

Regulamin turnieju Texas Hold'em

Informacje ogólne

1. Wpisowe wynosi 5zł i jest w całości przeznaczone na nagrody.
Nagrody:
I miejsce: 50% puli
II miejsce: 30% puli
III miejsce: 20% puli
W przypadku zgody na remis pozostali gracze mogą rozdzielić między sobą pozostałą pulę po równo. Ta zasada obowiązuje dla dowolnej liczby graczy przy stole.
Przykład:
Wpisowe wynosi 5zł. Grę zaczyna 10 graczy. W finale zostali 2 osoby. Mogą zgodzić się na podział pozostałych 80% (40 zł) puli po równo, czyli obydwie odejdą od stołu z równowartością 40% puli (20 zł).
2. Układy kart będą wydrukowane i dostępne dla graczy.
3. Nie ma limitu czasu na podjęcie decyzji.
4. Absolutnie zakazane jest podglądanie kart innych graczy.
5. Przed rozgrywką turniejową zostanie rozegrana partia próbna, składająca się z 3 rozdań. Rezultat tej partii nie ma żadnego wpływu na partię właściwą z nagrodami.
6. W czasie rozgrywki można wstać od stołu wyłącznie wtedy, gdy nie posiada się grających kart.
7. Aby rozpocząć rozdanie, wszyscy gracze posiadający żetony muszą znajdować się przy stole.
8. Gracz przegrywa w momencie, kiedy nie posiada żadnych żetonów, i nie posiada kart biorących udział w trwającym rozdaniu, lub zrezygnuje i odda swoje żetony do banku.
9. Absolutnie zabronione jest przekazywanie swoich żetonów innym graczom.
10. Przez cały czas trwania gry, karty muszą znajdować się na stole i dotykać jego powierzchni, a ich grzbiety muszą być widoczne dla innych graczy.
11. Jeżeli w trakcie rozdawania kart, któraś z nich zostanie odwrócona, należy ponownie przetasować talię i rozdać je ponownie. Ciemne pozostają bez zmian.
12. Gramy fair i zgodnie z zasadami sportowej rywalizacji.
13. Rażąco łamanie regulaminu wiąże się z dyskwalifikacją gracza, skutkującą zakończeniem jego gry bez nagrody i bez zwrotu wpisowego, niezależnie od pozostałej przy stole liczby graczy. Jego ewentualna nagroda zostaje przekazana graczowi, na kolejnej pozycji.
14. Gracze mogą w trakcie gry poprosić przeciwnika o przeliczenie żetonów.
15. Co drugą zmianę wysokości ciemnych, można wymienić żetony z bankiem.
16. Pasując, a także po zakończeniu rundy, gracze mogą, ale nie muszą pokazywać swoich kart, nawet po prośbie innych graczy.
17. Chowanie żetonów lub kart jest zakazane.
18. Zakaz dotykania kart lub żetonów innych graczy.

Licytacje

19. Każdy gracz zaczyna grę z kwotą 100 000 żetonów wydanych w następujących nominałach:

Wartość żetonu	Liczba sztuk
500	12
1 000	8
2 000	8
5 000	8
10 000	3

20. W jednej rundzie licytacji, każdy gracz może podbić maksymalnie raz.
21. Gracze mogą podbijać, o co najmniej dwukrotność aktualnej stawki.
22. Nie można podnosić stawki do wartości wyższej, niż saldo któregokolwiek z graczy.
23. Jeżeli gracza nie stać na wpłacenie ciemnej, musi wejść all-in. Pozostali gracze nie mogą przebijać, tylko sprawdzać lub pasować.
24. Na początku rozgrywki, żeton dealera dostaje osoba, która wylosuje z talii najwyższą kartę.
25. Żeton dealera przechodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara po każdym skończonym rozdaniu.
26. Ciemne powinny zostać wpłacone w czasie rozdawania kart.
27. Gracz po lewej stronie od dealera musi wpłacić „małą ciemną”, której wysokość wzrasta wraz z upływem czasu. Gracz nie może spasować, ani podbić. Wysokość „małej ciemnej” określona jest przez tabelę w punkcie 12. W przypadku, kiedy w grze pozostało tylko dwóch graczy: patrz punkt 13.
28. Drugi gracz po lewej stronie od dealera musi wpłacić „dużą ciemną”, której wysokość równa jest dwukrotności „małej ciemnej”. Jej wysokość określona jest przez tabelę w punkcie 12. W przypadku, kiedy w grze pozostało tylko dwóch graczy: patrz punkt 13.
29. Tabela przedstawia wysokość „ciemnych” według czasu rozgrywki. Stawki są aktualizowane przed rozdaniem pierwszej karty danego rozdania.

Czas partii [min]	Mała ciemna	Duża ciemna
do 30	500	1 000
30-60	1 000	2 000
60-90	1 500	3 000
90-120	2 000	4 000
120-150	2 500	5 000
150-180	3 000	6 000
180-210	4 000	8 000
210-240	5 000	10 000
240-300	7 500	15 000
300-360	10 000	20 000

30. Jeżeli zostało dwóch graczy. Dealer wpłaca „małą ciemną”, a drugi gracz „dużą ciemną”. Dealer pierwszy podejmuje decyzję.

31. Dealer rozdaje karty po jednej sztuce, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszej osoby po jego lewej stronie.
32. Za zgodą wszystkich graczy, rolę dealera może przejąć jeden z niegrających już zawodników. Żeton dealera przemieszcza się zgodnie z zadaniami, lecz gracz z żetonem nie tasuje i nie rozdaje kart.
33. Kiedy gracz nie jest w stanie wykonać konkretnego ruchu, pomimo wystarczającej liczby żetonów, może wymienić je w banku. Niewymuszonej przez stan gry wymiany żetonów można dokonać przed rozdaniem kart.