 컴플리트⁴(complete), 팟(pot, 팟 리밋 게임에서만 사용됨) 등이 있습니다. 각 지역에서 사용되는 용어들도 이러한 기준을 충족할 수 있습니다. 또한, 플레이어들은 자신의 차례일 때 몸짓의 사용에 주의해야 합니다(테이블을 두드리는 것은 체크입니다). 자신의 의사를 분명히 하는 것은 플레이어의 책임이며, 기준에서 벗어난 용어나 몸짓의 사용에 따른 위험 부담은 플레이어에게 있으며, 플레이어의 의도와는 다른 액션으로 처리(ruling)될 수 있습니다. 규칙 2, 규칙 42참고.

4: 플레이어의 신원 확인

플레이어들은 언제든지 신원을 분명하게 확인할 수 있는 상태를 유지해야 합니다. 토너먼트 스태프는 플레이어의 식별을 방해하거나 다른 참여자들에게 방해되는 모든 장신구(선글라스, 후드티의 후드, 또는 얼굴을 가리는 장신구)의 제거를 요청할 수 있습니다.

5: 전자 기기와 통신

A: 플레이어는 테이블에서 전화 통화를 할 수 없습니다. 벨소리, 음악, 이미지, 비디오 등은 다른 플레이어들에게 들리거나 보이지 않아야 하며 방해되지 않아야 합니다. 기타 기기, 도구, 사진 촬영, 영상 촬영, 통신 행위는 다른 플레이어들을 방해하거나, 게임을 지연시키거나, 다른 플레이어들에 비해 유리한 상황을 만들지 않아야 하며 이러한 행위는 하우스와 게이밍 협회의 규제의 대상이 될 수 있습니다.

B: 휴대 전화와 다른 전자기기들은 테이블에 놓여 있지 않아야 합니다.

C: 라이브 핸드를 가진 플레이어들은 전자 또는 통신 기기를 사용하지 말아야 합니다. 이러한 기기의 정의는 신기술을 포함할 수 있으며 TD의 공지에 의해 바뀔 수 있습니다.

D: 베팅 앱, 차트, 그리고 다른 포커 전략 도구들은 테이블에서 사용할 수 없습니다. 또한, 플레이어들은 다른 사람 또는 정보원으로부터 포커 전략 정보들을 받거나 사용할 수 없습니다. 규칙 5를 위반하는 행위는 규칙 71 에 명시된 페널티의 대상이 될 수 있습니다.

6: 공식 언어

하우스는 테이블에서 허용되는 공식 언어를 분명하게 게시하고 발표해야 합니다.

⁴ 스타트 게임에서, 브링인(Bring-in)의 의무를 진 플레이어가 브링인을 하는 대신 스몰벳에 해당하는 금액을 내는 것을 컴플리트한다고 표현합니다.

자리 지정, 테이블 브레이크 및 테이블 밸런싱

7: 무작위 자리 지정

토너먼트와 새틀라이트 토너먼트의 자리는 무작위로 지정됩니다. 잘못된 자리에서 올바른 칩 스택을 가지고 플레이를 시작한 플레이어는 현재 가지고 있는 칩을 모두 가지고 올바른 자리로 이동해서 플레이해야 합니다.

8: 대기자(Alternates), 추가 등록(Late Registration), 리엔트리(Re-Entries)

A: 대기자, 추가 등록한 플레이어, 리엔트리한 플레이어들도 동일한 스택을 가지고 참여합니다. 그들은 다른 플레이어들과 같은 방식으로, 남은 자리 중에서 무작위로 테이블과 자리를 선택합니다. 그들은 스몰 블라인드 자리와 버튼 자리 사이에 앉게 되는 경우를 제외하면 바로 카드를 받게 됩니다.

B: 리엔트리가 가능한 게임에서, 플레이어가 남은 칩을 포기하고 새로운 스택으로 참여하는 것이 허용되는 경우, 포기된 칩들은 게임에서 제외시킵니다.

9: 특별한 도움이 필요한 경우

특별한 도움이 필요한 플레이어들을 위한 편의시설은 가능할 경우 제공되어야 합니다.

10: 토너먼트에 새로 참가하는 플레이어들과 브레이크된 테이블에서 이동해 온 플레이어들

A: 토너먼트에 새로 참가하는 플레이어들과 브레이크된 테이블에서 이동한 플레이어들은 스몰 블라인드, 빅 블라인드, 버튼 자리를 포함한 모든 자리에 앉을 수 있으며, 스몰 블라인드 자리와 버튼 자리 사이에 앉게 되는 경우를 제외하면 바로 카드를 받게 됩니다.

B: 브레이크되는 테이블의 플레이어들은 2단계 무작위 프로세스를 통해 새로운 테이블과 자리를 배정받게 됩니다. 실전 예제 부록 참고.

11: 테이블 밸런싱과 플레이 중지

A: 플랍 게임⁵과 믹스 게임⁶에서 테이블 밸런싱을 할 때에는, 다음 핸드에서 빅 블라인드 자리가 될 플레이어가 이동하는 테이블의 최악의 자리로 이동하며, 그 자리가 싱글 빅 블라인드이거나, 빅 블라인드를 두 번 내게 되는 자리여도 그 자리로 이동해야 합니다. 스몰 블라인드는 절대 최악의 자리가 될 수 없습니다. 스터드 게임⁷만을 진행하는 토너먼트의 경우, 플레이어들은 포지션에 따라서 이동합니다(플레이어의 수가 적은 테이블에서 가장 마지막으로 오픈된 자리가 채워집니다).

⁵ 플랍 게임: 텍사스 홀덤, 오마하 홀덤 등 커뮤니티 카드를 이용하는 게임

⁶ 믹스 게임: 여러 종류의 게임을 일정 시간/핸드수마다 바꾸어 가며 플레이하는 게임

⁷ 스터드 게임: 커뮤니티 카드를 이용하지 않으며, 여러 번의 베팅 라운드 동안 각 플레이어가 앞면, 뒷면의 카드를 받아서 진행하는 게임

B: 믹스 게임(예: HORSE)의 경우, 게임이 홀덤에서 스터드 게임으로 바뀔 때, 마지막 홀덤 핸드가 종료된 후 그 다음 핸드가 홀덤이라고 가정했을 때 이동할 위치로 버튼을 이동한 후, 스터드 게임이 진행되는 동안 버튼의 위치를 그 자리로 고정시킵니다. 스터드 게임이 진행되는 동안 플레이어를 이동할 경우, 고정된 버튼을 기준으로 진행되고 있는 핸드가 홀덤이라고 가정했을 때 빅 블라인드 자리에 위치하게 될 플레이어를 이동합니다. 게임이 홀덤으로 바뀔 때 버튼은 고정되었던 자리부터 놓고 진행합니다.

C: 어느 테이블에서 플레이어를 이동해올지는 미리 정해진 절차에 따라 정해집니다.

D: 가장 플레이어가 많은 테이블에 비해서 (탈락으로 인해) 3명 또는 그 이상의 플레이어가 부족한 테이블은 블라인드 자리가 빈 자리로 인해 영향을 받게 되는 시점에 플레이를 중지시켜야 합니다(실전 예제 부록 참고). 다른 형태의 게임(예: 6핸디드 게임 또는 터보)의 경우에는 TD의 재량에 따라 플레이가 중지됩니다. TD는 플레이 중지를 취소시킬 수 있으며 이 때 플레이 중지의 취소는 미스딜로 처리하지 않습니다. 이벤트가 진행됨에 따라, TD의 재량 하에 테이블은 더 엄격하게 밸런싱 되어야 합니다.

팟 / 쇼다운

12: 핸드 선언 / 쇼다운에서 승자가 누구인지는 카드가 말해줍니다(Cards Speak at Showdown).

쇼다운에서 승자가 누구인지는 **카드가 말해줍니다(cards speak)**. 핸드 선언은 쇼다운에서 구속력을 가지지 않지만 핸드를 고의적으로 잘못 선언하는 것은 페널티의 대상이 될 수 있습니다. 딜러들은 쇼다운에서 핸드 밸류를 읽고 선언해야 합니다. 핸드 참여 여부와 무관하게, 어느 플레이어든 핸드 밸류의 판단, 팟의 계산, 팟의 수여에 있어서 실수가 있다고 생각되면 나서서 말해야 합니다.

13: 카드 테이블링(Tabling Cards), 이긴 핸드의 먹 처리(Killing Winning Hand)

A: 올바른 카드 테이블링은 다음 두 조건을 모두 만족해야 합니다. 1) 모든 카드의 앞면이 위로 향하게 테이블 위에 올려 두어야 하며, 2) 딜러와 플레이어들이 핸드를 뚜렷하게 읽을 수 있도록 해야 합니다. “모든 카드”는 홀덤에서는 2장, 오마하에서는 4장, 7-스터드에서는 7장 모두를 의미합니다.

B: 쇼다운에서 플레이어들은 딜러가 핸드 밸류를 읽고 선언하는 것을 기다리는 동안 자신의 핸드를 보호해야 합니다(규칙 65 참고). 플레이어가 모든 카드를 확실하게 오픈하지 않고, 팟을 이겼다고 생각해서 먹을 하는 경우 책임은 그 플레이어 자신에게 있습니다. 어떤 핸드도 100% 구분 가능하거나 다시 가져올 수 있는 상태가 아니며, TD가 뚜렷하게 읽을 수 없는 핸드로 처리할 경우, 그 핸드를 가진 플레이어는 팟에 대해 권리를 주장할 수 없습니다. 카드가 충분히 잘 오픈되었는지에 대한 TD의 결정은 최종 결정입니다.

C: 딜러들은 이긴 것이 명백하며 확실하게 테이블링된 핸드를 먹 처리할 수 없습니다.

14: 쇼다운에서의 라이브 카드

테이블링되지 않은 카드를 뒷면 상태로 버린다고 해서 그 핸드가 자동으로 먹 처리되는 것은 아닙니다. 플레이어들이 마음을 바꿀 경우, 100% 확실하게 구분 가능하며 가져올 수 있는 상태의 핸드는 다시 테이블링할 수 있습니다. 카드는 딜러가 먹에 넣거나, 구분 불가능하고 다시 가져올 수 없는 상태가 되었을 때 먹 처리됩니다.

15: 쇼다운과 카드를 버릴 때의 특수 상황들

A: 플레이어가 위닝 핸드를 만드는 카드 한 장만을 테이블링하는 경우, 딜러는 플레이어에게 모든 카드를 테이블링하도록 권고해야 합니다. 플레이어가 거절할 경우, 플로어를 호출해야 합니다.

B: 플레이어가 벳을 한 후에 이겼다고 생각하여 (상대방 플레이어가 아직 핸드에 참여중이라는 사실을 인지하지 못하고) 카드를 버린 경우, 딜러는 카드를 그대로 둔 상태로 플로어를 호출해야 합니다(이 상황은 규칙 58의 예외 상황입니다). 카드들이 먹과 섞였으며, 100% 확실하게 구분 가능하고 다시 가져올 수 있는 상태가 아닌 경우, 그 플레이어는 팟에 대한 권리를 더 이상 주장할 수 없으며 자신의 벳에 대해 콜이 나온 경우 벳을 환불받지 못하게 됩니다. 만약 먹 처리된 카드를 가진 플레이어가 벳이나 레이즈를 했고 아직 콜이 나오지 않은 경우, 그 금액은 돌려받을 수 있습니다.

16: 올인이 있는 상황에서는 카드를 오픈해야 합니다.

올인한 플레이어가 있고 다른 모든 플레이어들의 베팅 액션이 모두 완료되면 모든 핸드들은 지체 없이 테이블링되어야 합니다. 올인한 플레이어와 모든 베팅 액션에 콜을 한 플레이어에게는 카드를 테이블링하지 않고 먹을 하는 것이 허용되지 않습니다. 메인과 사이드 팟에 참여한 모든 플레이어들의 핸드는 테이블링되어야 하며 라이브 핸드입니다. 실전 예제 부록 참고.

17: 올인이 없는 쇼다운(Non All-In Showdowns)과 쇼다운의 순서

A: 올인이 없는 쇼다운 상황에서, 플레이어들이 카드를 자발적으로 오픈하거나 버리지 않는 경우, TD는 핸드 공개 순서를 강제할 수 있습니다. 최종 베팅 라운드(마지막 스트리트)에서 마지막 어그레서⁸인 플레이어가 카드를 가장 먼저 오픈해야 합니다. 최종 베팅 라운드에서 벳이 없었을 경우, 최종 베팅 라운드에서 가장 먼저 액션을 할 차례인 플레이어가 먼저 테이블링해야 합니다(예를 들어, 플랍 게임에서는 버튼 자리 플레이어의 왼쪽 자리의 플레이어, 스터드 게임에서는 오픈된 핸드 가장 높은 플레이어, 래즈 게임에서는 오픈된 핸드 가장 낮은 플레이어가 됩니다).

B: 올인이 없는 쇼다운 상황에서는 한 명의 플레이어를 제외하고 나머지 모든 플레이어들이 보이지 않게 먹을 할 경우 승자를 다투지 않습니다. 라이브 카드를 가장 마지막까지 가지고 있는 플레이어가 팟을 이기며 그는 카드를 테이블링할 의무를 지지 않습니다.

⁸ 마지막 어그레서: 해당 베팅 라운드에서 가장 마지막으로 벳 또는 레이즈를 한 플레이어를 가리킵니다.

18: 핸드 공개의 요청

A: 쇼다운에서 핸드를 가지고 있지 않거나, 카드를 테이블링 하지 않고 보이지 않게 먹을 한 플레이어들은 어느 핸드든 그 핸드의 공개를 요청할 어떠한 권리도 가지지 않습니다.

B: 리버에 벳이 있었을 경우, 모든 콜러들은 자신의 카드를 아직 가지고 있거나 테이블링했다는 가정 하에, 요청시 마지막 어그레서의 핸드(“보기 위해 돈을 낸 핸드”)를 테이블링시킬 수 있는, 양도되지 않는 권리를 가집니다. 다른 콜러의 핸드에 대한 공개 요청 또는 리버 벳이 없었던 경우의 핸드 공개 요청 등 다른 모든 상황에서의 요청은 TD의 재량에 따라 결정합니다. 실전 예제 부록 참고 [2013년 신설].

19: 쇼다운 상황에서 보드를 플레이 (Playing the Board) 할 경우

보드를 플레이⁹하기 위해서는, 플레이어들은 홀 카드를 모두 오픈해야 팟에서 자신의 몫을 가져갈 수 있습니다(규칙 13-A 참고).

20: **빚이 균등하게 나누어지지 않을 때 나머지 칩의 수여 판정**

먼저, 나머지 칩을 현재 플레이 중인 최소 단위의 칩으로 나누어 둡니다.

A) 보드 게임¹⁰에서, 하이 또는 로우 핸드가 두 개 이상인 경우: 나머지 칩은 버튼에서 왼쪽으로 가장 가까운 플레이어부터 수여해야 합니다.

B) 스택드, 래즈, 그리고 스택드/8 게임에서 하이 또는 로우 핸드가 두 개 이상인 경우: 나머지 칩은 위닝 핸드를 구성하는 5장의 카드 중에서 가장 높은 카드의 문양이 더 높은 플레이어에게 수여해야 합니다.

C) 하이/로우 스플릿의 경우: 전체 팻이 홀수인 경우 나머지 칩은 하이 팻에 넣어야 합니다.

D) 2022년에 삭제.

21:사이드 팻

각 사이드 팻은 분리해서 두어야 합니다.

22: 핸드와 찢에 대한 이의 제기

테이블링된 핸드에 대한 판정은 다음 핸드가 시작되기 전까지 이의 제기의 대상이 될 수 있습니다(규칙 23 참고).
 팻의 계산과 수여에서 일어난 계산 실수에 대해서는, 다음 핸드에서 실질 액션(SA)이 일어나기 전까지 이의 제기를 할 수 있습니다. 핸드가 브레이크(휴식 시간) 도중 끝나는 경우, 모든 이의 제기에 대한 권리는 팻이 수여된 시점으로부터 1부가 유효합니다.

⁹ 보드를 플레이: 홀 카드를 사용하지 않고 커뮤니티 카드로만 핸드를 구성하는 것을 의미합니다.

¹⁰ 보드 게임: 플랩, 턴 리버로 구성된 보드를 사용하는 게임.

기본적인 절차

23: 새 핸드와 새 블라인드

새 레벨은 **플로어의 방송 또는 클락의 음성 신호**에 맞춰 시작됩니다. 새 레벨은 다음 핸드부터 적용됩니다. 핸드는 첫 번째 리플을 하거나, 셔플러 기계의 버튼을 누르거나, 딜러가 교대되는 시점에 시작됩니다. 실수로 핸드가 이전 레벨로 시작될 경우, 실질 액션(SA)이 있었다면 이전 레벨대로 진행합니다(규칙 36). **만약 새로운 레벨이 딜러 교대 중에 시작될 경우, 새로 들어오는 딜러는 이전 레벨대로 한 핸드를 진행합니다.**

24: 칩 레이스(Chip Race), 계획된 컬러 업(Color Ups)

A: 계획된 컬러 업을 진행할 때, 칩 레이스는 1번 자리에서부터 시작하며, 한 플레이어에게 최대로 줄 수 있는 칩은 1개입니다. 플레이어는 칩 레이스로 인해서 탈락할 수 없으며, 칩 레이스로 인해 남은 칩 또는 칩들을 모두 잃는 플레이어는 플레이 중인 칩 중에서 최소 단위의 칩을 1개 받게 됩니다.

B: 플레이어들은 자신의 칩들을 완전히 보일 수 있게 해야 하며, 칩 레이스를 참관하는 것을 권장합니다.

C: 칩 레이스 이후, 제거된 단위의 칩을 가지고 있는 플레이어가 있을 경우, 그 칩들은 동일한 가치의 현재 사용되고 있는 단위의 칩들로 교환될 것입니다. 현재 사용되고 있는 최소 단위의 칩의 금액에 미치지 못하는 칩들은 보상 없이 게임에서 제거됩니다.

25: 카드와 칩은 잘 보이게, 세기 쉽게, 관리하기 쉽게 놓아야 합니다. / 재량에 의한 컬러 업

A: 플레이어, 딜러, 플로어는 모두 칩 카운트에 있어서 합리적인 수준의 추정을 할 권리를 가지고 있으므로, 칩은 세기 쉬운 스택으로 쌓아 두어야 합니다. TDA는 같은 단위의 칩을 20개씩 깔끔하게 수직으로 쌓아두는 것을 표준으로 정해두고 있으며 이를 권장합니다. 높은 단위의 칩은 항상 잘 보이며 식별 가능해야 합니다. 플로어가 칩 스택을 보고 빠르게 대략적인 카운트를 할 수 없다면 플레이어들도 아마 그렇게 하기 어려울 것입니다.

B: TD는 플레이 중인 칩의 수와 단위를 관리하며 재량 하에 한 명 이상의 플레이어들의 컬러 업을 언제든지 진행할 수 있습니다. 재량에 의한 컬러 업에 대한 공지는 필요할 때 이루어집니다.

C: 플레이어들은 라이브 핸드를 항상 잘 보일 수 있는 위치에 두어야 합니다.

26: 카드 덱 교체

카드 덱의 교체는 딜러 교대나 레벨 변경, 또는 하우스가 미리 정해 둔 규칙에 맞추어 이루어집니다. 플레이어들은 카드 덱 교체를 요청할 수 없습니다.

27: 리바이(Re-buys)

리바이를 하는 플레이어들은 핸드를 건너뛰어서는 안 됩니다. 핸드가 시작하기 전에 리바이를 할 의사를 선언한 플레이어는 뒤에서 칩을 플레이(Playing chips behind)하고 있는 상태이며 리바이를 무조건 해야 합니다.

28: 래빗 헌팅(Rabbit Hunting)

래빗 헌팅(핸드가 끝나지 않았다고 가정했을 때 나올 카드들을 공개하는 것)은 허용되지 않습니다.

29: 타임 요청(Calling for a Clock)

게임의 진행 속도를 합리적으로 유지하기 위해 플레이어들은 적절한 시간 내에 액션을 취해야 합니다. 충분한 시간이 지났다고 TD가 판단할 경우, TD는 타임을 선언하거나 플레이어의 타임 요청을 승인할 수 있습니다. 플레이어가 타임 요청을 하기 위해서는 자신의 자리에 있어야 합니다(규칙 30). 타임이 선언된 플레이어에게는 25초의 시간에 더해 5초간의 카운트다운 시간이 주어집니다. 벳을 마주하고 있는 상황에서 시간이 만료될 경우, 핸드는 폴드 처리되며, 벳을 마주하고 있지 않은 상황이었을 경우, 핸드는 체크 처리됩니다. 시간의 만료와 플레이어의 액션이 동시에 나올 경우 플레이어의 액션을 인정합니다. TD는 지속적인 시간 지연을 막기 위해 주어지는 시간을 조정하거나 다른 조치를 취할 수 있습니다. 규칙 2, 규칙 70 참고.

자리에 있는 플레이어 / 핸드를 받을 자격

30: 자신의 자리에 있다(At Your Seat)는 것의 의미와 라이브 핸드

라이브 핸드를 가지기 위해서는, 플레이어들은 최초 딜¹¹에서 모든 플레이어가 마지막 카드를 받은 시점에 자리에 있어야 합니다. 그 시점에 자신의 자리에 없었던 플레이어는 자신의 카드를 볼 수 없으며 그 핸드는 바로 먹 처리됩니다. 그들이 낸 블라인드와 앤티는 팟으로 몰수되며, 스터드 게임에서 자리에 없는 플레이어가 브링인 카드를 받은 경우 브링인을 내야 합니다. “자신의 자리에 있다”는 것은 손을 뺄으면 의자에 닿는 거리에 있다는 것을 의미합니다. 이 규칙은 플레이어들이 핸드 중에 자리에서 일어나 있는 것을 조장하는 것에 그 목적이 있지 않습니다.

31: 액션을 기다리는 동안에는 테이블에 남아 있어야 합니다.

라이브 핸드를 가진 플레이어(올인한 플레이어 또는 다른 식으로 모든 벳팅을 마친 플레이어 포함)들은 모든 벳팅 라운드와 쇼다운을 위해 테이블에 남아 있어야 합니다. 테이블을 이탈하는 것은 자신의 핸드를 보호하는 것과 액션에 주의를 기울여야 하는 플레이어의 책임을 어기는 것이며 페널티의 대상이 될 수 있습니다.

버튼 / 블라인드

32: 데드 버튼¹²

토너먼트에서는 데드 버튼을 사용합니다.

¹¹ 최초 딜(initial deal)은 각 플레이어에게 홀 카드를 딜하는 단계를 가리킵니다.

¹² **데드 버튼 규칙(Dead Button Rule):** 다음 핸드에 버튼 자리가 될 플레이어가 탈락하는 경우, 탈락한 플레이어의 자리에 버튼을 두며, 버튼 자리가 공석이 됩니다. 스몰 블라인드 자리가 될 플레이어가 탈락하는 경우, 그의 왼쪽 자리의 플레이어가 빅 블라인드만을 내며 스몰 블라인드 없이 진행합니다. 스몰, 빅 블라인드 자리가 될 플레이어가 모두 탈락하는 경우, 그 왼쪽 자리의 플레이어가 빅 블라인드만을 내며 스몰 블라인드 없이 진행합니다.

33: 블라인드 회피

의도적으로 블라인드를 회피하는 플레이어는 페널티를 받게 됩니다. **규칙 71-B 참고.**

34: 버튼의 위치와 이동

A: 만약 실질 액션(SA)이 일어나기 전에 버튼의 위치에 오류가 있다는 것이 발견될 경우, 오류를 수정하고 진행합니다. 하지만, 실질 액션이 일어난 경우, 플레이는 재개됩니다. 예시: 버튼이 두 번 이동했으며 실질 액션이 일어난 경우 그 오류는 수정되지 않으며, 다음 핸드에 버튼을 그대로 두지 않으며 이동시킵니다. 모든 플레이어는 버튼의 위치를 주시하고 오류를 발견할 경우 나서서 말할 책임이 있습니다(규칙 2).

B: 헤즈업에서, 스몰 블라인드는 버튼 자리를 겸하며, 마지막 카드를 받고, 프리플랍에서는 처음에 액션을 하며 다른 모든 베팅 라운드에서는 마지막에 액션을 합니다. 헤즈업이 시작될 때, 빅 블라인드를 두 번 내는 플레이어가 없게 되도록 버튼을 조정해야 할 수 있습니다.

딜 규칙

35: 미스딜(Misdeals)과 파울된 덱(Fouled Decks)

A: 미스딜은 다음 예시들을 포함하나 다음 예시들의 상황에 한정되지 않습니다:

- 1) 최초 딜 동안 뒤집힌 카드가 두 장 이상인 경우
- 2) 첫 카드를 잘못된 자리에 딜한 경우
- 3) 핸드를 받지 말아야 할 자리에 카드를 딜한 경우
- 4) 핸드를 받아야 할 자리를 건너뛰고 카드를 딜한 경우
- 5) 어느 플레이어에게든 잘못된 장 수의 카드를 딜한 경우(규칙 37의 상황 제외)
- 6) 실질 액션(SA) 전에, 진행하는 게임의 표준에서 벗어난 카드가 확인된 경우(예시: 조커, 샷 덱에서의 2, 3, 4, 5 등)
- 7) 플랍 게임에서, 첫 두 장의 카드 중 한 장이 노출되거나 다른 카드들 중 2장이 딜러의 실수로 인해 노출된 경우. 드로우 게임¹³(로우볼 등)에 대해서는 하우스의 규칙들이 적용됩니다.

B: 버튼 자리의 플레이어는 2장의 연속된 카드를 받게 될 수 있습니다(규칙 37 참고).

C: 미스딜이 일어난 경우, 리딜은 원래 딜의 정확한 재시행이어야 합니다: 버튼은 움직이지 않고, 새로운 플레이어는 앉을 수 없으며, 블라인드는 바뀌지 않습니다. **원래 딜에서 카드를 받았지만 자신의 자리에 없었던 플레이어는 리딜 시 카드를 받으며, 플레이할 수 있습니다(규칙 30).** 페널티 중인 플레이어는 카드를 받으며, 이 카드들은 바로 먹 처리됩니다. 원래 딜과 리딜은 페널티를 받고 있는 플레이어에게 두 핸드나 아닌 한 핸드로 처리됩니다.

¹³ 드로우 게임: 각 플레이어가 첫 베팅 라운드 전에 완전한 핸드를 받고, 이후 라운드에서 카드를 교체 혹은 “드로우”함으로써 완성시키는 게임.

D: 실질 액션(SA)이 일어난 경우(규칙 36 참고) 미스딜이 선언될 수 없으며, 사용하는 덱이 파울된 덱으로 선언되지 않는 이상 핸드는 무조건 진행해야 합니다. 실질 액션이 일어난 후 발견된 표준에서 벗어난 카드들은 종이 조각으로 취급합니다(예외: 파울된 덱이 선언되는 경우).

E: 파울된 덱. 문양과 숫자(문자)가 모두 같은 카드가 2장 이상 발견될 경우, 덱은 파울된 덱으로 선언됩니다. 파울된 덱을 충족시키는 다른 조건들은 지역 게이밍 규칙과 하우스의 정책에 의해 규정될 수 있습니다. 파울된 덱이 발견될 경우, 실질 액션(SA)이 일어났는지의 여부와 상관 없이, 플레이는 정지되며 모든 벳은 반환됩니다. 핸드가 종료된 경우, 파울된 덱과 관련된 이의 제기가 가능한 시점이 언제까지인지는 규칙 22를 따릅니다.

36: 실질 액션(Substantial Action, SA)

실질 액션은 다음 둘 중 최소 한 개의 조건을 충족하는 액션을 의미합니다.

A) 최소 1개의 액션은 팟에 칩을 넣는 액션인, 순서에 맞고 연속된 2개의 액션(즉, 체크 2회 또는 폴드 2회를 제외한 모든 2개의 액션의 조합)

B) 순서에 맞고 연속된 3개의 액션(체크, 벳, 레이즈, 콜, 폴드)

블라인드를 내는 것은 실질 액션에서 세는 액션의 수에 포함되지 않습니다. 규칙 35-D, 53-B 참고.

37: 버튼 자리의 플레이어가 받은 카드의 장 수가 부족한 경우

버튼 자리의 플레이어가 받은 카드의 장 수가 부족한 경우, 그 플레이어는 즉시 선언해야 합니다. 게임 종목에서 허용하는 경우 버튼이 받지 못한 카드는 실질 액션이 일어난 후에도 주어질 수 있습니다. 하지만, 버튼이 카드의 장 수가 모자란 핸드로 액션(체크 또는 벳)을 취한다면, 버튼의 핸드는 먹 처리됩니다.

38: 실질 액션 이후의 번 카드

번 카드는 스텝¹⁴을 보호하기 위해 있으며, “카드의 순서를 보존”하기 위해 있는 것이 아닙니다. 실질 액션이 일어난 후 핸드의 장 수가 잘못되어서 먹 처리가 되는 경우, 먹 처리된 핸드의 모든 카드는 먹과 섞으며 이후 딜을 하는 데에는 무작위성이 적용됩니다(RP-14 무작위성 참고). 스텝은 일반적인 스텝과 같이 취급되며 이후의 베틱 라운드마다 1장의 카드만을 번 카드로 사용합니다. 번 카드는 한 베틱 라운드마다 한 장 뿐이며, 절대 그보다 많을 수 없습니다. 실전 예제 부록 참고.

39: 비정상 플랍과 너무 일찍 딜이 된(Premature-Dealt) 카드

A: 플랍이 4장인 경우. 플랍이 3장이 아니라 4장일 경우, 아직 카드들이 노출되었는지와 상관 없이, 그리고 도어 카드¹⁵가 어느 것인지 추정이 가능하다고 생각되는지와 상관 없이, 플로어를 호출해야 합니다. 그 후 딜러는 4장의 카드들을 뒷면으로 섞은 후, 플로어는 무작위로 1장을 다음 번 카드로 선정하고 나머지 3장의 카드들이 플랍이 됩니다(RP-14 무작위성 참고).

¹⁴ 스텝: 카드 덱 중에서 아직 딜을 하지 않은 부분을 가리킵니다.

¹⁵ 도어 카드(door card): 윈도우 카드(window card)와 같은 의미이며, 플랍을 오픈했을 때 가장 먼저 보이는 카드를 가리킵니다.

B: 플랍이 3장이지만 번을 하지 않았을 경우, 아직 카드들이 노출되었는지와 상관 없이, 그리고 도어 카드가 어느 것인지 추정이 가능하다고 생각되는지와 상관 없이, 만약 액션이 없었을 경우, 3장의 카드들을 뒷면으로 섞은 후, 무작위로 1장을 선택하여 번 카드로 지정합니다. 플랍은 나머지 2장과 스텝의 다음 카드로 구성됩니다. 만약 액션이 조금이라도 (한 번의 체크뿐이더라도) 있었다면, 플레이는 최초의 3장만으로 진행합니다. 턴을 위해서는 한 장의 카드만 번을 합니다.

C: 너무 일찍 딜이 된 카드에 대해서는, RP-5를 참고하세요.

D: 핸드 도중 재셔플하는 경우. 게임의 공정성을 보호하기 위해, 핸드가 진행되는 도중 스텝이 재셔플되어야 하는 경우, 카드들은 앞면이 노출되지 않은 상태에서 뒷면으로 셔플되어야 합니다. 이러한 상황의 예시로는 너무 일찍 딜이 된 카드(규칙 39와 RP-5), 순서가 흐트러진 스텝(RP-4), 드로우 카드 또는 스테드 카드가 모자란 경우(RP-10-H) 등이 있습니다.

플레이: 벳과 레이즈

40: 벳의 방법: 구두 선언 및 칩의 사용

A: 벳은 구두 선언, 칩을 앞으로 미는 것, 또는 둘을 모두 함으로써 이루어집니다. 플레이어가 둘을 모두 할 경우, 먼저 나온 것이 벳을 규정합니다. 만약 동시에 일어날 경우, 구두 선언이 분명하고 적절하다면 우선 순위를 가지며, 그렇지 못할 경우 칩이 우선시됩니다. 분명하지 않은 상황이거나 구두 선언과 칩이 서로 모순되는 경우, TD는 상황과 규칙 1을 고려하여 벳을 결정합니다. 실전 예제 부록 및 규칙 57 참고.

B: 구두 선언은 일반적인 용어 (“콜”, “레이즈”), 특정 금액 (“이천”), 또는 둘의 모두 (“레이즈, 이천”)일 수 있습니다.

C: 모든 벳 관련 규칙에서, 특정 금액만을 선언하는 것은 조용히 같은 금액의 칩을 앞으로 미는 것과 동일합니다. 예시: “이백”을 선언하는 것은 칩으로 200을 조용히 앞으로 미는 것과 동일합니다.

41: 콜의 방법

표준이며 허용되는 콜의 방법은 다음을 포함합니다:

- A) “콜”을 선언하는 것
- B) 콜 금액에 맞는 칩을 앞으로 미는 것
- C) 조용히 오버칩¹⁶을 앞으로 미는 것
- D) 다수의 칩 벳 규칙(규칙 45)에서 콜으로 규정하는 한도 이내의 칩 여러 개를 조용히 앞으로 미는 것

¹⁶ 오버칩: 콜을 위한 금액보다 칩 1 개의 단위가 큰 칩을 가리킵니다.

벳에 비해 작은 단위의 칩을 조용히 내는 것(예시: 블라인드 2k-4k¹⁷, A가 50k 벳, B가 조용히 1k 칩 하나를 앞으로 밀어 낸 경우)은 표준에서 벗어나고, 하지 말아야 하는 행동에 해당하며, 페널티의 대상이 될 수 있고, TD의 판단에 따라 해석될 수 있으며, 이에겐 전체 벳에 콜을 한 것으로 결정을 내리는 것이 포함됩니다.

42: 레이즈의 방법

노 리밋 또는 팟 리밋 게임에서, 레이즈는 무조건 다음 방법 중 한 가지를 따라야 합니다:

A) 한 번의 모션으로 전체 금액을 앞으로 미는 것

B) 칩을 앞으로 밀기 전에 전체 금액을 구두로 선언하는 것

자신의 의사를 분명하게 하는 것은 플레이어의 책임입니다. 참고 사항: 2-모션 레이즈는 2019년 개정에서 삭제되었습니다.¹⁸

43: 레이즈 금액

A: 레이즈는 현재의 베팅 라운드에서 지금까지 나온 가장 큰 벳이나 레이즈 금액 이상의 금액으로만 할 수 있습니다. 지금까지 나온 가장 큰 벳의 50% 이상이지만 미니멈 레이즈(가능한 최소 레이즈 금액으로의 레이즈)에 미치지 못하는 금액으로 레이즈한 플레이어는 완전한 미니멈 레이즈를 해야 합니다. 50%보다 작다면, 플레이어가 먼저 “레이즈”라고 선언하거나 올인인 경우가 아니라면 콜이 됩니다(규칙 45-B). 특정 금액의 선언과 그 금액의 칩을 앞으로 미는 것은 동일하게 취급합니다(규칙 40-C). 예시: 노 리밋 홀덤, 오픈 벳¹⁹이 1000일 때, “천 사백”을 선언하는 것과 조용히 1400 칩을 앞으로 미는 것은 모두 레이즈 선언이 있었던 경우가 아니라면 콜이 됩니다. 실전 예제 부록 참고.

B: 의도를 뚜렷하게 하는 다른 정보가 주어진 경우가 아니라면, 레이즈를 선언하고 금액을 선언하는 것은 전체 벳의 금액을 선언하는 것이 됩니다. 예시: A가 2000으로 오픈, B가 “레이즈, 팔천”을 선언했다면, 전체 벳이 8000이 됩니다.

44: 오버칩(Oversized Chips, Overchips)으로 벳을 하는 것

벳을 마주하고 있거나 블라인드를 마주하고 있는 경우, 한 개의 오버칩(그것이 가지고 있는 마지막 칩인 경우에도)을 앞으로 미는 것은 레이즈를 먼저 선언하지 않았을 경우 콜이 됩니다. 오버칩으로 레이즈하기 위해서는 칩이 테이블 바닥에 닿기 전에 레이즈 선언을 해야 합니다. 레이즈가 선언되었지만 언급한 금액이 없는 경우, 레이즈는 그 칩으로 가능한 최대 금액으로의 레이즈가 됩니다. 벳을 마주하고 있지 않은 경우, 조용히(아무 선언 없이) 오버칩을 밀어 내는 것은 그 칩으로 가능한 최대 금액으로 벳을 하는 것이 됩니다.

¹⁷ 1k=1,000.

¹⁸ 2017년 TDA 규칙까지 레이즈의 방법으로 인정되었다가 2019년 개정으로 인해 삭제된 2-모션 레이즈의 방법은 다음과 같습니다.

C) 먼저, “레이즈” 선언을 한 후, 정확한 콜 금액에 맞게 칩을 낸 후, 한 번의 추가적인 모션으로 레이즈를 완성하는 것

¹⁹ 오픈 벳(Opening bet): 해당 스트리트에서 처음으로 나온 벳(프리플랍에서는 BB가 빅 블라인드를 내는 것)을 의미합니다.

45: 다수의 칩 벳(Multiple Chip Betting): 콜 금액을 넘는 여러 개의 칩을 낸 경우

A: 벳을 마주하고 있는 경우, 레이즈 또는 올인이 먼저 선언되지 않았다면, 다수의 칩 벳(마지막 남은 칩을 모두 사용하여 벳을 한 경우라도)은 모든 칩이 콜을 하는 데에 필요하다면 콜이 됩니다: 즉, 최소 단위의 칩을 한 개라도 제거하면 콜 금액보다 적어지는 경우 콜이 됩니다. 예시 1: 플레이어 A가 400으로 오픈, B가 총 1100으로 레이즈 (700 레이즈), C가 500 칩 한 개와 1000 칩 한 개를 조용히 냈습니다. 이 액션은 콜인데 500 칩을 제거하면 1100인 콜 금액보다 적어지기 때문입니다. 예시 2: 노 리밋 홀덤, 블라인드 25-50. 포스트플랍에서 A는 1050으로 오픈 벳을 하고 B는 마지막으로 남은 칩들(1000 칩 2개)를 냈습니다. B가 먼저 레이즈 또는 올인을 선언하지 않은 이상 B는 콜을 한 것이 됩니다.

B: 콜을 하기 위해 모든 칩이 필요하지 않은 경우, 즉, 최소 단위의 칩들 중에서 한 개를 제거했을 때 콜 금액을 넘는 경우: 1) 플레이어에게 칩이 남아 있는 경우, 규칙 43의 50% 기준에 따라 벳을 처리합니다²⁰. 2) 플레이어가 칩을 남기지 않고 벳을 한 경우, 50% 기준과 관련 없이 올인 벳이 됩니다. 실전 예제 부록 참고.

46: 먼저 냈었던 칩을 가져가지 않은 경우

A: 혼란을 피하기 위해, 레이즈를 마주하고 있으며 먼저 냈었던 칩을 아직 가져가지 않은 플레이어는 먼저 냈었던 칩에 칩을 더하기 전에 자신의 액션을 선언해야 합니다.

B: 레이즈를 마주하고 있는 플레이어가 먼저 냈었던 칩을 분명하게 다시 가져갈 경우, 그 플레이어의 액션은 콜 또는 레이즈로 한정됩니다. 그 플레이어는 칩(들)을 다시 되돌려 놓고 폴드할 수 없습니다.

C: 먼저 냈었던 칩에 새로운 칩(들)이 조용히 더해졌으며 그 벳의 성격이 하우스에게 불분명할 경우, 콜과 레이즈에 관한 규칙 41-45는 다음과 같이 적용됩니다: 1) 먼저 냈었던 칩이 콜 금액을 넘지 않으며, 먼저 냈었던 칩들을 가만히 두거나 완전히 다시 가져온 경우, 오버칩을 내는 것은 콜이며 다수의 칩 벳은 50% 레이즈 규칙에 따라 처리합니다(규칙 43). 2) 먼저 냈었던 칩이 콜 금액을 넘거나 먼저 냈었던 칩들을 부분적으로 다시 가져온 경우, 최종적으로 나온 칩들은 50% 레이즈 규칙(규칙 43, 45)에 도달하는 경우 레이즈이며, 그보다 적을 경우 콜이 됩니다. 실전 예제 부록 참고.

47: 플레이어의 올인이 벳의 기회를 다시 열어 주는지에 대한 판정(Re-Opening the Bet)

A: 노 리밋과 팟 리밋 게임에서, 완전한 벳 또는 레이즈에 해당하는 금액에 미치지 못하는 올인 벳(또는 누적된 여러 슷 스택의 올인들)은 이미 액션을 취했으며, 자신에게 액션이 다시 주어졌을 때 최소한 완전한 벳 또는 레이즈를 마주하지 않는 플레이어들에게 벳의 기회를 다시 열어 주지 않습니다. 만약 여러 슷 스택들의 올인이 벳의 기회를 다시 열어주는 경우, 미니멈 레이즈 금액은 항상 그 벳 라운드에서 마지막으로 있었던 유효하고 완전한 벳 또는 레이즈의 금액입니다(규칙 43 참고).

²⁰이 때 50% 기준의 총족 여부는 최소 단위의 칩을 제거하지 않은 상태에서 판정합니다.

B: 리밋 게임에서, 이미 액션을 취한 플레이어들에게 벳의 기회를 다시 열어 주기 위해서는 완전한 벳 또는 레이즈의 50%를 넘는 금액의 올인이 나와야 합니다. 실전 예제 부록 참고.

48: 레이즈 가능한 횟수의 제한

노 리밋과 팟 리밋 게임에서는, 레이즈의 횟수에 제한이 없습니다. 리밋 게임에서는, 핸드에 참여하는 플레이어가 2명이더라도 레이즈의 횟수에 제한이 있습니다. 토너먼트에 참가하고 있는 플레이어가 2명이 될 경우 이 제한은 소멸됩니다. 레이즈 가능한 횟수는 하우스 규칙을 따릅니다.

49: 인정된 액션(Accepted Action)

포커는 지속적으로 주의를 기울이며 관찰할 것을 요구하는 게임입니다. 타인의 발언과 상관 없이, 상대방의 벳 금액을 정확하게 확인하는 것은 콜러의 책임입니다. 콜러가 카운트를 요청하고 플레이어 또는 딜러에게서 잘못된 정보를 제공받은 후, 콜 선언을 하거나 그 정보에 맞게 칩을 앞으로 밀어 낸 경우, 콜러는 실제 액션을 완전히 인정한 것이며 실제 벳 또는 올인 금액만큼을 내야 합니다. 다른 모든 상황과 마찬가지로, TD의 재량에 따라 규칙 1이 적용될 수 있습니다. RP-12 참고.

50: 액션은 순서에 맞게 해야 합니다.

A: 플레이어들은 자신의 차례에 구두 선언, 칩을 앞으로 밀어 내는 것, 또는 둘을 모두 함으로써 액션을 취해야 합니다. 자신의 차례에 취한 액션은 구속력을 가지며 칩을 낸 경우 그 칩은 팟에 속하게 됩니다.

B: 플레이어들은 액션을 취하기 전에 벳 금액이 분명해지기를 기다려야 합니다. 예시: 노 리밋 홀덤, A가 “레이즈”를 선언(하지만 금액은 말하지 않았습니다), B가 즉시 폴드했습니다. B는 A의 레이즈 금액이 분명해질 때까지 기다려야 합니다.

51: 구속력을 지니는 선언 / 자신의 차례에 언더콜을 한 경우

A: 자신의 차례에 일반적인 표현의 구두 선언(예를 들어 “콜” 또는 “레이즈”)을 한 경우 그 플레이어는 현재 진행되고 있는 액션에 따라 자신의 선언을 완전히 이행해야 합니다. 실전 예제 부록 참고.

B: 플레이어는 “콜”을 선언하지 않고 콜 금액보다 적은 금액을 선언하거나 앞으로 밀어 냄으로써 언더콜을 하게 됩니다. 언더콜은 자신의 차례에 한 경우, 1)헤즈업에서의 모든 벳 또는 2)멀티웨이에서 모든 라운드의 오픈 벳을 마주하고 있었던 경우 의무적으로 완전한 콜 금액을 내야 합니다. 다른 상황에서는, TD의 재량에 따릅니다. 오픈 벳은 각 베팅 라운드에서 처음으로 칩이 나온 벳을 의미합니다. 블라인드를 사용하는 게임에서는 빅 블라인드(BB)를 포스트하는 것이 프리플랍 오픈 벳입니다. 올인 버튼의 사용은 언더콜의 빈도를 줄여 줍니다(RP-1 참고). 이 규칙은 언제 플레이어들이 완전한 콜 금액을 내야 하는지, 그리고 언제 TD의 재량에 따라 의도한 언더콜 금액을 포기하고 폴드할 수 있는지를 판정합니다. 언더벳과 언더레이즈에 관련해서는, 규칙 52를 참고하세요.

C: 두 개 이상의 언더콜이 연속으로 일어난 경우, 액션의 순서는 첫 번째 언더콜러에게 돌아가며 그는 규칙 51-B에 따라 자신의 벳을 수정해야 합니다. 나머지 언더콜러들의 핸드들의 처리는 TD가 상황에 따라 판단합니다.

52: 부정확한 벳, 언더벳, 언더레이즈

A: 리밋과 노 리밋 게임에서, 가능한 최소 금액보다 적은 금액으로 오픈하거나 레이즈한 경우 현재 진행중인 벳팅 라운드에서는 어느 시점에서든(리버의 경우 쇼다운이 시작되기 전까지의 모든 시점) 수정될 수 있습니다. 예시: 노 리밋 홀덤 100-200, 포스트플랍에서 A가 600으로 오픈하고 B가 1000으로 레이즈했습니다(200 언더레이즈). C와 D가 콜을 했고, E가 폴드하고 난 후에 실수가 발견되었습니다. 턴을 딜하기 전이라면 모든 벳터들이 낸 금액을 1200으로 변경하면 됩니다. 턴을 딜한 후에는 실수를 고치지 않습니다. 언더콜에 관해서는, 규칙 51을 참고하세요.

B: 팟 리밋 게임에서, 잘못된 카운트를 토대로 플레이어가 부정확한 벳을 한 경우: 너무 큰 팟 카운트를 토대로 허용되지 않는 금액으로 벳을 한 경우, 현재 벳팅 라운드에서 발견될 경우 모든 플레이어들의 벳은 수정됩니다. 너무 적은 팟 카운트를 토대로 벳을 한 경우, 벳 이후 실질 액션(SA)이 일어나기 전까지 수정할 수 있습니다. 실전 예제 부록 참고.

53: OOT 액션: 순서에 어긋나는 액션(Action Out of Turn)

A: 순서에 어긋나는 모든 액션(체크, 콜, 레이즈)은 되돌려지며 순서에 맞는 플레이어에게 액션이 다시 주어집니다. 순서에 어긋나는 액션은 페널티의 대상이 될 수 있으며, OOT 액션을 한 플레이어의 순서가 되었을 때 액션이 바뀌지 않았다면 구속력을 가집니다. 순서에 맞는 플레이어의 체크, 콜 또는 폴드는 액션을 바꾸지 않습니다. 액션이 바뀔 경우, 순서에 어긋나는 액션은 구속력을 가지지 않으며, OOT 액션을 한 플레이어의 벳이나 레이즈는 되돌려지며 그 플레이어는 콜, 레이즈, 또는 폴드의 3가지 옵션을 모두 가지게 됩니다. OOT 폴드는 구속력을 가집니다. 실전 예제 부록 참고.

B: OOT 액션이 자신의 액션을 건너뛴 플레이어들은 액션을 할 권리를 직접 방어해야 합니다. 만약 건너뛴 플레이어에게 충분한 시간이 있었으며 OOT 액션이 실질 액션의 기준을 충족할 때까지 나서서 말하지 않은 경우, OOT 액션은 구속력을 가지게 됩니다. 액션은 다시 되돌려지며 플로어는 건너뛴 핸드를 어떻게 처리할지 상황에 따라 판단하며, 이 판단에는 건너뛴 핸드를 먹 처리하거나 건너뛴 플레이어에게 공격적이지 않은(non-aggressive, 체크, 콜, 또는 폴드를 의미) 액션으로 제한하는 것이 포함됩니다. 실전 예제 부록 참고.

54: 팟 사이즈와 팟 리밋 벳

A: 플레이어들은 팟 리밋 게임에서만 팟 카운트를 요청할 권리를 가집니다. 딜러는 리밋 게임과 노 리밋 게임에서 팟을 카운트하지 않습니다. **RP-21: 팟을 스프레드하기 참고.**

B: 프리플랍에서 **싱글 빅 블라인드 상황이거나** 블라인드 자리 플레이어의 스택이 내야 하는 블라인드보다 적은 경우, 팟 계산은 이에 영향을 받지 않습니다. **모든 프리플랍 팟 벳과 리팟 벳은 블라인드가 완전히 포스트되었다는 가정 하에 계산됩니다. 예시 1: PLO, 100-200 블라인드, 데드 SB, BB 200 포스트. 예시 2: SB 100 포스트, BB 100 포스트(올인). 두 예시 모두에서 처음으로 액션을 하는 플레이어에게 팟 벳은 700입니다.**

C: 포스트플랍에서는, 벳의 크기는 실제 팟의 크기에 따라 제한됩니다.

D: 팟 벳을 선언하는 것은 노 리밋 게임에서 유효한 벳은 아니지만, 플레이어가 유효한 벳(최소 미니멈 벳)을 하도록 구속하며 페널티의 대상이 될 수 있습니다. 벳을 마주하고 있는 플레이어는 유효한 레이즈를 해야 합니다.

55: 유효하지 않은 벳 선언

플레이어가 벳을 마주하고 있지 않은 상황에서: A) “콜”을 선언한 경우, 체크가 됩니다. B) “레이즈”를 선언한 경우, 최소 미니멈 벳을 해야 합니다. 플레이어가 벳을 마주하고 있는 상황에서 “체크”를 선언한 경우 콜 또는 폴드할 수 있으나, 레이즈할 수는 없습니다.

56: 스트링 벳과 스트링 레이즈 / 스트링 벳의 정의

스트링 벳과 스트링 레이즈는 **허용되지 않습니다. 스트링 벳은 플레이어가 벳을 한 후에 더 많은 칩을 벳에 추가하기 위해 자신의 스택으로 돌아가는 동작을 하는 것을 가리킵니다.**

57: 표준에서 벗어나며 불분명한 벳 방법

표준에서 벗어난 벳 용어를 사용하거나 몸짓을 취함으로써 생길 수 있는 불이익에 대한 책임은 플레이어 자신에게 있습니다. 이러한 용어나 몸짓은 플레이어의 의도와는 다르게 해석될 수 있습니다. 또한, 선언된 벳이 여러 가지의 유효한 벳을 의미할 수 있는 경우, 벳을 하기 전의 팟 사이즈²¹보다 작거나 같은 가장 큰 합리적인 금액으로 처리됩니다. 예시: 노 리밋 홀덤 200-400, 팟의 총 금액이 5000보다 작을 때, 플레이어가 “벳, 다섯 개”를 선언했습니다. 다른 설명이 있었던 경우가 아니라면, 벳은 500이 됩니다. 팟이 5000 이상일 경우, 벳은 5000이 됩니다. 규칙 2, 3, 40, 42 참고.

58: 표준에서 벗어난 폴드

마지막 베팅 라운드가 종료되기 전²²의 모든 시점에서, 벳이 없는 상황에서의 폴드(예시: 체크만을 마주하고 있거나 포스트플랍에서 가장 먼저 액션을 하는 경우에서의 폴드) 또는 순서에 어긋나는 폴드는 모두 구속력을 가지는 폴드이며 페널티의 대상이 될 수 있습니다. 규칙 15-B 참고.

59: 조건부 액션 선언, 너무 이른 선언

A: 미래 액션에 대한 조건부 선언은 표준에서 벗어나며 하지 말아야 합니다. TD의 재량 하에 그 선언들은 구속력을 가지거나, 페널티의 대상이 되거나, 둘 다 적용될 수 있습니다. 예시: “만약 너가 벳을 하면, 나는 레이즈를 할 것이다.” 와 같은 “만약~것이다” 형식의 표현들이 이에 해당합니다.

B: 플레이어 A가 “벳” 또는 “레이즈”를 선언한 후 A의 정확한 벳 금액이 알려지기 전에 B가 콜을 한 경우, TD는 B의 액션을 상황에 맞게 처리하며, 이에는 B가 어느 금액에든 콜을 하게 만드는 것도 포함될 수 있습니다.

²¹ 팟은 지금까지 나왔던 모든 벳의 합계입니다.

²² 즉, 쇼다운 이전.

60: 상대방의 칩 스택에 대한 카운트를 요청하는 것

플레이어, 딜러, 플로어는 모두 상대방의 칩 스택을 보고 합리적인 수준의 추정을 할 권리를 가지고 있습니다(규칙 25). 플레이어는 올인 베팅을 마주하고 있으며 자신의 차례인 경우에만 더 정확한 카운트를 요청할 수 있습니다. 올인 베팅을 한 플레이어는 자신의 올인 베팅을 카운트할 필요가 없으며, 요청 시 딜러 또는 플로어가 카운트를 진행합니다. 이 때 인정된 액션 규칙(규칙 49)이 적용됩니다. 칩을 잘 보이며 세기 쉬운 스택으로 쌓아 두는 것(규칙 25)은 카운트의 정확도를 크게 향상시킵니다.

61: 거스름을 예상하고 오버벳을 하는 것

벳은 거스름을 받기 위한 목적으로 하지 말아야 합니다. 의도한 벳 금액보다 많은 양의 칩을 앞으로 미는 것은 테이블의 모든 사람들에게 혼란을 줄 수 있습니다. 조용히 밀어 내는 칩은 모두 벳에 포함될 수 있습니다. 예시: 오픈 벳은 325이며, 플레이어 A는 200의 거스름을 예상하며 525(500 칩 한 개와 25 칩 한 개)의 칩을 앞으로 밀었습니다. 이 액션은 다수의 칩 벳 규칙에 따라 650으로의 레이즈로 처리됩니다(규칙 45).

62: 올인 벳 이후 나중에 발견된 숨은 칩

플레이어 A가 올인 벳을 하고 나서 다른 플레이어가 쿨을 한 후에 숨은 칩이 발견된 경우, 그 칩을 인정된 액션의 일부로 볼 것인지 TD가 결정합니다(규칙 49). 액션의 일부가 아닌 것으로 처리될 경우, A는 팻을 이길 경우 숨은 칩에 대한 금액을 지불받지 못하게 됩니다. 만약 A가 팻을 질 경우, 그는 숨은 칩으로 인해 살아나지 않으며, TD는 이긴 콜러에게 그 칩을 수여할 수 있습니다.

플레이: 기타 상황

63: 이동하고 있는 칩은 시야에서 벗어나서는 안 됩니다.

플레이어들은 시야에서 벗어나는 방법으로 칩을 들거나 이동할 수 없습니다. 그렇게 하는 플레이어는 칩을 몰수당하게 되며 실격될 수 있습니다. 몰수당한 칩은 플레이에서 제거됩니다. TDA는 플레이어들이 칩을 옮길 때 하우스에서 랙(rack) 또는 백(bag)을 필요시 제공하는 것을 권장합니다.

64: 분실된 칩을 찾은 경우

소유권을 결정할 수 없는 분실되었다가 찾은 칩은 모두 플레이에서 제거되며 토너먼트 운영 측으로 귀속됩니다.

65: 실수로 먹 처리 된 핸드 / 파울된 핸드 / 노출된 핸드

A: 플레이어들은 항상 자신의 핸드를 보호할 책임을 가지며, 쇼다운 때 딜러가 핸드 밸류를 읽고 선언하는 것을 기다릴 때에도 마찬가지입니다. 딜러가 어떤 핸드를 실수로 먹 처리하거나, 어떤 핸드가 파울되었으며 100% 확실하게 구분 가능하지 않다고 TD가 판단한다면, 플레이어는 시정을 요구할 수 없으며 자신의 벳에 쿨이 나온 경우 환불받지 못하게 됩니다. 만약 플레이어가 벳이나 레이즈를 했고 아직 쿨이 나오지 않은 경우, 아직 쿨을 받지 않은 금액은 돌려받을 수 있습니다.

B: 만약 핸드가 파울되었으나 식별 가능한 경우, 노출된 카드가 있더라도 플레이를 진행합니다.

66: 스톨드 게임에서 핸드를 올바르게 먹는 방법, 먹 처리되는 핸드

스톨드 게임에서, 플레이어가 자신의 액션일 때 자신의 업카드²³를 집어서 테이블에서 떼면, 그 핸드는 먹 처리됩니다. 스톨드 게임에서 핸드를 올바르게 먹는 방법은 업 카드를 모두 덮은 후에 모든 카드를 뒷면으로 해서 앞으로 미는 것입니다.

에티켓과 페널티

67: 핸드 논의 금지. 한 핸드에 한 명의 플레이어 규칙 (One Player to a Hand)

플레이어들은 토너먼트에 참여중인 다른 플레이어들을 보호해야 합니다. 따라서 플레이어들은, 핸드 참여 여부와 상관 없이, 다음 행동을 하지 말아야 합니다:

1. 라이브 또는 먹된 핸드의 내용을 이야기하는 것
2. 어느 시점에서든 플레이에 대한 조언 또는 비판을 가하는 것
3. 테이블링되지 않은 핸드를 말하는 것

한 핸드에 한 명의 플레이어 규칙이 적용됩니다. 이 규칙은 다른 플레이어, 조언자 또는 관객에게 핸드를 보여주거나 전략에 대한 논의를 하는 것 또한 금지합니다.

68: 카드의 노출과 올바른 폴드 방법

마지막으로 액션을 하는 플레이어를 포함해서, 액션이 남은 상황에서의 카드의 노출은 페널티의 대상이 될 수 있으나 핸드는 먹 처리되지 않습니다. 모든 페널티는 핸드가 종료되는 시점에 시작합니다. 폴드할 때에는, 카드를 테이블에서 높게 들지 않은 채로 앞으로 밀어야 하며, 일부러 노출시키거나 높게 던지는 행동(“헬리콥터”)을 하지 말아야 합니다. 규칙 66 참고.

69: 페어플레이

포커는 개인전입니다. 소프트 플레이는 페널티의 대상이 되며, 페널티에는 칩 물수와 실격이 포함될 수 있습니다. 칩 덤핑과 다른 형태의 담합(collusion)은 실격의 대상이 됩니다.

70: 에티켓 위반

에티켓의 위반은 규칙 71의 집행 방법들의 대상이 됩니다. 예시는 다음 상황들을 포함하나 다음의 상황들에 한정되지 않습니다: 지속적인 게임 지연 행위, 다른 플레이어의 신체, 카드 또는 칩을 지속적으로 만지는 행위, OOT 액션을 지속적으로 하는 것, 카드 또는 칩을 보이거나 세기 어렵게 두는 것, 딜러의 손이 닿지 않는 위치에 벳을 하는 것, 폭력적인 언행, 불쾌한 위생 상태, 과도한 잡담.

²³ 업카드: 스톨드 게임에서 앞면으로 덮는 카드들을 가리킵니다. 뒷면으로 덮는 카드는 다운카드라고 부릅니다.

71: 경고, 페널티, 실격

A: 집행 방법은 다음 방법들을 포함하나 다음 방법들에 한정되지 않습니다: 구두 경고, 한 개 또는 그 이상의 “미스 핸드” 페널티 또는 “미스 라운드” 페널티, 그리고 실격 처리가 있습니다. 미스 라운드 페널티의 경우, 규칙 위반자는 페널티가 주어질 때 자신을 포함한 모든 플레이어의 수에 주어진 페널티 라운드 수를 곱한 만큼의 핸드 수를 빠져야 합니다. 반복 위반은 과중 처벌될 수 있습니다. 페널티 중이거나 테이블에서 떨어져 있는 플레이어는 앤티 또는 블라인드로 인해 토너먼트에서 탈락할 수 있습니다.

B: 페널티는 다음의 경우 주어질 수도 있습니다: 에티켓 위반(규칙 70), 액션이 남은 상황에서의 카드 노출, 카드를 집어던지는 행위, 한 핸드에 한 명의 플레이어 규칙의 위반, **전자 기기 또는 전략 도구의 부적절한 사용(규칙 5)**, 또는 이와 유사한 행위. 페널티는 다음의 경우 무조건 주어집니다: 소프트 플레이, 폭력적인 언행, 진행에 방해되는 행동, **블라인드 회피**, 부정 행위. 리버에서 마지막으로 액션을 할 때 넷을 독점하는 카드로 체크를 하는 것은 소프트 플레이의 자동적인 위반이 아니며, 상황에 따른 TD의 재량이 적용됩니다.

C: 페널티 중인 플레이어는 테이블에서 떨어져 있어야 합니다. 자리에 카드를 밀하며, 블라인드와 앤티를 내며, 최초 딜 이후 핸드는 먹 처리되며, 스터드 게임에서 브링인 카드를 받은 경우 브링인을 내야 합니다.

D: 실격 처리된 플레이어의 칩들은 플레이에서 제거됩니다.



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN. 2024 권장 절차(Recommended Procedures) 버전 1.0, 2024년 10월

TDA 권장 절차는 실수를 줄이고 대회 운영을 개선시키기 위해 제안되는 방침들입니다. 하나의 보편적인 규칙만으로 다루기에는 변칙적인 상황이 너무 많은 경우에도 적용될 수 있습니다. 이러한 경우 가장 공정한 결정을 내리기 위해서는 여러 규칙의 사용, 모든 상황에 대한 종합적인 판단, 그리고 규칙 1의 우선적인 적용 등이 필요할 수 있습니다.

RP-1. 올인 버튼

올인 버튼은 플레이어가 “올인 상태”라는 것을 명확하게 나타냅니다. 올인 버튼은 (각 플레이어가 아닌) 딜러가 가지고 있어야 합니다. 플레이어가 올인 베팅을 하면, 딜러는 그 플레이어 앞에, 테이블에 앉은 다른 사람들이 분명하게 볼 수 있는 위치에 올인 버튼을 놓습니다.

RP-2. 플레이어의 벳을 딜러가 들여놓는 것은 권장되지 않습니다.

벳과 레이즈가 테이블을 돌며 진행되는 동안 주기적으로 칩을 팟으로 가져오는 것은 좋지 않은 습관입니다. 벳 스택을 줄이는 것은 액션에 영향을 줄 수 있으며, 혼란을 야기하며 실수를 증가시킵니다. 액션을 마주하고 있는 플레이어만이 딜러에게 벳을 들여놓을 것을 요청할 수 있습니다.

RP-3. 개인 소지품

테이블 위의 공간은 칩 스택의 정리, 딜, 벳을 하는 데에 있어서 중요한 공간입니다. 테이블과 테이블 주변의 공간 (다리를 뺀 공간, 통로)은 필수적이지 않은 개인 소지품으로 인해 어수선해져서는 안 됩니다. 각 카드로는 토너먼트 공간에서 허용되는 물품에 대한 규칙을 명확하게 공지해야 합니다.

RP-4. 순서가 흐트러진 스텝

아직 딜을 할 카드가 남아 있는 핸드에서 실수로 인해 스텝을 놓쳤으며 순서가 흐트러진 것으로 보일 경우:

- 1) 가능할 경우, 원래의 순서대로 스텝을 다시 정리하려고 시도해야 합니다.
- 2) 이것이 불가능한 경우, 스텝에 있던 카드만(먹에 있는 카드들과 이미 번으로 사용된 카드들을 제외하고)을 이용해서 새로운 스텝을 만듭니다. 그 후 새로운 스텝으로 스크램블, 셔플, 컷을 한 후에 새로운 스텝으로 플레이를 진행합니다.
- 3) 스텝을 놓쳤을 때 먹에 있는 카드들, 이미 번으로 사용된 카드들, 또는 둘 모두와 합쳐진 경우, 섞인 모든 카드들로 스크램블, 셔플, 컷을 합니다. 새로운 스텝으로 플레이를 진행합니다.

RP-5. 너무 일찍 딜이 된 카드

보드와 번 카드들은 가끔 너무 일찍, 이전 라운드의 액션이 모두 끝나기 전에 딜이 되는 경우가 있습니다. 이러한 상황이 일어난 경우 기본적인 절차는 다음과 같습니다:

A: 너무 일찍 플랍을 딜한 경우: 플랍 번 카드를 번으로 남깁니다. 너무 일찍 나온 보드 카드들을 덱 스택에 넣고 스택 전체를 다시 셔플합니다. (번을 다시 하지 않고) 새로운 스택에서 플랍을 다시 딜합니다.

B: 너무 일찍 턴 카드를 딜한 경우: 턴 번 카드를 번 카드로 남깁니다. 너무 일찍 나온 턴 카드를 덱 스택에 넣고 전체 스택을 다시 셔플합니다. (번을 다시 하지 않고) 새로운 스택에서 턴을 다시 딜합니다.

C: 너무 일찍 리버 카드를 딜한 경우: 리버 번 카드를 번 카드로 남깁니다. 너무 일찍 나온 리버 카드를 덱 스택에 넣고 전체 스택을 다시 셔플합니다. (번을 다시 하지 않고) 새로운 스택에서 리버를 다시 딜합니다.

D: 스택 게임에서 카드가 너무 일찍 딜이 된 경우: 너무 일찍 나온 카드는 스택에 넣고 재셔플하며 (RP-17: 재셔플 참고²⁴), 다음 스트리트는 새로 셔플된 스택에서 번을 다시 하지 않고 딜합니다.

RP-6. 플레이어의 이동은 효율적이어야 합니다.

테이블을 브레이크하거나 밸런싱을 할 때 플레이어의 이동은 신속하게 이루어져야 하며, 지나치게 오랜 시간을 끌어 블라인드를 회피하거나 다른 방식으로 게임의 진행을 지연시켜서는 안 됩니다. 가능할 경우, 플레이어들은 칩 이동을 위해 랙을 지급받아야 하며, 플레이어들이 비정상적으로 많은 수의 칩을 가지고 이동하지 않도록 충분한 컬러 업이 이루어져야 합니다(규칙 10, 11, 63 참고).

RP-7. 딜러 교대의 타이밍

TDA는 예정된 브레이크 또는 레벨 체인지가 일어나기 90초 전부터는 교대를 잠시 미루는 것을 권장합니다. 이는 게임 진행에 있어서 중요한 시점에 시간이 만료되는 것을 방지합니다.

RP-8. 핸드 포 핸드 절차

A: 상금을 받을 자격은 다음 내용이 방송되는 시점에서 생기게 됩니다: “현재 진행중인 핸드를 마치고 대기하세요, 핸드 포 핸드를 진행할 예정입니다”. 충분한 수의 플레이어들이 현재 진행 중인 핸드에서 탈락하여 나머지 플레이어들이 머니 인을 하게 되면, 현재 진행 중인 핸드에서 탈락한 플레이어에게 시상되는 상금이 있을 경우 탈락한 플레이어들은 그 상금을 나누어 갖게 됩니다. 예시: 노 리밋 홀덤 토너먼트, 50등까지 머니 인. 52명의 플레이어들이 방송시점에 남아 있었으며 현재 핸드에서 3명이 탈락했습니다. 3명의 플레이어들은 모두 50등 상금을 나누어 갖게 됩니다.

B: 핸드 포 핸드 플레이 중에는, 한 핸드당 클락에서 최대 3분이 제거됩니다.

²⁴ 재셔플과 관련된 RP 가 없으며, RP-17 의 내용은 전혀 무관한 내용입니다. 원본의 오류로 보입니다. 원본 오류가 고쳐지면 수정하도록 하겠습니다.

C: 플레이어들이 레벨 변경 시점을 명확하게 알 수 있도록, 가능할 경우 클락은 몇 핸드마다 제거하지 않고 각 핸드마다 2분씩 제거되어야 합니다.

D: 클락에서 타임이 핸드당 2분씩 제거되며 새로운 레벨로 진입할 때마다 블라인드는 계속 오르게 됩니다.

E: 핸드 포 핸드 플레이 중에 플레이어들은 계속 앉아있는 것이 권장되지만 이는 의무 사항은 아닙니다.

F: 올인과 그에 대한 콜이 나오는 경우, 핸드에 참여중인 모든 플레이어들의 카드들은 뒷면으로 두어야 합니다. 딜러들은 지시를 받기 전까지 추가적인 카드의 딜을 멈추어야 합니다.

RP-9. 파이널 테이블의 플레이어의 수

9 핸디드, 8 핸디드 게임에서는 플레이어가 5명인 테이블 두 개로 진행하다가 탈락자가 나오면 9핸디드 파이널 테이블을 구성합니다. 7 핸디드, 6 핸디드 게임에서는 플레이어가 4명인 테이블 두 개로 진행하다가 탈락자가 나오면 7 핸디드 파이널 테이블을 구성합니다.

RP-10. 토너먼트 스태드 딜 절차

A: 최초 딜에서 노출된 다운카드는 그 플레이어의 업카드로 사용되며 그 플레이어에게 3rd스트리트 카드는 뒷면으로 딜하게 됩니다. 그 플레이어는 브링인의 대상이 될 수 있습니다.

B: 딜러가 노출시킨 7th 스트리트 카드는 베팅 액션이 남아있는 경우 교체됩니다. 7th 스트리트 카드는 베팅 액션이 남아 있지 않은 경우에도 뒷면으로 딜해야 하며, 올인이 있는 상황에서는 칩이 남은 플레이어가 카드를 먼저 엽니다.

C: 자리에 없는 플레이어의 카드들은 먹 처리됩니다(규칙 30 참고). 라이브가 아닌 핸드에는 4th 스트리트에서 카드를 딜하지 않습니다.

D: 스태드(또는 스태드/8) 게임에서 두 개 이상의 핸드들이 동일한 하이 핸드를 보이거나, 래즈 게임에서 두 개 이상의 핸드들이 동일한 로우 핸드를 보이는 경우, 두 게임 모두 높은 문양을 가진 핸드부터 베팅을 시작합니다.

E: 만약 문양에 따라 가장 로우 카드를 받은 플레이어가 앤티를 내고 난 후 올인 상태일 경우, 베팅은 그의 왼쪽 자리의 플레이어부터 시작합니다. 칩을 가진 플레이어는 브링인을 내거나 폴드해야 합니다.

F: 4th 스트리트에서 페어를 보이고 있는 경우에도 더블 벳은 불가능합니다.

G: 너무 일찍 딜이 된 카드들에 대해서는 RP-5-D를 참고하세요.

H: 7th 스트리트 슷 스텝 상황에서의 절차. 7th 스트리트를 딜하기 전에 스텝에 있는 카드의 수가 “필요한 카드 수”(남아 있는 플레이어의 수 + 번 카드 + 딜하지 않는 마지막 카드)보다 적은 경우, 다음과 같이 진행합니다:

A) 이전의 3장의 번 카드를 합쳐서 필요한 카드 수를 충족시킬 수 있는 경우 현재 스텝은 이전의 번 카드들과 함께 스크램블해서 새로운 스텝을 만듭니다. 새로운 스텝으로 컷을 한 후, 한 장의 카드를 번하고 각 플레이어에게 한 장씩 딜을 합니다.

B) 만약 현재 스텝에 최소 3장의 카드가 있으나 이전의 번 카드를 합쳐도 필요한 카드 수에 미달할 경우, 딜러는 현재 스텝에서 한 장을 번을 하고 다음 카드를 테이블 중앙에 커뮤니티 카드로 딜을 합니다.

C) 만약 현재 스텝이 3장보다 적을 경우, 이전의 3장의 번 카드와 합쳐 스크램블해서 새로운 스텝을 만든 후에, 컷을 하고, 한 장의 카드를 번을 한 후, 다음 카드를 커뮤니티 카드로 딜을 합니다.

D) 만약 커뮤니티 카드를 사용할 경우, 6th 스트리트에서 가장 먼저 액션을 한 플레이어가 7th 스트리트에서 가장 먼저 액션을 하게 됩니다.

RP-11. 앤티 포맷 / 앤티는 줄일 수 없습니다.

앤티를 한 명의 플레이어가 내는 포맷이 사용될 경우, 빅 블라인드를 우선적으로 계산하는 빅 블라인드 앤티 포맷 (big blind ante format, BBA)이 권장됩니다. 앤티는 이벤트의 진행 중 줄일 수 없습니다(파이널 테이블 포함).

RP-12. 딜러는 벳과 레이즈를 선언해야 합니다.

딜러들은 습관적으로 올인이 아닌 벳의 금액을 선언해야 합니다. 올인 벳은 현재 액션을 마주하고 있는 플레이어의 요청이 있는 경우에만 카운트합니다. 인정된 액션 규칙은 이 상황에서도 적용됩니다(규칙 49). 예정된 컬러 업과 재량에 의한 컬러 업은 벳을 카운트하기 쉽게 만듭니다.

RP-13. 딜러는 스플릿 팟 게임에서 칩을 쌓아 두어야 합니다.

가능할 경우, 딜러들은 스플릿 팟 게임에서 팟에 있는 칩을 주기적으로 쌓아 두어야 합니다. 칩을 쌓는 것은 플레이어들의 시야를 가리거나 다른 방식으로 게임에 지장을 주어서는 안 됩니다.

RP-14. 특별한 상황에서는 무작위성이 적용될 수 있습니다.

TDA 규칙 및 권장 절차에서 다루지 않는 상황에 대한 대처를 위해, TD는 무작위성의 개념을 사용하여 해결책을 고안할 수 있습니다.

RP-15. 토너먼트 스태프 간의 소통

A: 교대되는 딜러들은 교대로 들어온 딜러들에게 테이블에 관련된 필요한 정보를 제공해야 합니다. 예시에는 다음이 포함됩니다: 블라인드 정보, 경고 또는 페널티 중인 플레이어, 방해되는 행동을 하는 플레이어.

B: 딜러는 플로어에게 규칙 2(플레이어의 책임)와 규칙 70(에티켓)의 위반 또는 위반 가능성이 있는 행위를 모두 알려야 합니다. 전반적으로, 또는 특정 플레이어나 스태프를 상대로, 차별적이거나 공격적인 행동을 보이는 플레이어가 있는 경우 이 내용은 특별히 더 강조됩니다.

RP-16. 브레이크되는 테이블에서 플레이어가 자리를 비운 경우

플레이어가 테이블 브레이크 동안 자리에 없는 경우, 그 플레이어의 칩들은 스태프가 새로운 테이블로 직접 옮깁니다.

RP-17. 토너먼트 드로우 게임 베팅 규칙

모든 싱글 드로우 게임에서 림프²⁵는 허용됩니다.

RP-18. 믹스 게임의 순서

실수를 줄이기 위해, 믹스 게임 이벤트(예시: HORSE)에서, 스태드와 스태드/8은 연속해서 플레이되지 않아도 됩니다.

RP-19. 시간을 지연하는 행위의 방지

하우스는 시간의 지연을 줄이기 위해 플레이어들이 신속하게 플레이할 것을 요구해야 합니다. 각 하우스가 창의적인 방법으로 시간 지연을 막을 수 있도록 할 것을 권장합니다. TDA 멤버들의 하우스에서 성공적으로 도입된 방법들 중에는 다음과 같은 것들이 있습니다: 테이블 드로우 대신 무작위 테이블 브레이크, 레벨마다 정해진 수의 핸드를 플레이하는 것, 한 라운드마다 테이블의 플레이를 맞추는 것, 소프트 핸드 포 핸드, 샷 클락의 추가 등.

RP-20. 카드 셔플 준비

토너먼트가 시작되기 1분 전, 또는 브레이크가 끝나기 1분 전에, 플로어는 “딜러분들, 덱을 준비해 주세요”라고 선언해야 합니다. 테이블에 최소 2명의 플레이어들이 있을 때, 딜러는 덱을 워시(wash)하고 스퀘어(square)하며, 레벨이 시작될 때 셔플할 수 있도록 준비를 마쳐야 합니다.

RP-21. 팻을 스프레드하기 (Spreading the Pot)

팻은 팻 리밋 게임에서만 카운트합니다. 요청 시, 칩이 더 잘 보이도록 팻을 스프레드할 수 있습니다. 규칙 54: 팻 사이즈와 팻 리밋 베팅을 참고하세요.

RP-22. 단위가 없는 칩을 사용해서 베팅 하는 것(바운티 칩, 타임 칩 등)

단위가 없는 액션 물품(바운티 칩, 타임 칩 등)은 일반적인 벳 칩과는 다른 크기를 가져야 합니다. 이러한 물품으로 벳을 하는 것은 하우스 규칙 또는 규칙 1에 따라서 해석될 것이며 TD의 재량 하에 콜 또는 올인으로 처리될 수 있습니다.

²⁵ 림프: 첫 벳팅 라운드에서 블라인드에 콜을 하는 것을 의미합니다.



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.
2024 실전 예제 부록(Illustration Addendum)
버전 1.0, 2024년 10월

Poker TDA는 포커 업계에서 2001년에 자발적으로 설립한 협회입니다. TDA의 목표는 포커 토너먼트의 규칙이 세계적으로 통일성을 가지도록 하는 것입니다. TDA 규칙은 하우스(토너먼트의 주최자)의 관습적인 규칙을 보충합니다. 게이밍 협회 또는 하우스의 규칙과 충돌할 경우, 그 규칙이 적용됩니다.

규칙 10: 테이블 브레이크, 2단계 무작위 프로세스

2단계 무작위 또는 “더블 블라인드” 프로세스는 새로운 자리를 배치하는 과정에서 편파가 없도록 보장하는 절차입니다. 이러한 프로세스의 한 가지 예시는 다음과 같습니다: 1) 브레이크되는 테이블의 플레이어들에게 새로운 싯 카드를 보여주고 난 후에 싯 카드들을 뒷면으로 하여 스크램블한 후에 스택으로 쌓습니다. 2) 딜러는 각 플레이어 앞에 플레이 카드를 한 장씩 엽니다. 싯 카드들은 문양에 따라 가장 높은 플레이 카드를 보이고 있는 플레이어부터 배부합니다.

규칙 11-D: 테이블 밸런싱과 플레이 중지

예시: 노 리밋 홀덤, 9 핸디드, 테이블 A에 5명의 플레이어들이 있고, 테이블 B가 플레이어가 8명으로 가장 많은 테이블입니다. 빅 블라인드 자리가 빈 자리를 건너뛰어야 하는 순간 테이블 A의 플레이는 멈추게 됩니다.

규칙 16: 올인 상황에서는 카드를 오픈해야 합니다.

“올인한 플레이어가 있고 다른 모든 플레이어들의 베팅 액션이 모두 완료되면 모든 핸드들은 지체 없이 테이블링되어야 합니다”. 이 규칙은 최소 한 명의 플레이어가 올인 상태가 되고 다른 플레이어들이 더 이상의 베팅 액션이 나올 가능성이 없는 상태가 되면, 모든 플레이어들의 모든 다운카드들이 즉시 오픈되어야 한다는 것을 의미합니다. 카드를 오픈하기 위해서 쇼다운까지 기다리지 마세요. 메인 팟에만 참여한 플레이어의 카드를 오픈하기 위해서 사이드 팟이 나누어지기를 기다리지 마세요. 쇼다운 이전의 어느 베팅 라운드에서든 베팅 액션이 완료되는 경우, 그 시점에서 카드를 오픈하고 남은 카드들을 딜해야 합니다.

예시 1. 노 리밋 홀덤. 2명의 플레이어가 핸드에 남아 있습니다. 턴에서 플레이어 A(두 플레이어 중 슷 스택)가 올인 푸시를 하고 B가 콜을 했습니다. 이 시점에서 A와 B의 카드를 모두 오픈하고, 번을 한 후에 리버 카드를 딜을 하고 쇼다운을 진행하면 됩니다.

예시 2. 노 리밋 홀덤. 3명의 플레이어가 핸드에 남아 있습니다.

프리플랍에서, 플레이어 A(세 플레이어 중 슷 스택)가 올인 푸시를 했고 B와 C가 모두 콜을 했습니다. B와 C는 칩을 여전히 가지고 있어서 추가적인 베팅 액션이 가능하므로 카드를 아직 오픈하지 말아야 합니다.

플랍에서 B와 C는 체크를 했습니다. 베팅은 여전히 가능하므로 아직 카드를 오픈하지 말아야 합니다.

턴에서 B는 올인 푸시를 하고 C가 콜을 했습니다. 이 시점에서는 더 이상의 베팅이 가능하지 않으므로 모든 핸드 (A, B, C)를 오픈하면 됩니다. 번을 하고 리버를 딜한 후 쇼다운으로 진행하세요. B와 C 사이의 사이드 팟을 먼저 배분하고, 메인 팟을 배분하세요. 주의 사항: B와 C의 사이드 팟을 배분하는 동안 A의 카드를 뒷면 상태로 두지 않습니다.

예시 3. 노 리밋 홀덤. 3명의 플레이어가 남아 있습니다.

프리플랍에서, 플레이어 A(세 플레이어 중 가장 슷 스택)가 700으로 올인 푸시를 했고 스택이 각각 몇천씩 남은 B와 C가 모두 콜을 했습니다. B와 C는 칩이 남아 있어서 추가적인 베팅 액션이 가능하므로 카드를 아직 오픈하지 말아야 합니다.

플랍에서 B와 C는 체크했습니다. 베팅은 여전히 가능하므로 카드를 아직 오픈하지 말아야 합니다.

턴에서 B는 1000으로 벳을 하고 C는 콜을 했습니다. B와 C는 아직 칩을 가지고 있고 리버가 남아 있으므로, 추가적인 베팅이 아직 가능하므로 카드를 아직 오픈하지 말아야 합니다.

리버에서 B와 C는 모두 체크를 했습니다. 이제 베팅이 종료되었으므로 쇼다운 때 모든 핸드 (A, B, C)를 오픈하면 됩니다. 먼저 B와 C 사이의 사이드 팟 2000을 먼저 수여한 후, 메인 팟을 수여하면 됩니다. 주의 사항: B와 C의 사이드 팟을 배분하는 동안 A의 카드를 뒷면인 상태로 두지 않습니다.

규칙 18: 핸드 공개의 요청

예시 1: 노 리밋 홀덤. 3명의 플레이어가 핸드에 남아 있습니다. 리버에 벳이 없었으며 어느 플레이어도 올인을 한 상태가 아닙니다. 쇼다운에서 A는 카드를 노출하지 않고 버렸으며 그의 카드는 딜러에 의해 먹으로 밀어 넣어졌습니다. B는 자신의 핸드를 테이블링했으며, 트립스를 보여 주었습니다. C는 카드를 뒷면인 상태로 앞으로 밀었습니다. B는 C의 핸드 공개를 요청할 수 있는데, B가 자신의 핸드를 테이블링했기 때문입니다. 하지만, B의 요청의 처리는 TD의 재량에 따릅니다. 리버에 벳이 없었기 때문에 C의 핸드는 B에게 “보기 위해 돈을 낸 핸드”가 아니며, 따라서 B는 C의 핸드를 볼 수 있는 양도되지 않는 권리를 가지지는 않기 때문입니다. A와 C는 상대방의 핸드에 대해 공개 요청을 할 수 없는데, 그들은 카드를 가지고 있지 않으며 테이블링하지도 않았기 때문입니다.

예시 2: 노 리밋 홀덤. 4명의 플레이어가 핸드에 남아 있습니다. 리버에 A는 1000으로 베팅 했으며, B가 콜을 하고, C가 5000으로 레이즈를 했으며, D, A, B는 모두 콜을 했습니다. 어느 플레이어도 올인을 한 상태가 아닙니다. B는 자신의 핸드를 테이블링했으며, 트립스를 보여줍니다. D는 즉시 뒷면인 상태로 카드를 버렸으며 딜러는 그의 핸드를 먹으로 넣어 먹 처리했습니다. C는 뒷면인 상태로 카드를 앞으로 밀기 시작했습니다. A와 B는 C의 핸드를 요청 시 볼 수 있는 양도되지 않는 권리를 가지고 있는데, 그 이유는 1) C가 리버에 마지막 어그레서였고 그들은 핸드를 보기 위해 칩을 지불했으며 2) A와 B는 자신의 핸드를 아직 가지고 있거나 오픈했기 때문입니다. (역시 C의 베팅에 콜을 한) D는 테이블링하지 않고 카드를 버림으로써 C의 핸드의 공개를 요청할 권리를 포기한 것이 됩니다. 다른 모든 요청, 예를 들어 A의 카드(다른 컬러의 핸드)을 보기 위한 B의 요청은 TD의 재량 하에 처리합니다.

규칙 38: 실질 액션 이후의 번 카드

예시 1-A: 텍사스 홀덤, 블라인드 50-100. SB / BB는 1, 2번 자리에 있습니다. 프리플랍에서, 모든 플레이어들에게 최초 딜이 완료되었습니다. 3번 자리(UTG) 플레이어는 폴드하고 4번 자리 플레이어가 콜을 했으며, 이로써 칩이 나온 액션을 포함하는 2개의 액션이 나왔으므로 실질 액션을 충족하게 되었습니다. 이 시점에서 5번 자리 플레이어는 그녀가 1장의 카드밖에 가지고 있지 않다는 것을 인지했으며, 실질 액션이 일어났으므로 그녀의 핸드는 먹 처리되었습니다. 딜러는 플랍을 오픈하기 전에 한 장의 카드만을 번합니다. 딜러는 “최초 스텝 순서를 유지하기 위해” 2장의 카드를 번하지 않습니다.

예시 1-B: 1-A와 동일한 게임과 동일한 최초 딜. 3번 자리(UTG) 플레이어는 폴드했고 4번 자리 플레이어가 콜을 했으며, 이로써 실질 액션을 충족했습니다. 5번 자리 플레이어는 그녀가 3장의 카드를 가지고 있다는 것을 알았으며, 실질 액션이 일어났으므로 그녀의 핸드는 먹 처리되었습니다. 딜러는 플랍을 오픈하기 전에 한 장의 카드를 번합니다. 딜러는 5번 자리 플레이어의 세 번째 카드를 번 카드로 취급하여 번 없이 플랍을 오픈하지 않습니다.

규칙 40-A: 베팅 하는 방법, 분명하지 않은 상황 또는 구두 선언과 칩이 서로 모순되는 경우

“분명하지 않은 상황이거나 구두 선언과 칩이 서로 모순되는 경우, TD는 상황과 규칙 1을 고려하여 베팅을 규정합니다”.

예시 1: 텍사스 홀덤, 리버 헤즈업 상황에서 플레이어 A가 구두로 “사만 이천”이라고 선언했지만 5k 칩 하나만을 앞으로 밀었습니다. 테이블의 모든 사람들이 그의 선언을 듣지는 못했습니다. 플레이어 B는 5k 칩 하나를 밀어서 콜을 했습니다. 두 플레이어는 모두 카드를 오픈했으며 A가 이기는 핸드를 가지고 있습니다. 처리 규칙은 서로 모순됩니다: 구두 선언이 먼저 나왔으나 완전히 분명한 것은 아닙니다. 나온 칩으로만 보면 베팅은 5k의 베팅으로 보입니다. 이와 같은 분명하지 않으며 모순되는 상황에서는, TD가 규칙 1을 사용하여 가능한 가장 공평한 처리를 하게 됩니다.

규칙 43: 레이즈 금액. “현재의 베팅 라운드에서 지금까지 나온 가장 큰 벳이나 레이즈 금액 이상의 금액”

이 표현은 현재 베팅 라운드에서 먼저 벳을 한 플레이어의 가장 큰 추가적인 액션 또는 “마지막 유효 차액”을 의미합니다. 현재 베팅 라운드는 “현재 스트릿”이며, 이는 보드 게임에서는 프리플랍, 플랍, 턴, 리버를 의미하며, 7-스터드에서는 3rd -4th -5th -6th -7th 스트릿을 의미합니다.

예시 1: 노 리밋 홀덤, 블라인드 100-200. 포스트플랍에서, A는 600으로 오픈 벳을 했습니다. B는 1000을 레이즈하여 총 1600의 벳을 했습니다. C는 2000을 리레이즈하여 총 3600의 벳을 했습니다. D가 레이즈하기 위해서는, 그는 최소한 “현재의 베팅 라운드에서 지금까지 나온 가장 큰 벳이나 레이즈 이상의 금액”을 레이즈해야 하며, 이는 C의 2000 레이즈에 해당합니다. 따라서, D는 최소한 2000 이상을 리레이즈해서 총 5600의 벳을 해야 합니다. D의 미니멈 레이즈는 (C의 총 벳 금액인) 3600이 아닌, C가 추가적으로 레이즈한 금액인 2000이라는 것에 주의하세요.

예시 2: 노 리밋 홀덤, 블라인드 50-100. 프리플랍에서 A는 언더더건 자리에 있으며 150으로 올인을 했습니다(즉 벳의 증가량은 50이 됩니다). 따라서, 블라인드 벳인 100과 전체 벳 금액을 50만큼 늘리는 올인 벳이 모두 나온 상황이 되었습니다. 어느 것이 큰가요? 100은 여전히 “현재 라운드에서 지금까지 나온 가장 큰 벳이나 레이즈 금액”에 해당합니다. 따라서 B가 리레이즈하기 위해서는 최소 100을 레이즈하여 총 250의 벳을 해야 합니다.

예시 3: 노 리밋 홀덤, 블라인드 100-200. 턴에서 A는 300으로 벳을 했습니다. B는 500 칩 두개를 내서 총 1000으로 레이즈를 했습니다(700 레이즈). C에게 콜 금액은 1000입니다. C가 레이즈하기 위해서는, “현재의 베팅 라운드에서 지금까지 나온 가장 큰 벳이나 레이즈 금액”만큼을 레이즈해야 하며, 이는 B의 700 레이즈에 해당합니다. 따라서, C의 미니멈 레이즈는 700이 되며 이 때 총 벳 금액은 1700이 됩니다. 그의 미니멈 레이즈가 B의 총 벳 금액인 1000이 아니라는 것에 유의하세요.

예시 4-A: 노 리밋 홀덤, 블라인드 25-50. A가 75를 레이즈하여 총 125를 내었습니다. 총 125는 50(벳)에 75(레이즈)를 더한 것이 됩니다. 이 베팅 라운드에서 다음 레이즈는 최소한 “현재 라운드에서 지금까지 나온 가장 큰 벳이나 레이즈 금액”만큼, 즉 75만큼을 레이즈해야 합니다. B는 미니멈 레이즈(75)를 해서, 총 200의 벳을 했습니다. C는 300을 레이즈하여 총 500의 벳을 했습니다. 이제 50의 벳, 75의 레이즈 두 개와 300의 레이즈가 모두 합쳐져 500의 벳이 되었습니다. D가 리레이즈하기 위해서는, 최소한 “현재 라운드에서 지금까지 나온 가장 큰 벳이나 레이즈의 금액”만큼을 레이즈해야 하며, 이는 300입니다. 따라서, D가 레이즈하기 위해서는 300을 더해 총 800의 벳을 해야 합니다.

예시 4-B: 4-A와 같은 상황입니다. D에게 콜 금액은 500으로 동일하지만, 이번에는 A가 450을 레이즈해서 총 500의 벳을 했으며 B와 C는 콜을 했습니다. 따라서, 이번에는 50의 블라인드 벳과 450의 레이즈가 있습니다. “레이즈의 크기는 최소 현재의 베팅 라운드에서 지금까지 나온 가장 큰 벳이나 레이즈 금액”만큼은 되어야 하며, 이는 A의 레이즈였던 450입니다. 따라서, D가 콜을 하려면 콜 금액은 500이며, D가 리레이즈하려면 최소 450을 레이즈해서 총 950을 내야 합니다.

규칙 45: 다수의 칩 벳

“A: 벳을 마주하고 있는 경우, 레이즈 또는 올인이 먼저 선언되지 않았다면, 다수의 칩 벳(마지막 남은 칩을 모두 사용하여 벳을 한 경우라도)은 모든 칩이 콜을 하는 데에 필요하다면 콜이 됩니다: 즉, 최소 단위의 칩을 한 개라도 제거하면 콜 금액보다 적어지는 경우 콜이 됩니다.

B: 콜을 하기 위해 모든 칩이 필요하지 않은 경우, 즉, 최소 단위의 칩들 중에서 한 개를 제거했을 때 콜 금액을 넘는 경우: 1) 플레이어에게 칩이 남아 있는 경우, 규칙 43의 50% 기준에 따라 벳을 처리합니다. 2) 플레이어가 칩을 남기지 않고 벳을 한 경우, 50% 기준과 관련 없이 올인 벳이 됩니다.”

예시 1: 콜 금액을 남기면서 제거될 수 있는 한 개의 칩이 없는 경우.

1-A: 플레이어 A가 포스트플랍에서 1200으로 오픈 벳을 했으며, B가 1000칩 두 개를 조용히 앞으로 밀어 내었습니다. 어느 칩을 제거하여도 콜 금액인 1200 이상을 남길 수 없으므로 이는 콜이 됩니다.

1-B: 노 리밋 홀덤, 블라인드 250-500. 프리플랍에서 UTG가 600을 레이즈하여 총 1100의 벳을 했습니다. UTG+1은 조용히 500칩 한 개와 1000칩 한 개를 앞으로 밀었습니다. 500 칩 또는 1000 칩을 제거하는 것은 콜 금액인 1100 이상을 남길 수 없으므로 이는 콜이 됩니다.

예시 2: 예시 1-B와 같은 상황에서, UTG+1이 1000 칩 한 개와 100칩 5개를 조용히 앞으로 밀었습니다. 100 칩을 4개나 제거해도 콜 금액인 1100이 남게 됩니다. 따라서, 이 경우는 규칙 43의 50% 기준의 적용 대상이 됩니다: 미니멈 레이즈는 600이며, 600의 50%는 300이므로, UTG가 1400 또는 그 이상의 칩을 내었다면, 그는 총 1700으로 레이즈를 해야 합니다. UTG가 1500을 앞으로 밀었으므로 그는 이 예시에서 레이즈를 해야 합니다.

예시 3: 예시 2와 같은 상황에서, UTG+1은 1000 칩 한 개와 100 칩 세 개를 조용히 앞으로 밀었습니다. 100 칩을 2개나 제거해도 콜 금액인 1100이 남으므로, 규칙 43의 적용 대상이 됩니다. 이 경우 플레이어는 미니멈 레이즈의 50% 이상을 내지 않았으므로, 이 벳은 콜로 처리되며 플레이어에게 200은 반환됩니다.

예시 4: 남아 있는 모든 칩으로 다수의 칩 벳을 한 경우.

A) 콜을 하기 위해서 모든 칩이 필요한 경우, 뒤에 칩이 남아 있는 플레이어의 경우와 동일하게 취급합니다(위의 예시 1 참고).

B) 최소 단위의 칩을 한 개만 제거했을 때 콜 금액 또는 그 이상이 남는 경우, 플레이어는 50% 레이즈 기준과 관련 없이 올인 벳을 한 것으로 처리합니다.

예시 4-A: A가 1400으로 오픈, (뒤에 큰 칩 스택이 남아 있는) B는 1000 칩 한 개와 500 칩 3개를 앞으로 밀었습니다. 이 경우 B는 2800으로 의무적으로 미니멈 레이즈를 해야 하는데, 낸 칩의 금액이 50% 기준에 해당하는 2100(1400+700)을 넘기 때문입니다.

예시 4-B: A가 1400으로 오픈, (뒤에 큰 칩 스택이 남아 있는) B는 1000 칩 한 개와 500 칩 2개를 앞으로 밀었습니다. 이는 콜인데 50% 기준에 해당하는 2100보다 적은 금액을 냈기 때문입니다. 주의 사항: 예시 4-A와 4-B 모두, B의 벳이 남은 모든 칩으로 한 벳이었다면 두 예시 모두 B는 올인 벳을 한 것으로 처리합니다.

규칙 46: 먼저 냈었던 칩을 가져가지 않은 경우: 상황 예시

상황 1: 먼저 냈었던 칩이 콜 금액을 넘지 않았으며 먼저 냈었던 칩을 가만히 둔 경우. 예시: 텍사스 홀덤 25-50, BB가 25 칩 두 개를 낸 상황에서, 버튼이 600으로 레이즈한 경우(BB에게 콜 금액은 550 더가 됩니다).

- 1: 오버칩을 더하는 것은 콜이 됩니다(1k 칩을 25 칩 두 개 위에 떨어트린 경우).
- 2: 새로운 칩 여러 개를 더하는 것은 모든 새로운 칩이 콜을 하는 데에 필요한 경우 콜이 됩니다. a) 500 칩 두 개를 25 칩 두 개 위에 떨어트린 경우 또는 b) 100 칩과 500 칩 한 개씩을 25 칩 두 개 위에 떨어트린 경우. 이 두 예시의 경우에서 모든 새로운 칩은 먼저 냈었던 칩과 합했을 때 콜을 하기 위해 모두 필요한 칩이 됩니다.
- 3: 새로운 칩을 여러 개 더하는 것은 최소 단위의 새로운 칩을 한 개 제거했을 때 콜에 필요한 금액을 넘는 경우 규칙 45의 다수의 칩 벳에 해당합니다(1k 칩과 500 칩을 25 칩 두 개 위에 떨어트리는 것은 1550으로 레이즈한 것이 됩니다). 규칙 45에 따라, 조용히 낸 다수의 칩 벳은 50% 기준을 충족하는 경우 레이즈가 되며, 그렇지 않을 경우 콜이 됩니다.

상황 2: 먼저 냈었던 칩이 콜 금액을 넘지 않으며 완전히 다시 가져온 경우:

- 1) 먼저 냈었던 칩을 모두 제거하고 오버칩을 추가하는 것은 콜입니다(예시: 25 칩 두 개를 다시 가져오고, 1k 칩을 추가한 경우).
- 2) 먼저 냈었던 칩을 모두 제거하고 새로운 칩을 여러 개 내는 것은 규칙 45의 다수의 칩 벳에 해당합니다(예시: 25 칩 두 개를 가져온 후, 두 개 이상의 칩을 새로 낸 경우).

상황 3: 먼저 냈었던 칩을 일부 가져온 경우 (콜 금액을 넘는지의 여부와 상관 없이)

- 1) 먼저 냈었던 칩을 일부 제거하는 것(예시: 25칩을 한 개 가져오고, 다른 25 칩은 그대로 둔 후, 새로운 칩을 추가한 경우)은 규칙 45의 다수의 칩 벳에 해당합니다(50% 기준을 충족하면 레이즈, 그렇지 않을 경우 콜).

상황 4: 먼저 냈었던 칩이 콜 금액을 넘는 경우, 새로운 칩을 더하는 것은 규칙 45의 다수의 칩 벳에 해당합니다. 예시: 텍사스 홀덤 50-100, BB는 1k 칩 한 개로 빅 블라인드를 냅니다. 프리플랍에 700으로 레이즈(BB의 콜 금액은 600 더가 됩니다)가 나왔습니다. 1k 칩은 콜을 위한 금액을 넘으므로, 새로운 칩을 추가하는 것은 규칙 45에 따라 나온 모든 칩의 전체 금액으로 레이즈하는 것이 됩니다. **이는 처음 냈었던 1k 칩을 가져왔는지, 아니면 그대로 두었는지와 상관 없이 적용됩니다.**

상황 5: 위의 내용과 상관 없이, 합치고 미는 동작이나 모든 칩을 앞으로 미는 동작은 규칙 45에 따라 모든 칩으로 벳을 하려는 의도로 해석될 수 있습니다.

규칙 47: 플레이어의 올인이 벳의 기회를 다시 열어 주는지에 대한 판정

예시 1: 여러 슷 스택의 올인의 합이 미니멈 레이즈를 충족시켜서 벳의 기회를 다시 열어주는 경우:

노 리밋 홀덤, 블라인드 50-100. 포스트플랍에서, A가 미니멈인 100 으로 오픈 벳을 했습니다.

B가 총 125로 올인했습니다. C는 125에 콜을 했고,

D는 총 200으로 올인했으며 E는 200에 콜을 했습니다.

A에게 액션이 다시 돌아왔으며, A는 100의 레이즈를 마주하게 됩니다. 100은 미니멈 레이즈를 충족하며, A에게는 다시 벳의 기회가 열리고 폴드, 콜, 레이즈 모두 할 수 있게 됩니다. B의 올인 벳으로 인한 차액 25 또는 D의 올인 벳으로 인한 차액 75는 그 자체로는 완전한 레이즈가 아니지만, 합쳐지면 완전한 레이즈를 충족하며 “자신의 차례가 돌아왔을 때 완전한 레이즈를 마주하는 플레이어”에게 벳의 기회를 다시 열어주게 됩니다.

예시 1-A: 예시 1의 상황 이후, A가 총 200의 벳(그에게는 100 더에 해당하는)에 콜을 하였습니다. 이제 액션은 C에게로 넘어가게 되며 그는 단 75의 차액을 마주하게 됩니다. C는 이전에 총 125의 벳에 콜을 했으며 이제는 총 200의 벳을 마주하고 있습니다(75 더). C에게 벳의 기회가 다시 열리기 위해서는 최소한 총 225의 벳을 마주해야 합니다. 75는 완전한 레이즈 금액이 아니므로, C에게는 벳의 기회가 다시 열리지 않으며 C는 75를 더 내고 콜을 하거나 폴드를 할 수 있지만, 레이즈를 할 수는 없습니다.

예시 1-B: 예시 1의 상황 이후, A가 미니멈 레이즈(100)를 해서, C가 총 300의 벳을 마주하게 되었습니다. C는 125에 이미 콜을 한 상태이므로 콜을 하기 위해서는 175를 더 내야 합니다. 175는 완전한 레이즈 금액입니다. C는 이미 액션을 취했으며 “자신의 차례가 돌아왔을 때 완전한 레이즈를 마주하는 플레이어”가 되었으므로, C에게 벳의 기회가 다시 열리게 되며 C는 여기서 폴드, 콜, 리레이즈 모두 할 수 있게 됩니다.

예시 2: 여러 슷 스택의 올인이 일어난 경우, 민 레이즈는 마지막 유효 벳 또는 레이즈입니다.

노 리밋 홀덤, 블라인드 50-100. 포스트플랍에서 A가 300으로 오픈 벳, B가 총 500으로 올인 벳, C가 총 650으로 올인 벳, D가 총 800으로 올인 벳을 했으며, E가 800에 콜을 했습니다. 아직 액션을 하지 않은 플레이어 F에게 미니멈 레이즈는 얼마인가요? 오픈 벳(300)이 최초 미니멈 레이즈를 설정합니다. 어느 플레이어도 300 이상의 레이즈를 하며 올인한 것이 아니므로, F에게 미니멈 레이즈는 300으로 유지됩니다. F는 800에 콜을 하거나 1100 이상으로 레이즈 할 수 있습니다. 실전 예제 부록의 규칙 43, 예시 2 참고.

예시 3. 2가지의 슷 올인 상황.

노 리밋 홀덤, 블라인드 2000-4000. 프리플랍에 A가 4000 인 빅 블라인드에 콜을 했습니다. B는 폴드하고 C는 총 7500으로 올인 푸시를 했습니다(4000인 빅 블라인드에 3500의 차액을 더한 벳이 됩니다). SB자리 플레이어 까지 모두 폴드했습니다.

예시 3-A: BB 자리 플레이어는 차액이 3500인 레이즈를 마주하고 있으며 아직 액션을 하지 않았습니다. BB는 폴드, 3500에 콜, 또는 최소 4000을 레이즈해서 총 11,500 이상으로 레이즈할 수 있습니다. BB가 콜을 한 후에 A에게 액션이 돌아가게 되었습니다. A는 이미 액션을 했으며 미니멈 레이즈에 미치지 못하는 3500의 레이즈를 마주하고 있습니다. 따라서, A는 폴드하거나 3500을 콜할 수밖에 없으며, “자신의 차례가 돌아왔을 때 완전한 레이즈를 마주하고” 있지 않으므로 레이즈할 수 없게 됩니다.

예시 3-B: BB는 미니멈 레이즈(4000)를 하였으며, 총 11,500의 벳을 했습니다. A는 이제 7500의 레이즈를 마주하게 되며 7500은 미니멈 레이즈보다 크므로, A에게 벳의 기회는 다시 주어지며 A는 폴드, 콜, 레이즈를 모두 할 수 있게 됩니다.

규칙 51: 구속력을 지니는 선언 / 자신의 차례에 언더콜을 한 경우

예시 1: 노 리밋 홀덤, 블라인드 1000-2000. 포스트플랍에서 A가 2000으로 오픈 벳을 했으며, B가 8000으로 레이즈한 후, C는 조용히 2000 칩을 앞으로 밀었습니다. C는 B의 벳에 언더콜을 한 것이 됩니다. 규칙 51-B에 의해, B는 오픈 벳을 한 플레이어(이 경우 A)가 아니며 라운드는 여전히 멀티웨이이므로, TD의 재량에 따라 C는 완전한 콜을 해야 할 수도 있으며, 2000 언더콜을 포기하고 폴드하는 것이 허용될 수도 있습니다.

예시 2: 노 리밋 홀덤, 블라인드 1000-2000. 포스트플랍에서 4명의 플레이어가 남아 있습니다. A가 8000으로 오픈 벳을 했으며, B는 조용히 2000 칩을 앞으로 밀었습니다. 규칙 51-B에 따라, B는 오픈 벳에 언더콜을 한 것이 되며 8000에 완전한 콜을 해야 합니다.

예시 3: 노 리밋 홀덤, 블라인드 1000-2000. 포스트플랍에서 A가 2000으로 오픈 벳을 했으며, B가 8000으로 레이즈를 하고, C가 “콜”이라고 선언했습니다. 규칙 51-A에 따라, C는 일반적인 표현의 구두 선언(“콜”)을 자신의 차례에 하였습니다. C는 B의 총 벳 금액인 8000에 콜을 해야 합니다.

예시 4: 노 리밋 홀덤, 블라인드 200-400. 오프너는 400으로 벳을 했고, A는 1200으로 레이즈를 했으며 B는 500 칩 한 개를 조용히 앞으로 밀어 내었습니다. 딜러는 B에게 콜 금액이 1200이라고 알려 주었으며 B는 폴드했습니다. TD의 재량 하에 B는 400을 포기했으며 100의 거스름을 받게 되었습니다.

규칙 52-B: 팟 리밋 게임에서의 부정확한 벳 금액

예시 1: 팟 리밋 오마하(PLO), 블라인드 500-1000. 포스트플랍에서 팟은 10,500입니다. 플레이어 A는 팟 금액으로 벳을 하고 싶어하며 딜러에게 카운트를 요청했습니다. 딜러는 “구천 오백”이라고 답변했습니다. A는 9,500을 앞으로 밀었습니다. 플레이어 B는 폴드하고 플레이어 C가 9,500에 콜을 했습니다. 최초의 잘못된 벳이 나온 후에 나온 액션이 실질 액션을 충족했습니다. 이 시점에서 딜러는 A의 팟 벳의 금액이 10,500이 되어야 한다는 사실을 인지했습니다. 부른 금액이 실제 팟의 금액보다 작았으며 실질 액션이 일어났으므로, 9,500 벳은 구속력을 가지며 10,500으로 고치지 않습니다.

예시 2: 예시 1과 동일한 상황에서, B가 폴드한 후에 딜러가 A의 팟 벳의 금액이 10,500이 되어야 한다는 사실을 인지했습니다. 아직 실질 액션이 일어나기 전이므로, A는 그의 벳을 10,500으로 고쳐야 합니다.

예시 3: 팟 리밋 오마하(PLO), 블라인드 500-1000. 포스트플랍에서 팟은 10,500입니다. 플레이어 A는 팟 금액으로 벳을 하고 싶어하며 딜러에게 카운트를 요청했습니다. 딜러는 “만 천 오백”이라고 답변했습니다. A는 11,500을 밀어 냈습니다. 플레이어 B는 폴드했으며, 플레이어 C와 D는 모두 11,500에 콜을 했습니다. 벳을 하고 턴 카드를 딜하기 전에, 딜러는 최초 벳이 규칙에 어긋나는 오버벳이라는 사실을 인지했습니다. 실질 액션이 일어난 후이지만, 벳이 규칙에 어긋나기 때문에 현재 진행중인 스트리트에서 벳이나 콜을 한 모든 플레이어에게 10,500으로 줄여질 것입니다. 다음 카드를 이미 딜한 상태일 경우 실수는 고치지 않습니다.

규칙 53-A: OOT 액션

예시 1: 텍사스 홀덤 50-100. 포스트플랍에서 3번 자리 플레이어는 300으로 오픈 벳을 했고, 4번 자리 플레이어는 폴드했으며, 5번 자리 플레이어에게 액션이 주어진 상태에서 6번 자리 플레이어가 “팔백으로 레이즈”를 선언했습니다.

단계 1: 액션은 300 벳을 마주하고 있는, 순서에 맞는 플레이어(5번 자리 플레이어)에게로 되돌려집니다.

단계 2: 5번 자리 플레이어가 콜 또는 폴드할 경우 액션(300 벳)은 변하지 않으며 6번 자리 플레이어의 OOT 레이즈(800으로 레이즈)는 구속력을 가지게 됩니다. 하지만, 5번 자리 플레이어가 레이즈를 할 경우(600으로 레이즈했다고 가정합시다), 6번 자리 플레이어에게 주어지는 액션은 300 벳에서 600 벳으로 바뀌게 됩니다. 액션이 변할 경우, 800 칩은 6번 자리 플레이어에게 되돌려질 수 있으며 그에게는 모든 선택지가 열리게 됩니다: 600에 콜을 하거나, 900 또는 그 이상의 금액으로 레이즈하거나, 폴드할 수 있습니다.

예시 2: 텍사스 홀덤 50-100. 포스트플랍에서 3번 자리 플레이어가 체크, 4번 자리 플레이어가 체크, 5번 자리 플레이어에게 액션이 주어진 상태에서 6번 자리 플레이어가 “체크”를 선언했습니다.

단계 1: 액션은 벳을 마주하고 있지 않은, 순서에 맞는 플레이어(5번 자리 플레이어)에게로 되돌려집니다.

단계 2: 만약 5번 자리 플레이어가 체크할 경우 액션(체크)은 변하지 않으며 6번 자리 플레이어의 OOT 체크는 구속력을 가집니다. 하지만, 5번 자리 플레이어가 벳을 할 경우(300으로 벳을 했다고 합시다), 6번 자리 플레이어에게는 모든 선택지가 열리게 됩니다: 300에 콜을 하거나, 600 또는 그 이상의 금액으로 레이즈하거나, 폴드할 수 있습니다.

규칙 53-B: 실질 OOT 액션

OOT 액션이 자신의 액션을 건너뛴 플레이어들은 액션을 할 권리를 직접 방어해야 합니다. 만약 건너뛴 플레이어에게 충분한 시간이 있었으며 OOT 액션이 실질 액션(규칙 36 참고)의 기준을 충족할 때까지 말하지 않은 경우, OOT 액션은 구속력을 가지게 됩니다. 호출된 플로어는 건너뛴 핸드 처리를 결정할 것입니다.

예시 1: 노 리밋 홀덤, 블라인드 100-200. UTG(3번 자리) 플레이어는 600으로 레이즈했습니다. 5번 자리 플레이어가 600에 콜을 하는 OOT 액션을 함으로써 4번 자리 플레이어를 건너뛰었습니다. 6번 자리 플레이어는 잠시 고민하다가 폴드했습니다. 칩을 넣는 액션이 포함된 두 명의 플레이어의 액션이 이루어졌으므로, 실질 액션이 성립되었습니다(규칙 36). 또한, 4번 자리 플레이어에게는 딜러가 알 수 있도록 나서서 말할 수 있는 충분한 시간이 있었습니다. 실질 OOT 액션이 성립되므로 5번 자리 플레이어의 콜은 구속력을 지니며, 6번 자리 플레이어의 OOT 폴드 역시 구속력을 가집니다(규칙 58). 4번 자리 플레이어의 핸드 처리를 결정하기 위해 플로어가 호출될 것입니다.

예시 2: 노 리밋 홀덤, 블라인드 100-200. 4명의 플레이어가 턴을 보기 위해 남았습니다. 딜러가 턴 카드를 딜한 후, UTG(3번 자리) 플레이어가 600으로 오픈 벳을 했습니다. 5번 자리 플레이어가 체크를 하고 6번 자리 플레이어가 600 벳에 콜을 하면서 4번 자리 플레이어를 건너뛰었습니다. 4번 자리 플레이어의 핸드 처리를 결정하기 위해 플로어가 호출될 것입니다.