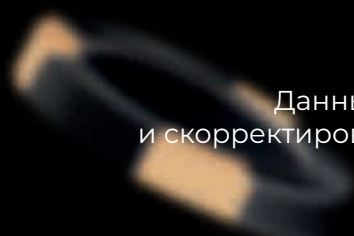
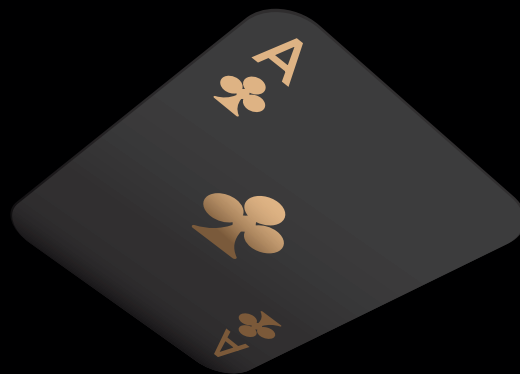
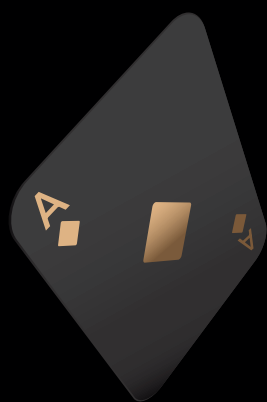




TDC
POKER CLUB

TDC Poker Club

Общие правила покера
для кэш-игр



Данные правила составлены на основании правил TDA 2019г.
и скорректированы с учётом всех нюансов и особенностей покерного клуба TDC

TDC POKER CLUB

ПРАВИЛА ИГР

1. ПОКУПКИ (BUY-IN) – минимальная сумма для вступления в игру.

1.1 Минимальное количество фишек, которым должен располагать игрок (при нулевом стеке), чтобы сесть за игровой стол определяется менеджментом клуба. По умолчанию он равен 50 большим блайндам.

1.2. Игроки должны покупать игровые фишки в кассе, так как, наличные деньги в игре не принимаются. За каждым игровым столом существует своя минимальная сумма, располагая которой, игрок может занять место за данным столом.

1.3. Дополнительные докупки к имеющимся фишкам, игроки могут совершать в любом количестве в перерыве между раздачами.

1.4. В игре могут принимать только кэш-фишки покерного клуба (казино).

2. МИНИМАЛЬНАЯ СТАВКА (лимит / блайнды) и МАКСИМАЛЬНАЯ СТАВКА.

2.1. В каждой игре существует своя минимальная и максимальная единица ставок. Размер минимальной единицы ставок для каждой игры (ANTE или BLIND) устанавливает Менеджмент (лимит игры). Размер максимальной ставки в No Limit – весь стек, в Pot Limit – сумма банка на текущий момент раздачи.

2.2. Минимальная ставка во время розыгрыша равняется либо размеру «big blind» в играх с БАТТОНОМ, либо размеру вынужденной начальной ставки в разновидностях СТАД-ПОКЕРА, за исключением ставок «all-in». Если же «big blind» или размер вынужденной начальной ставки превышает ставку игрока, поставившего «all-in», следующий игрок должен принимать эту ставку в полном объеме, за исключением тех случаев, когда борьба ведется один на один.

3. ФИШКИ НА СТОЛЕ

3.1. Это правило распространяется на все разновидности покера и дисциплины. Только те фишки, которые находятся на столе, могут использоваться во время розыгрыша. Игроку не разрешается выкладывать на стол дополнительные фишки и/или наличные во время розыгрыша. Игрок не имеет права убирать со стола фишки до тех пор, пока он не завершил свою игровую сессию (нет временных рамок).

3.2. Игрок может между раздачами добавить любое количество фишек к тем, которые уже лежат перед ним на столе. Если он хочет добавить фишек (докупить, достать из кармана), он должен сделать это между раздачами, объявив об этом дилеру, а дилер объявить всем участникам игры.

3.3. Убрать со стола фишки игрок может только по окончании своей игры.

3.4. Все игроки имеют право видеть, каким количеством фишек располагают его партнеры по игре. Любой игрок имеет право спросить и получить приблизительный ответ на вопрос о том, каким количеством фишек в игре располагает тот или иной игрок.

3.5. Во время игры запрещается держать фишки в руках, и тем самым скрывать их из поля зрения дилера и оппонентов.

3.6. Запрещено передавать фишки из стека в стек.

4. ОШИБКИ ПРИ РАЗДАЧЕ и ПЕРЕРАЗДАЧА.

Следующие обстоятельства являются причиной объявления ошибки в раздаче, при условии, что внимание на ошибку было обращено до того, как два игрока сделали ход. (Если два игрока сделали очередной ход, в одном из которых были внесены деньги в банк, раздача должна быть сыграна до конца).

- Первая или вторая карта в раздаче были вскрыты при раздаче.
- Две или более карты были открыты дилером при раздаче.
- Были обнаружены две или более неправильно лежащие карты (лицом вверх).
- В начальный момент игры были розданы две или более лишних карты.
- Игроку было роздано неправильное количество карт.
- В колоде перевёрнутая карта.
- Карта была роздана в неправильном порядке (за исключением вскрытой карты, которая может быть заменена сожженной картой).
- «Баттон» на неправильной позиции.
- Карты были розданы на пустой бокс или игроку, не участвующему в игре.
- При раздаче был пропущен игрок, участвующий в игре (находящийся за столом).

Игра считается начавшейся, когда два игрока после обязательных ставок приступили к игре (начали действовать на основании имеющихся у них на руках карт). В играх с «баттоном» игра считается начавшейся, когда два игрока после ставок втемную приступили к игре. Как только игра началась, пересдача уже не может быть объявлена. Раздача будет сыграна до конца и деньги игроку, чьи карты были розданы не по правилам, возвращены не будут.

5. ПАС (Мёртвая рука)

5.1. Ваши карты перестают участвовать в игре если:

- Вы отказываетесь от игры или объявляете о намерении отказаться, сталкиваясь с необходимостью делать ставку.
- Если вы бросаете ваши карты движением вперед, тем самым, побуждая другого игрока «ходить» после вас.
- В стад-покере, когда, открывая карты, вы уносите ваши карты со стола, переворачиваете ваши карты лицом вниз или перемешиваете верхние и нижние карты между собой.
- Розданных вам карт недостаточно для данной конкретной игры.
- Игрок, который предпринимает действия, не смотря в карты, берет на себя ответственность за обнаружение неправильной карты.
- Вы открываете ваши карты (карту) в процессе игры до окончания раздачи.
- Время совершения ставки ограничено, и определенный лимит времени истек (1 минута)

5.2. Карты, сброшенные в пас, объявляются «мертвыми», однако, в исключительных случаях, если карты четко отделимы, они, на усмотрение менеджмента, могут быть возвращены игроку, если они были сброшены, например, в результате неверно переданной игроку информации.

6. НАРУШЕНИЯ

6.1. В играх с БАТТОНОМ, если обнаруживается, что БАТТОН в предыдущей раздаче был помещен неправильно, положение его и «blinds» будут исправлены в новой раздаче таким образом, чтобы каждому игроку была предоставлена возможность сыграть в каждой из позиций в круге (если возможно).

6.2. ВАМ НЕОБХОДИМО ВСЕГДА ЗАЩИЩАТЬ СВОИ КАРТЫ (но не закрывая их полностью из поля зрения дилера и других игроков), фишкой, или другим предметом, помещенным сверху карт. Если вам не удалось защитить ваши карты, и они были сброшены, или дилер случайно убрал их и смешал с отбоем, то восстановлены они не будут и компенсации уравненных ставок не будет произведено.

6.3. Игрок, знающий, что колода с дефектом, обязан сообщить об этом. Если вместо этого игрок пытается выиграть банк, выбирая агрессивную линию поведения, игрок может потерять право на получение выплаты и, возможно, будет потребовано, чтобы фишки остались в банке до следующей раздачи.

6.4. Карта, обнаруженная в колоде лицом вверх будет проигнорирована и ситуация исправляется согласно общим правилам.

6.5. Если в колоде отсутствует одна или более карт, это не влияет на результат раздачи.

6.6. Если перед первым кругом ставок дилер раздает лишнюю карту, то она возвращается в колоду и используется как сожженная карта (burn card).

6.7. Процедуры по поводу вскрытой карты варьируются в зависимости от вида покера.

6.8. Если карта была вскрыта по вине дилера, игроку не предоставляется выбор принять или отказаться от карты. Ситуация будет урегулирована в соответствии с правилами для данной конкретно игры.

6.9. Если игрок роняет одну из своих карт на пол, эта карта все равно принимает участие в игре. (после раздачи колода карт заменяется)

6.10. Если дилер вскрыл карты («улицу») преждевременно, до того, как были сделаны все ставки, эти карты участие в игре не принимают (ошибка исправляется согласно принятым правилам), даже если игрок, еще не сделавший ход в игре, решает сбросить карты.

7. СТАВКИ И УВЕЛИЧЕНИЕ СТАВОК (CALL & RAISE)

7.1. В лимитированных играх если в игре принимает участие три и более игроков то, возможно, сделать ставку (bet) и три увеличения (raise).

7.2. Если в лимитированной игре участвуют только два игрока, ставку разрешается увеличивать неограниченное количество раз. Это применимо в любой момент, как только в игре остаются два игрока.

7.3. Любая ставка круга должна быть, как минимум равна предыдущей ставке или увеличена. Увеличение возможно сделать от минимально возможного шага до максимально возможного увеличения в данной игре, если только игрок не собирается поставить все свои оставшиеся деньги (all-in), который не превышает максимально возможное увеличение. Ми-

TDC POKER CLUB

ПРАВИЛА ИГР

нимальное увеличение (шаг) равен величине последнего увеличения в данной конкретной игре.

7.4. Устное заявление определяет ваши действия и является обязательством. Если в свою очередь вы устно заявляете, что предпримите сброс карт (Пас / Fold), чек (check), сделаете ставку (bet), уравниваетесь по предыдущей ставке (call) или увеличиваете ставку (raise), вы должны предпринять эти действия.

7.5. Сознательный ход вне очереди не допускается. Игрок, который заявил чек (check) не в свою очередь не может сделать ставку или увеличивать ее в данном круге. Ход или устное заявление не в свою очередь может быть признано обязательным, если игрок, которому переходит ход, не делает ставку (Bet) или не увеличивает ставку (Raise) после того, как нарушение было признано.

7.6. Чтобы сохранить право хода, игрок должен остановить игру, сказав «стоп» (или эквивалентное слово). Если игрок не остановил игру и два и более игроков после уже сделали ход, игрок может потерять право хода, вплоть до признания «мёртвой руки».

7.7. Игрок, делающий ставку или уравнивание, внося деньги в банк, связан этим действием.

7.8. Не разрешается производить увеличение ставок в несколько приемов (докладывать фишки). Увеличение производится одномоментным действием, либо заранее объявляется общая сумма ставки.

7.9. Если игрок кидает в банк одну фишку, превышающую ставку, и не объявляет увеличение, считается, что он уравнился по предыдущей ставке.

7.10. Если игрок хочет увеличить ставку, он должен сказать «Raise», «плюс», или поставить молча одним движением ставку, которая, минимум больше на сумму последнего увеличения в данной конкретной игре. Если игрок делает молча увеличение, но сумма увеличения, которую он дал, меньше половины (50%) минимально-возможного увеличения, то действие его принимается, как ответ «Call», и дилер отдает игроку сдачу. Если же это увеличение больше половины, либо равно (50%) возможного увеличения, то ставка игрока принимается как «Raise» и игрок должен доставить до суммы минимального увеличения.

7.11. Игроки могут делать увеличения после «all-in», даже если «all-in» меньше минимального увеличения. Но увеличение могут делать игроки, сидящие после игрока, который сделал «all-in», а игрок(и), который сделал свой ход в данном круге торговли, может только доставить до «all-in». Но если после «all-in», кто-либо из игроков, сидящих после него, сделали увеличение, то и игрок (и), сделавший ставку до «all-in», может сделать увеличение. Также, все игроки без исключения могут сделать увеличение, если «all-in» игрока является полноценным увеличением (raise) в данной игре.

7.12. Если дилер по ошибке пропускает одного игрока и сразу переходит к другому, и после этого пропущенного игрока произошло два действия, то игрок которого пропустили (и который, никак не среагировал на ошибку дилера) теряет свое слово (т.е. если все «check», то и этот игрок автоматически «check»), окончательное решение принимает флор.

7.13. В кэш-играх ставка поставленная вне очереди остается в банке, исключение если игрок действовал на основании неправильно полученной информации от дилера. (приглашается менеджер для корректировки ситуации).

8. СЛОВА И ЖЕСТЫ ОТВЕТСТВЕННЫ

8.1. Словесное объявление принимается наряду с действием в том случае, если намеревается сыграть BET, CALL, RAISE, CHECK или FOLD. Любой игрок, словом или жестом выразивший намерение сделать CHECK, BET, RAISE или FOLD, обязан придерживаться своего слова.

8.2. Слово ответственно. То есть игрок, заявивший «Fold», не может «передумать» и сделать ставку. Его рука считается «мертвой». Точно так же, игрок сказавший «Call» или «Pot» (Банк), обязан поставить деньги в банк.

8.3. Не допустимы словесные объявления, касающиеся вскрытия карт. При завершении розыгрыша во внимание принимаются только вскрытые карты, а не объявления игроков.

9. ВСКРЫТИЕ КАРТ (SHOWDOWN)

9.1. «Карты говорят сами за себя». Дилер помогает определить комбинацию, но игроки ответственны за сохранение своих карт, до тех пор, пока не объявлен победитель. Хотя устное заявление о наличии комбинации не влечет за собой обязательств, преднамеренно неверное заявление о наличии комбинации с целью побудить другого игрока сбросить выигрышные карты является не этичным и может привести к конфискации банка или удалению со стола.

9.2. Перед тем, как дилер отдает выигрышный банк победителю, он переворачивает лицом вниз и убирает все проигравшие карты.

9.3. Если игрок, видя карты своего оппонента(ов), согласен со своим проигрышем и в закрытую скидывает свои карты в «Пас», то никто из игроков за столом не имеет право посмотреть данные карты, если только сам игрок не покажет их.

9.4. Если вовремя или после раздачи, игрок показывает карты другому игроку, любой из игроков за столом имеет право посмотреть эти карты. Карты, показанные во время раздачи игроку, не участвующему в банке, должны быть показаны всем игрокам, но только после окончания раздачи.

9.5. Если все объявляют «чек» в финальном круге, игрок, который ходил первым (игрок, сидящий после «баттона»), первым открывает свои карты, в любом другом случае игрок, последним предпринявший активные действия, сделав ставку или увеличив ее, первым открывает карты (активное действие). Если существует второй банк (side pot), игроки в нем участвующие должны показать свои карты перед тем, как их откроет игрок, поставивший последние деньги в основной банк.

9.6. В кэш играх, если во время «вскрытия» (ShowDown) игрок(и) в закрытую скидывает свои карты в «Пасс», тем самым согласившись со своим проигрышем, то игрок, оставшийся с картами, объявляется победителем данной конкретно игры и ему нет необходимости показывать свои карты.

TDC POKER CLUB

ПРАВИЛА ИГР

10. СТАВКИ В «ТЕМНУЮ» (BIG & SMALL BLINDS), ПРОПУЩЕННЫЕ БЛАЙНДЫ

10.1. Каждый игрок должен получить возможность быть в позиции дилера (Баттон), и исполнить общее число обязательств по ставкам в темную (Small & Big blind).

- Перемещающийся «баттон» – «Баттон» всегда движется вперед по кругу к следующему игроку и ставки в темную регулируются соответственно.

10.2. Игрок(и) делающий ставку в темную (Small & Big blind), имеет право увеличить ставку в первом круге торгов.

10.3. В игре с двумя ставками в темную (Small & Big blinds), в которой осталось только два игрока, «Small blind» ставится игроку, «сидящему на баттоне».

10.4. Игрок начинает игру с «Big blind» если он:

- Садится на место «Big blind».

- Пересаживается на другое место, вставая с позиции «Small» или «Big blind»

- Пересаживается за другое место, при этом удаляясь от Big Blind.

10.5. Игра возможна без «Small blind», но без «Big blind» она обойтись не может.

10.6. Новый игрок, входящий в игру между SB и «баттоном», имеет возможность "перекупить» баттон на следующую раздачу, поставив SB и BB вместо текущих игроков на данных позициях («малый блайнд» сразу ставится в банк). Заходя на позицию «мертвый баттон» игрок ставит SB и BB («малый блайнд» сразу ставится в банк).

10.7. В случае пропуска игроком обязательных ставок, при его возвращении в игру, он должен поставить пропущенные блайнды. Чаще всего это будет выглядеть так: SB ставится сразу в банк, BB остаётся на столе, и когда до игрока дойдёт «слово», если не было повышения ставок, существует возможность сказать «чек». Для обозначения пропущенных блайндов, будут использоваться специальные маркеры «Missed Blind».

11. STRADDLE

11.1. «Страддл» может быть разрешен или запрещен, по мнению менеджмента или по договоренности между игроками.

11.2. «Страддл» может сделать только тот игрок, который находится сразу за большим блайндом, и так далее.

11.3. «Страддл» может быть равен только удвоенному большому блайнду, или предыдущему «страддлу».

11.4. «Страддл» считается «живым» и дает право сказать последнее слово игроку в первом круге торговли.

11.5 «Страддл» выставляется СТРОГО до выхода первой карты при раздаче.

12. BUTTON STRADDLE и MISSISSIPPI STRADDLE

12.1. Может быть разрешен или запрещен, по мнению менеджмента или по договоренности между игроками.

12.2. Может сделать только тот игрок, который находится на позиции

«Button», а в случае с Mississippi с любой другой позиции.

12.3. Может быть равен только удвоенному большому блайнду, ни больше, ни меньше.

12.4. Считается «живым» и дает право сказать последнее слово игроку на позиции в первом круге торговли.

12.5. Первое слово, в первом круге торгов, при игре с «Баттон Страддл» получает игрок, находящийся на позиции «Small blind», а с Mississippi – слева от него.

12.6. Обычный «Страддл» имеет преимущество. Это означает, что «Баттон Страддл» или Mississippi не может быть поставлен, если есть обычный.

13. ПОСАДКА ЗА СТОЛ / ВЫХОД СО СТОЛА

13.1. Новый игрок может присоединиться к игре за кэш-столом, только при согласии флора. Дилерам следует озвучивать нового игрока («Новый игрок, 1-й стол»), и только после одобрения допускать его к игре.

13.2. Выход игрока со стола должен сопровождаться флором, для фиксации: времени, проведенного за игрой, количества кэш-фишек, выводимых из игры. При окончании игры в плюсе, игрок не может «обнулить» стек и вернуться за текущий стол сразу же, необходимое время – 1 час. («Seat open, 1-й стол»)

13.3. По возможности, дилер должен максимально «укрупнить» номинал фишек у игрока, покидающего стол, как для удобства гостя, так и для сохранения мелкого номинала, необходимого для игры.

14. ПРИСУТСТВИЕ ИГРОКА.

14.1. Для участия в раздаче, игроку необходимо находиться непосредственно на своём месте за столом (допускается стоять у стула, но всегда существует возможность того, что дилер не заметит игрока).

14.2. На отсутствующего игрока карты не раздаются ни при каких условиях.

14.3. Стек отсутствующего игрока будет убран со стола флором, при наличии очереди за стол, спустя 15 минут отсутствия. Считается что игрок закончил игровую сессию, для возврата за стол необходимо завести ту же сумму фишек или, если сумма стека меньше 50 ББ – докупаться до минимального бай-ина.

14.4. Согласно вышеуказанному, играть на несколько столов становится невозможно. Игрокам настоятельно не рекомендуется в перерывах на турнирах садиться за кэш столы!

15. ОГРАНИЧЕНИЯ ПО ИГРЕ.

15.1. В случае несоблюдения или злоупотребления игроками правил игры, норм поведения и этикета, администрация клуба в праве запретить игру на конкретных столах, в конкретные виды игр, с конкретными третьими лицами или на неопределённый срок.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ ПОКЕРА

РАЗДЕЛ 1.

1.1. ДЕФЕКТНАЯ КАРТА

1.1.1. Если во время тасования или сдачи было замечено, что какая-либо карта помечена, надломлена, либо несёт на себе иные отметки, она должна быть заменена.

1.1.2. Если подобная карта обнаружена во время тасования, дилер обязан остановиться и обратить на это внимание менеджера. По возможности дилер должен просто взять новую колоду, чтобы не задерживать игру.

1.1.3. Если игрок получил дефектную карту втёмную, он обязан немедленно обратить на это внимание дилера. Если торговля ещё не начиналась, все сданные карты должны быть собраны назад, а колода заменена.

1.1.4. Если к тому моменту, как была обнаружена дефектная карта, торговля уже началась, игрок обязан разыграть или же сбросить данную руку без замены дефектной карты.

1.1.5. Если дефектной оказалась открытая карта, розыгрыш должен быть доведён до конца и только после этого заменяется колода, либо карта в ней.

1.2. ДЕФЕКТНАЯ КОЛОДА

1.2.1. Игрок, который знает о том, что колода дефектна, но предпринимает попытку использовать это знание (делает «бет» или «рэйз»), лишается права участвовать в борьбе за банк. Его ставки конфискуются в пользу банка, который будет разыгран в следующей сдаче. В розыгрыше банка с конфискованными деньгами принимают участие только те игроки, которые принимали участие в предшествующей сдаче.

1.2.2. Если игроку уже был выплачен банк, а все остальные комбинации были сброшены в отбой, и только после этого дефект в колоде был замечен, данный игрок оставляет себе банк.

1.3. ЗРИТЕЛИ

1.3.1. Присутствие зрителей вблизи игрового стола рассматривается как любезность по отношению к ним. Зрителям запрещается отвлекать игроков от игры.

1.3.2. Зрителям запрещается комментировать чью-либо комбинацию или давать советы игрокам во время розыгрыша. Менеджер игорного заведения может удалить зрителей за ограждение или из игрового зала, если с такой просьбой к нему обратится какой-либо игрок.

1.4. СТАРШИНСТВО МАСТЕЙ.

В отличие от других карточных игр, в покере масти не различаются по старшинству за исключением случая: определение игрока с обязательной ставкой, как например в Texas Hold`em или в семи карточном стад-покере.

Для этого старшинство мастей определяется следующим образом:

- Пики (старшая масть)
- Червы
- Бубны
- Трефы (младшая масть)

Масти не учитываются при определении силы руки. Таким образом, «флеш» одной масти не может считаться сильнее «флеша» другой масти (при сравнении двух флешей учитываются только старшинство карт).

1.5. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ

Менеджмент будет стараться поддерживать атмосферу, приятную для всех наших клиентов и сотрудников, но при этом он не несёт ответственности за поведение отдельных игроков. Нами установлены правила поведения, и мы можем отказать в посещении нашего заведения тем, кто их нарушает. Запрещается делать следующее:

1. Входить в сговор с другим игроком или мошенничать в любой другой форме.
2. Угрожать кому-либо из игроков или персоналу словесно, или физически.
3. Использовать не нормативную лексику.
4. Нарушать порядок – спорить, кричать или шуметь.
5. Бросать, рвать, загибать или мять карты.
6. Ломать или повреждать имущество.
7. Использовать запрещенные вещества.

1.6. ПОКЕРНЫЙ ЭТИКЕТ

Нижеуказанные действия неприемлемы и являются основанием для строго предупреждения, отстранения от игры или исключения нарушителя:

- 1.6.1. Не разрешается оставлять у себя карты после того, как вы сказали «пас». Дилер обязан забрать у игрока карты в пас.
- 1.6.2. Сознательно сделанный не в свою очередь ход, а также сбрасывание карт в пас не в свою очередь.
- 1.6.3. Соглашение сделать чек (CHECK) в раздаче, когда, например, третий игрок вносит все, находящиеся у него на столе деньги в банк. Или при «выдавливании» из игры третьего, четвертого и т.д. игрока.
- 1.6.4. Толкование карт другого игрока в момент вскрытия, до того, как они были положены лицом вверх на стол.
- 1.6.5. Просить кого — либо открыть карты в момент вскрытия.
- 1.6.6. Раскрытие принимающих участие в игре карт при банке с несколькими участниками до того, как сделаны все ставки (до вскрытия).
- 1.6.7. Беспочинная задержка игры.
- 1.6.8. Периодически покидать стол, в тот момент, когда ваша очередь ставить темную (Big или Small blinds).
- 1.6.9. Умышленное изъятие сброшенных карт из места, где они складываются дилером.

TDC POKER CLUB

ПРАВИЛА ИГР

- 1.6.10. Карты следует сбрасывать на нижнюю линию сброса с умеренной скоростью (не на карты дилера или фишки).
- 1.6.11. Во время игры, вести разговор на иностранном языке, с игроками за столом, вне зависимости от того, в игре они или уже нет. (разговор возможен только на русском и английском языках). Если турнир или кэш-игра объявлены, как международные, то разговор возможен исключительно на английском языке.
- 1.6.12. Постановка фишек так, чтобы они мешали раздаче или обзору карт.
- 1.6.13. Заключать соглашение о делении банка, или каких – либо других соглашений.
- 1.6.14. Замечания или действия, которое могут неблагоприятно повлиять на ход игры, в независимости от того, участвует обидчик в банке или нет.
- 1.6.15. Оскорбление, унижение и давление на другого игрока или персонал клуба.
- 1.6.16. Зрителям запрещается комментировать чью – либо комбинацию или давать советы игрокам во время игры.
- 1.6.17. Вести разговор об игре, игрокам, которые уже не принимают участие в этой игре, в момент, когда раздача ещё не завершена.
- 1.6.18. Игроку не разрешается давать советы другим игрокам или спрашивать совета у других игроков во время сдачи.
- 1.6.19. Игроку запрещено показывать свои карты другим игрокам во время розыгрыша, также они не имеют право сообщать о том, из каких карт состоит его или другая рука в ходе розыгрыша.
- 1.6.20. Игрок не имеет права принимать советов и от зрителей. Никто не может сыграть «в доле с игроком» часть раздачи или взять его карты для того, чтобы доиграть раздачу.
- 1.6.21. Менеджмент клуба оставляет за собой право запретить двум или более игрокам одновременно находиться за одним столом. Каждый игрок обязан играть только за самого себя, и не имеет права обращаться за советом к другому игроку или зрителю.
- 1.6.22. За игровым столом не разрешается читать. Запрещено класть какие-либо печатные материалы на игровой стол. Читающий, за игровым столом затормаживает темп игры, что не слишком справедливо по отношению к другим игрокам. Если на столе находятся какие-либо печатные материалы, они могут прикрыть карты игрока, также в них может потеряться какая-либо карта. Допускается, но не рекомендуется, нахождение предметов по размеру не более карты. Запрещается во время раздачи использование электронных устройств (телефон, планшет, ноутбук и т.д.).
- 1.6.23. Если игрок пропускает позицию большого и малого блайнда, то для продолжения игры он обязан поставить сумму равную малому блайнду в банк, а также гостевой блайнд или дождаться большого блайнда. Если он пропустил позицию малого блайнда, то для продолжения игры он обязан поставить в банк сумму равную малому блайнду. (допускается возвращение в игру с позиции «straddle»)

1.7. ПРОЦЕДУРА ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЯ

1.7.1. Менеджмент оставляет за собой право принимать решение, которое он считает справедливым, даже если строгая интерпретация правил предполагает принятия другого решения.

1.7.2. Решение менеджера (пит-босса, инспектора) является окончательным.

1.7.3. В случае ошибки или нарушения правил об этом необходимо сообщить немедленно. Любая задержка может повлиять на решение вопроса.

1.7.4. Решение по поводу розыгрыша банка может быть принято только до того, как началась следующая раздача (или до того, как игра либо завершилась, либо переносится на другой стол). Иначе результат раздачи должен остаться без изменений. Первая перетасовка колоды означает начало раздачи.

1.7.5. Если банк был оценен не верно или смешался с фишками, которые в него не входят, и временной лимит для выдвижения претензий, обозначенный в предыдущем пункте, соблюден, менеджмент может определить, каков был размер банка путем восстановления процесса совершения ставок, и затем передать фишки игроку, которому они предназначаются.

1.7.6. Решения о том, когда начинается игра, принимаются менеджментом.

1.7.7. Использование наличных запрещено. Для того чтобы играть, необходимо обменять деньги на фишки. Если игрок, не зная об этом правиле, пытается начать игру с наличными и это остается не замеченным в течении формирования банка. Дилер может разрешить игру на наличные, в случае если никто из тех, кто участвует в банке, не возражает, а после раздачи поменять все наличные на фишки. Фишки любых других заведений не могут находиться на столе и участвовать в игре.

1.7.8. Заведение не несет ответственности за нехватку или исчезновение фишек, оставленных игроком без присмотра, хотя при этом мы сделаем все возможное, чтобы этого не произошло.

1.7.9. **ВО ВРЕМЯ ИГРЫ ВСЕ ФИШКИ НАХОДЯТСЯ НА СТОЛЕ.** Все фишки игрока, находящиеся в данный момент в игре, должны находиться в поле зрения дилера. В кэш-играх, в целях безопасности фишки могут убираться со стола, когда игрок покидает его, но должны быть полностью возвращены по прибытию игрока за стол.

1.7.10. Сумма, участвующая в игре, должна быть оглашена за столом, иначе играет сумма минимальной покупки.

1.7.11. Не разрешается, чтобы во время игры фишки находились в трее.

1.7.12. Карты разыгрываются только одним игроком.

1.7.13. Никто не имеет права играть фишками другого игрока.

1.7.14. Необходимо получить разрешение менеджмента, до того, как занять место за игровым столом для вступления в игру.

1.7.15. Запрещается возвращать ставки (пытаться сохранить или изъять из банка поставленные деньги).

1.7.16. Не разрешается делать ставки за другого человека.

1.7.17. Лимит ставок в игре не будет изменён, если один или более игроков возражают. Увеличение лимита происходит с одобрения менеджмента.

TDC POKER CLUB

ПРАВИЛА ИГР

1.7.18. Игроки должны держать свои карты полностью в поле зрения дилера. Это означает, что карты должны быть выше уровня стола и не дальше кромки стола. Карты не должны закрываться руками таким образом, чтобы оказаться полностью спрятанными.

1.7.19. Каждый игрок имеет право видеть фишки своего соперника.

1.7.20. Ваши фишки могут быть убраны, если вы отсутствуете за столом более 15 минут. Это время может быть увеличено, если вы предупредите менеджера заранее. Частое или продолжительное отсутствие за столом может привести к тому, что ваши фишки будут убраны со стола.

1.7.21. Если вы оставляете фишку(и) на своем месте для вступления в игру через какое-то время (резервируете место) в новой игре, резервирование будет снято через десять/15 минут, если кто-то другой ожидает права входа в игру. Место не может быть зарезервировано более чем на 15 минут, если есть желающие играть.

1.7.22. Не разрешается просматривать сброшенные карты или карты, оставшиеся в колоде и не принимающие участие в игре.

1.7.23. В кэш играх, если есть свободное место, с вами может сидеть ваш гость, если участники игры не возражают. Гость не может смотреть ни в чьи карты, кроме ваших. В турнирах же присутствие зрителей за столом запрещено.

1.7.24. Окончательное решение об изменениях игры или ставок остается за менеджментом клуба.

1.8. МЕСТА ЗА СТОЛОМ

1.8.1. Для внесения в лист ожидания необходимо ваше присутствие.

1.8.3. В новой игре игроку, пришедшему раньше всех (открывающему стол), предоставляется право выбора места. Менеджмент может зарезервировать для игрока конкретное место на своё усмотрение.

1.8.4. Игрок, уже принимающий участие в игре, имеет преимущество перед новым игроком на освобождающееся место. Однако не допускается изменений, если новый игрок уже сидит за столом, или фишки, купленные для игры или маркер уже помещен на стол, если только это конкретное место не было зарезервировано ранее. Для уже участвующих в игре преимущественное право на перемену места имеет тот игрок, который попросил об этом первым.



+7 914 070-03-41
www.tigredecristal.ru