

Prilikom sastavljanja pravila i razvijanja procedura za igranje TEXAS HOLD'EM POKER-a oslanjamo se na preporuke Poker TDA (Udruga direktora poker turnira).

Udruga je posvećena usvajanju jedinstvenog skupa pravila poker turnira u cijelom svijetu.

OPĆA TURNIRSKA PRAVILA

Odluke osoblja

1. Direktor turnira (TD) i osoblje moraju uzeti u obzir najbolji interes igre i pravičnost kao glavne prioritete u procesu odlučivanja.
2. Neobične okolnosti mogu povremeno diktirati odluke u interesu pravičnosti i imaju prioritet nad tehničkim pravilima.
3. TD-ova odluka je konačna.

Odgovornosti igrača

1. Od igrača se očekuje da:
 - a) provjere podatke o registraciji, mjestu za stolom
 - b) štite svoje ruke
 - c) njihove namjere budu jasne
 - d) prate igru, da igraju kada su na redu
 - e) brane svoje pravo na akciju
 - f) drže karte vidljivim
 - g) maju čipove pravilno poredane po vrijednosti
 - h) budu prisutni za stolom ako su u ruci
 - i) na vrijeme upozore ako vide da je napravljena greška
 - j) odmah izvrše prebacivanje kod promjene stolova
 - k) prate pravilo jednog igrača u ruci
 - l) znaju i poštuju pravila i odgovarajuću etiku i generalno doprinose da turnir bude regularan.
 - m)

Zvanična terminologija turnirskog pokera

1. Zvanični termini klađenja su jednostavni i nepogrešivi. Ovo su tradicionalni termini kao što su: BET, RAISE, CALL, FOLD, CHECK, ALL-IN te POT (u pot limit igrama).
2. Regionalni termini ispunjavaju standard ako su namjera i akcija potpuno jasni (bet - ulažem, raise - podižem, all-in - ulažem sve itd.)

Elektronski uređaji i komunikacije

1. Igrači ne mogu razgovarati na telefon dok su za poker stolom. Igrači mogu koristiti telefon i druge oblike elektronskih uređaja u svrhu slušanja muzike pod uslovom da koriste slušalice i nesmetano učestvuju u igri.
2. Elektronska komunikacija i multimedijalna zabava nisu dozvoljeni dok je igrač u ruci.

Zvanični jezik

1. Engleski - međunarodni, Hrvatski - regionalni.

Nasumično raspoređivanje sjedišta

1. Mjesta za stolom na turnirima i na satelitima će biti nasumično dodjeljena.
2. Igrač koji je započeo turnir na pogrešnom mjestu prenosi sa sobom točan iznos čipova koje u tom trenutku posjeduje i ide na odgovarajuće mjesto.

Kasna registracija i Re-entry

1. U slučaju kasne registracije zbog liste čekanja i za Re-entry igrač dobija čitav stack.

Igrači sa posebnim potrebama

1. Smještaj za igrače sa posebnim potrebama će biti obezbjeđen u skladu sa mogućnostima.

Zatvaranje stolova

1. Igrači koji idu sa zatvorenog stola da popune mjesta na novom stolu preuzimaju odgovornosti odgovarajuće pozicije. Oni mogu dobiti bilo koje mjesto uključujući veliki, mali blind ili button poziciju. Jedino mjesto gdje ne mogu dobiti karte za tu ruku je između small blind-a i button-a.

Balansiranje broja igrača na stolovima

1. Kod balansiranja stolova i prebacivanja igrača sa jednog stola na drugi bira se onaj igrač koji je sledeći na velikom blind-u.
2. Stol sa kojeg se igrač prebacuje će biti određen unaprijed utvrđenom procedurom.
3. U slučaju gdje su maksimalno popunjeni stolovi, igra će se zaustaviti na stolu gdje fale 3 ili više igrača u odnosu na stol sa najviše igrača. TD može odabrati da ne zaustavi igru i to po osobnom nahođenju.

Broj igrača na finalnom stolu

1. Za finalnim stolom može biti određen broj igrača za određeni događaj, plus još jedan igrač. (primjer: 9-handed događaji 10 mjesta na finalnom stolu, 8-handed stud 9 mjesta, 6-handed 7 mjesta, itd).
2. Finalni sto ne bi trebao imati više od 10 mjesta. Ovo pravilo ne važi za heads-up događaje.

Objavljivanja. Karte govore na Showdown-u

1. Karte govore same za sebe i određuju pobjednika.
2. Usmene izjave o vrijednostima karata se ne računaju na showdown-u. Međutim, svako namjerno sugeriranje na pogrešnu dobitnu kombinaciju biti će kažnjeno.
3. Svaki igrač, da li bio u ruci ili ne, treba da reagira na vrijeme ako misli da je napravljena greška pri tumačenju dobitnih kombinacija.

Polaganje karata i poništavanje pobjedničkih ruku

1. Na showdown-u, igrač bi trebao staviti sve karte na stol, kako bi diler i igrači mogli jasno vidjeti o kojim kartama je riječ. "Sve karte" znači obje zatvorene karte u Holdem-u, sve 4 zatvorene karte u Omahi, svih 7 karata u 7-stud, itd. Dileri ne mogu poništiti dobitnu kombinaciju ako su sve karte bile vidljive i kada je očigledno da te karte čine dobitnu kombinaciju.
2. Ako igrač ne pokaže u potpunosti svoje karte, a zatim muck-uje karte misleći da je pobijedio, on to čini na vlastiti rizik. Ako karte nisu 100% utvrđene od strane igrača i dilera, odluka TD-a o tome da li je ruka propisno predstavljena svima je konačna i da li igrač ima pravo na pot.

Žive karte u igri na showdown-u

1. U showdown-u, ako na stolu nema označenih linija za odbacivanje ili ako nema pravila o pomjeranju karata prema naprijed ili u slučaju da neki igrač gurne karte naprijed i to okrenute licem na dole to ne znači automatski da one nisu u igri i da je to fold.
2. Igrač može da promjeni svoje mišljenje

i pokaže svoje karte tako da mogu 100% biti identificirane. Međutim, karte su u opasnosti da budu poništene od strane dilera kada ih igrač baci u muck.

Okrenute karte za All-in-ove

1. Sve karte moraju biti otkrivene i to bez odlaganja kada je igrač u all-in-u i kada su sve akcije i klađenja ostalih igrača koji su ostali u ruci završena.

Redosljed pokazivanja karata na showdown-u

1. Kod Showdown-a gdje nije bilo igrača u all-in-u, ukoliko karte nisu spontano pokazane, TD može da sprovede nalog za redosljed.
2. Poslednji agresivni igrač u zadnjem krugu mora prvi pokazati karte . Ako nije bilo opklada u zadnjem krugu, onda igrač koji bi trebao biti prvi na potezu u toj rundi klađenja mora prvi pokazati karte (tj. prvo mjesto lijevo od buttona).

Igranje borda na Showdown-u

1. Kada igrač igra samo na zajedničke karte na stolu mora da pokaže obe svoje karte da bi dobio dio pota.

Zahtjevi da se vidi ruka

1. Igrači koji ne posjeduju svoje karte na showdown-u, odnosno svi oni koji su odbacili karte, okrenute licem na dole bez pokazivanja, gube sva prava, privilegije i mogućnosti da pitaju da vide tuđu ruku.

Podjela neparnih čipova

1. Neparni čipovi će biti podijeljeni jednako do najmanjih apoena. Zadnji neparni čip ide na prvo mjesto lijevo od button-a.

Side pots

1. Svaki side pot će posebno biti podijeljen.

Sporni pot-ovi

1. Pravo da se ospori ruka završava u trenutku kada počinje nova ruka.

Nova ruka i novi nivo

1. Kada istekne vrijeme u krugu i novi nivo je najavljen, počinje sledeće djeljenje.
2. Ruka počinje izbacivanjem prve karte iz špila. Ako se koristi automatski mješač, ruka počinje kada diler pritisne zeleno dugme na mješaču.

Podizanje najmanje vrednosti čipa – Chip race

1. Prilikom zakazane promjene čipova najmanje vrijednosti, čipovi će se mjenjati počevši od prvog mjesta. Čipovi nepotpune vrijednosti većeg čipa će se dijeliti odlukom karata i to sa maksimalno jednim čipom veće vrijednosti. Igrač ne može ispasti sa turnira ako su mu ostali čipovi nepotpune vrijednosti najnižeg apoena dalje u igri: igrač dobija u zamjenu 1 čip najnižeg apoena i ostaje dalje u igri.
2. Igrači moraju imati svoje čipove vidljive u potpunosti i biti aktivni svjedoci pri promjeni čipova.
3. Ako i nakon podizanja najmanje vrijednosti čipa, igrač još uvijek ima neke čipove koje je trebalo ukloniti, oni će biti razmijenjeni za čipove veće vrijednosti. Čipovi uklonjenih apoena čija ukupna vrijednost nije bar najmanji apoen koji je još uvijek u igri će biti uklonjeni bez nadoknade.

Karte i čipovi

1. Treba ih držati vidljivim, organiziranim i spremnim za igru.
2. Igrači imaju pravo na osnovnu procjenu broja čipova nekog protivnika, tako da čipovi trebaju biti u stackovima. TD preporučuje stackove po 20 čipova kao standard. Igrači moraju držati vidljivim i prepoznatljivim čipove većih vrijednosti i to u svakom trenutku.
3. TD će kontrolirati apoene čipova u igri i izvršiti zamjenu čipova najmanjih vrijednosti a ta promjena će pravovremeno biti najavljena.
4. Igrač koji je u igri mora držati svoje karte vidljivim cijelo vrijeme.

Promjena špila karata

1. Promjena špila se radi samo u slučaju vidljivih oštećenja i to na zahtjev dilera gdje menadžer odlučuje o tome šta će biti.
2. Igraču nije dozvoljeno da traži promjenu špila.

Dokup – re-buy

1. Igrač ne može propustiti ruku . Ako je igrač najavio da želi da se dokupi prije nove ruke, automatski igra sa čipovima od dokupa koji je obavezan uraditi ako želi da nastavi igru.

Pozivanje na sat-time

1. Nakon razumnog vremenskog perioda ili ako neko od igrača zatraži vrijeme, igrač će dobiti do 50 sekundi da donese odluku. Ako igrač ne odigra ništa prije isteka vremena, dobiće još 10 sekundi odbrojavanja. Ako igrač nije odigrao do kraja odbrojavanja, ruka je mrtva.
2. Po izboru TD-a, vrijeme koje je

dozvoljeno prema ovom pravilu može se skratiti.

Lov na zečeve – Rabbit Hunting

1. Rabbit Hunting nije dozvoljen a definira se kao zahtjev za pokazivanjem bilo koje karte "koja bi izašla" da ruka nije završila.

Igrač na svom mjestu

1. Igrač mora biti na svome mjestu kada je prva karta podijeljena na njegovu poziciju ili će imati mrtvu ruku. Igrač koji nije bio na svome mjestu tokom dijeljenja ne može pogledati svoje karte, a karte su odmah odbačene nakon tog djeljenja. Njegovi blindovi i ante se postavljaju u igru tokom odsustva sa stola.
2. Igrač mora biti na svome mjestu kada želi zatražiti vrijeme.
3. "Na svome mjestu" označava dohvat stolice. Ovo pravilo ne namjerava tolerirati igrače koji žele biti van svoga mjesta, a biti uključeni u ruci.

Igrač za stolom dok traje akcija

1. Igrač sa kartama u igri mora ostati za stolom, ako i dalje traje akcija ili ako je još u ruci.
2. Odlazak od stola je nepoštovanje dužnosti igrača da zaštiti svoju ruku i prati akciju te podliježe kazni.

Dead Button

1. U turnirskoj igri može se koristiti dead button.

Izbjegavanje blindova - Dodging Blinds

1. Igrači koji namjerno izbjegavaju blindove tokom prelaska sa zatvorenog stola biće kažnjeni.

Button u Heads-up-u

1. U heads-up-u mali blind ima button i igra prvi prije flopa a zadnji u svim ostalim rundama ulaganja.
2. Zadnja karta se dijeli na poziciju buttona.
3. Kada počinje heads-up button mora biti raspoređen tako da niti jedan igrač ne bude veliki blind dva puta za redom.

Ponovno dijeljenje - Misdeals

1. Ponovno dijeljenje objavljuje diler i TD.
2. Ako se ponavlja dijeljenje, karte moraju biti ponovo promiješane i presječene.
3. Novo dijeljenje počinje od igrača koji je bio prethodno prvi.
4. Ponovno dijeljenje se radi kada se:
 - 1) okrenu dvije ili više karata u prvom krugu dijeljenja;
 - 2) prva karta podijeljena na pogrešno mjesto;
 - 3) karte podijeljene na pogrešno mjesto;
 - 4) kada diler preskoči jedno mjesto koje je trebalo dobiti karte;
5. Ako se desila značajna akcija ponovno dijeljenje ne može biti najavljeno i akcija se nastavlja dalje.

Značajna akcija - Substantial Action

1. Značajna akcija je:
 - a) bilo koje dvije akcije na turnu, da barem jedna od njih ubacuje čipove u pot (bilo koje dvije akcije osim dva checka ili dva folda)
 - b) bilo koja kombinacija tri akcije na turnu (check, bet, raise, call, ili fold).

Flop sa četiri karte

1. Ako flop sadrži 4 (umjesto 3) karte, nebito dali je bila izložena ili ne diler će

promiješati 4 karte okrenute lice na dole. TD će nasumično izabrati jednu kartu koja će se koristiti kao sledeća karta za spaljivanje, a preostale 3 karte su flop.

Verbalne deklaracije ulaganja / Acting in Turn / Undercalls

1. Igrač mora igrati samo kada je red na njega. Sve verbalne deklaracije ulaganja kad je igrač na redu se usvajaju. Čipovi koje je igrač stavio u pot dok je bio na redu ostaju u potu.
2. Undercall (ulog manji nego trenutni minimalni ulog) obavezno se mora napraviti puni call u slučaju da slijedi više vrsta uloga u bilo kojoj rundi, ili slijedi bilo koje ulaganje u heads-up-u.
3. Igrač mora čekati na potpuni završetak ulaganja prije nego odradi svoju akciju. Primjer: Igrač A kaže "raise" (ali nije rekao za koliko), a Igrač B i Igrač C se brzo foldaju. Igrač B i Igrač C trebaju sačekati cijelu akciju to jest dok igrač A ne najavi vrijednost raise-a.
4. U bilo kojim drugim situacijama slijedi TD odluka.

Akcija preko reda - Action Out of Turn (OOT)

1. Akcija preko reda podliježe kazni ali se uvažava u slučaju da akcija nije promijenjena za igrača van pozicije. Check, call ili fold ne mjenjaju akciju. Ako je akcija promijenjena akcija preko reda ne važi i vraća se igraču koji je igrao preko reda te on sada može da uradi call, raise ili fold. Ako igrač folda preko reda ne može vratiti svoje karte.
2. Igrač koji je preskočen akcijom preko reda mora braniti svoje pravo na akciju. Ako je prošlo neko određeno vrijeme i preskočeni igrač nije ništa rekao niti reagirao za vrijeme značajne akcije, akcija preko reda se uvažava. Glavnu odluku oko preskočene akcije donosi TD.

CALL

1. Standardni i prihvatljivi oblici Call-a uključuju:
 - a) verbalno izgovoren "Call"
 - b) ubacivanje čipova jednake vrijednosti kao Call
 - c) tiho ubacivanje jednog čipa velike vrijednosti
 - d) tiho ubacivanje više čipova vrijednosti jednakih kao Call gdje vrijedi pravilo za klađenje sa više čipova. Ako igrač tiho ubaci jedan čip relativno male vrijednosti (npr.: Blindovi 2k-4K igrač A opklada 50k, igrač B onda tiho ubaci 1k čipova akcija je ne-standardna i nikako se ne preporučuje, može se kaznit i biti tumačena po nahođenju TD-a, uključujući obavezan call.

RAISE (podizanje uloga)

1. U no-limit i pot-limit igrama, Raise podrazumjeva:
 - a) stavljanje punog iznosa u pot u jednom pokretu
 - b) verbalno najavljuvanje punog iznosa prije početka postavljanja čipova u pot
 - c) verbalno izjavljujući "RAISE" prije ubacivanja točnog iznosa u pot, a zatim završiti akciju ubacivanja čipova sa jednim dodatnim pokretom. Pod opcijom (c), ako je igrač ubacio više od vrijednosti call-a ali manje od minimalnog raise-a računa se minimalan raise. Svaki igrač je odgovoran da svoje namjere prenese jasno dileru i drugim igračima.

RAISE (podizanje uloga)

1. Raise (podizanje vrijednosti opklade na već postojeći bet) mora biti najmanje u vrijednosti najvećeg prethodnog bet-a ili raise-a u trenutnom krugu klađenja. Ako igrač postavlja 50% ili više od prethodnog bet-a, ali manje od minimalnog raise-a, on mora napraviti minimalan raise.

2. U No-Limit i Pot Limit igrama, ako igrač igra all-in koji nije potpun raise, ne otvara mogućnost ulaganja za igrače koji su već imali akciju ili ukoliko nije napravljen potpuni raise kada se akcija vrati na njih.

Prekoračeni ulog jednim čipom - Oversized Chip Betting

1. Ako igrač na već postojeći bet ili blind ubaci jedan čip velike vrijednosti u pot računa se kao call ako igrač prije toga nije rekao raise.
2. Ako igrač hoće napraviti raise sa jednim velikim čipom onda mora to verbalno najaviti prije nego ubaci čip u pot.
3. Ako je raise najavljen prije ubacivanja čipa ali ne i vrijednost onda se uzima maksimalna vrijednost ubačenog čipa.
4. Ako nema bet-a i igrač ubaci jedan čip velike vrijednosti bez najave koja je vrijednost bet-a uzima se maksimalna vrijednost čipa .

Ulog sa više čipova - Multiple Chip Betting

1. Kada igrač ima bet prije svoje akcije (ako prije toga nije najavio raise) i igra bet sa više čipova onda se to tretira kao call samo ako nakon uklanjanja jednog čipa po izboru ostatak čipova nema najmanje vrijednost call-a. Primjer: preflop, 200-400 blindovi: raise do 1200 (ukupno 800 raise), igrač B ubacuje dva čipa po 1000 ne najavljujući raise. Ovo je samo call zato što kad se ukloni jedan čip ostaje jedan čip od 1000 što je manje od call-a (1200). Ako uklonimo jedan čip najmanje vrijednosti i vrijednosti ostatka čipova pokriva čitav iznos call-a ili više, bet je reguliran standardom od 50%

Povlačenje čipova iz već postojećeg bet-a

1. Ako igrač ima raise prije svoje akcije i ima čipove ispred sebe od prošle akcije u tom krugu, nebi trebao povlačiti čipove nazad i ubaciti nove pošto bi to utjecalo na odluku šta je u tom slučaju njegov novi bet, da li je to call ili re-raise. Pošto postoji nekoliko mogućnosti, igračima se savjetuje da verbalno najave svoj bet prije nego dodaju nove čipove među već postojeće u potu.

Broj Raise-a

1. Ne postoji ograničeni broj raise-a u no-limitu i u pot-limitu.

Prihvaćena akcija

1. Poker je igra u kojoj igrač mora konstantno biti u pripravnosti i kontinuirano posmatrati.
2. Svaki igrač je odgovoran da sam odredi točnu vrijednost bet-a prije nego se odluči na call bez obzira šta je rečeno od strane diler a ili igrača. Ako igrač zahtjeva brojanje i iz nekog razloga primi netočnu informaciju od diler a ili igrača a potom ubaci toliko u pot obavezan je upotpuniti bet ako se ustanovi da se desila greška.

Pot Size i Pot-Limit uložiti

1. Igrači imaju pravo biti informirani o veličini pota samo u pot-limit igri.
2. Diler neće računati pot u limit i no-limit igri.
3. Kada igrač kaže da ulaže onoliko "koliko ima u potu" to nije validna opklada u no-limit igri, ali to obavezuje igrača da postavi ulog (barem minimalni ulog), i može biti kažnjen.
4. Ako je bio bet prije akcije igrač mora napraviti minimalan raise.

Ulaganje u djelovima - String Bets and Raises

1. Bet u djelovima nije dozvoljen. Igrač mora staviti čipove u pot jednim potezom ili prethodno izgovoriti količinu uloga koju namjerava uložiti. Kada igrač ulaže u dva ili više poteza (navrata), prihvaća se količina čipova koje je uložio u prvom potezu (ako je ta količina nedovoljna za call, mora dodat ostatak čipova).

Nestandardno i nejasno klađenje

1. Igrači koriste nezvanične termine klađenja i geste na vlastiti rizik. To može značiti nešto drugačije nego što je sam igrač planirao. Takođe, kad god iznos najavljenog uloga ima više značenja, uzima se u obzir ona manja vrijednost. Npr: "Ulažem pet". Ako nije jasno da li "pet" znači 500 ili 5.000, priznaje se kao da je igrač rekao 500.

Foldanje preko reda

1. Fold preko reda nije dozvoljen i može biti kažnjen .

Uvjetne izjave

1. Uvjetne izjave u vezi buduće akcije su nestandardne i strogo zabranjene, one mogu biti obavezujuće a isto tako mogu podlijetati kazni po nahođenju TD-a. Primjer: "ako - onda", izjave poput "Ako ti igraš, onda ću ja all-in".

Broj čipova svih igrača

1. Igrači imaju pravo na razumnu procjenu protivnikovog broja čipova.
2. Igrači mogu zahtjevati preciznije računanje ako se suočavaju sa all-in-om.
3. Igrač u all-in-u nije obavezan računati, ako odluči da neće ali diler mora

- računati da sve bude točno.
4. Prihvaćena akcija se primjenjuje.

Veći bet zbog lakše promjene (kusura)

1. Ova akcija se ne treba koristiti za dobijanje promjene (kusura). Primjer: početni bet je 325, igrač A tiho ubaci 525 (jedan 500 i jedan 25), očekujući nazad 200 od promjene. Ovo je raise na 650 čipova po višestrukim pravilima. Stavljanje više od namjeravanog za bet može zbuniti sve za stolom. Svi čipovi koji budu tiho ubačeni su u opasnosti da se računaju kao dio uloga.

All-In sa čipovima nađenim nakon akcije

1. Ako igrač A igra all-in i nakon što ga drugi igrač plati on pronađe još čipova, TD odlučuje da li će ti čipovi biti prihvaćeni ili ne. Ako nisu dio akcije igrač A neće biti plaćen za pronađene čipove, ako izgubi ne ostaju mu pronađeni čipovi i on ispada iz igre. TD čipove može dodijeliti pobjedniku.

Prenos čipova

1. Igrač mora prenositi čipove sa stolova tako da su čitavo vrijeme vidljivi.
2. Ako igrač bude sakrivao čipove oni će mu biti oduzeti i može biti diskvalificiran.

Slučajno poništene karte

1. Igrač mora štiti svoje karte cijelo vrijeme.
2. Ako diler slučajno poništi karte u muck koje igrač nije zaštitio čipom (zaštitnikom) nema pravo na povrat karata i uloga.
3. Ako je igrač koji je bio inicijator bet-a ili raise-a i niko nije platio bet ili raise onda se vrijednost bet-a ili raise-a vraća igraču.

Odbacivanje karata - Mucking

1. Pravilno odbacivanje karata podrazumjeva da se obe karte gurnu naprijed i to okrenute licem na dole.

Kazne i diskvalifikacija

1. Kazna se može izreći ako igrač pokazuje bilo koju kartu u toku akcije, baca karte sa stola, ne poštuje pravilo jedan igrač u ruci, nasilno se ponaša ili slično. Kazne će biti izrečene i za meku igru, zlostavljanje, poremećeno ponašanje ili u slučaju prevare .
2. Kaznene opcije uključuju, usmene opomene, "propuštanje jedne ruke", "propuštanje čitavog kruga" i diskvalifikacija . Kazna propuštanja krugova ocjenjuje se na slijedeći način: počinitelac će propustiti jednu ruku ili ruku svakog igrača za stolom (uključujući i počinioce), kazna može da se množi sa brojem kaznenih rundi, 1-, 2 -, 3 - ili 4 - okrugle kazne, ili diskvalifikacija. Ako igrač ponavlja isti prekršaj on onda podliježe povećavanju kazne.
3. Tokom kazne igrač mora ustati od stola. Karte se nastavljaju dijeliti na njegovo mesto. blindovi i ante se postavljaju a karte se foldaju nakon svakog inicijalnog dijeljenja .
4. Čipovi od igrača koji je diskvalificiran sklanjaju se iz igre.

Otkrivanje karata

1. Igrači su obavezni štiti druge igrače na turniru u svakom trenutku. Zbog toga igrač, bez obzira da li je u ruci ili ne, ne može:
 - a) Odavati sadržaj karata u igri ili fold-anih karata,
 - b) Savjetovati ili kritizirati igru u bilo kojem trenutku,
 - c) Pretpostavljati koje to karte nisu izašle.

1. Pravilo "jedan-igrač-u-ruci" se treba primjenjivati. Između ostalog, ovo pravilo zabranjuje pokazivanje ruku ili diskutiranje strategije sa drugim igračima, gledaocima, ili savjetnikom.

Pokazivanje karata i pravilan FOLD

1. Ako igrač slučajno pokaže svoje karte dok još uvijek postoji akcija, biće kažnjen, ali karte neće biti poništene (naravno ako igrač ne zloupotrebljava ovo pravilo i namjerno pokazuje karte). Kazna će početi od slijedećeg dijeljenja.
2. Kada igrač radi fold potrebno ih je gurnuti naprijed po stolu a ne bacati na razne načine.

Etička igra

1. Poker je igra pojedinca. Meka igra između određenih igrača će rezultirati kaznama, koje mogu uključivati gubitak čipova i/ili diskvalifikaciju.
2. Prebacivanje čipova i drugi oblici timskog rada pojedinaca rezultiraće diskvalifikacijom.

Kršenje pravila – etike

Ponavljanje kršenja istog pravila uvod određenu etiketu i narušavanja pravila će rezultirati kaznama. Primjeri uključuju, ali nisu ograničeni na:

1. namjerno zadržavanje i odugovlačenje igre
2. nepotrebno dodirivanje karata drugih igrača ili čipova
3. više puta djelujući preko reda
4. klađenje van domašaja dilera
5. nasilnog ponašanja kao i povećanja iritirajućeg brbljanja.

NAPOMENA: MIN RAISE = dupli prethodni ulog.