



WINNABLE 공식 대회 규정

Rules Version 1.0. Aug 28, 2025

본 규정은 WINNABLE 이 주최하는 모든 토너먼트의 공정성과 신뢰를 세우는 기틀이다. WINNABLE 은 모든 참가자가 공정한 환경에서 자신의 기량을 마음껏 펼칠 수 있는 최고의 경쟁의 장을 제공하는 것을 최우선 목표로 삼는다.

본 규정의 모든 조항은 게임의 **무결성(Integrity)**, **상호 존중(Respect)**, **스포츠맨십(Sportsmanship)**이라는 3 대 원칙을 기반으로 하며, 이 원칙들은 모든 기술적인 규칙에 우선한다.

WINNABLE 토너먼트의 운영은 STAFF(스태프), DEALER(딜러), FLOOR(플로어), TOURNAMENT DIRECTOR(토너먼트 디렉터) (이하 운영진)로 구성되며, 운영진은 본 규정의 정신을 받들어 양심과 직업 윤리를 가지고 일관성 있고 공정하게 토너먼트를 진행한다. 모든 참가자와 운영진은 본 규정을 숙지하고 그 정신을 존중함으로써, 최고의 토너먼트 경험을 함께 만들어 나갈 의무를 가진다.

제 1 장: 총칙

제 1 조 (룰의 적용)

1. 본 규정은 WINNABLE 에서 주최하는 모든 토너먼트에 적용되며, 모든 참가자는 규정을 숙지하고 준수할 의무가 있다.

2. 본 규정에 명시되지 않았거나 해석의 여지가 있는 모든 사안에 대해서는, 국제적으로 통용되는 TDA(Tournament Directors Association)의 최신 규정을 준용하여 결정한다.

제 2 조 (운영진의 권한 및 결정)

1. 운영진은 '게임의 최선의 이익'(Best Interest of the Game)과 '공정성'(Fairness)을 의사결정의 최우선 가치로 삼는다. 규정에 명시된 사안에 대한 플로어의 결정은 최종적이다.
2. 단, 이례적인 상황이 발생하여 기술적인 규칙의 적용이 오히려 공정성을 해칠 수 있다고 판단될 경우, 토너먼트 디렉터(TD)가 내리는 최종 결정은 모든 기술적인 규칙에 우선한다.

[운영가이드]

입법 취지: 모든 규칙은 게임의 공정성을 위해 존재하지만, 때로는 규칙의 기술적인 적용보다 '게임의 최선의 이익'과 상식에 기반한 판단이 우선될 수 있음을 명시한다. 이는 TD에게 예측 불가능한 상황에 대처할 수 있는 최종적인 권한을 부여하여, 룰북이 악용되거나 경직되게 적용되는 것을 방지한다.

운영 철학: 플로어는 판정 시 항상 '이 결정이 장기적으로 토너먼트의 공정성과 신뢰도에 어떤 영향을 미칠 것인가?'를 최우선으로 고려해야 한다.

제 3 조 (불가항력 및 이벤트 변경, 취소)

1. WINNABLE은 천재지변, 전염병, 테러, 시설의 중대한 결함(정전, 붕괴 등), 또는 기타 주최 측이 통제할 수 없는 불가항력적인 사유로 인해 토너먼트의 정상적인 진행이 불가능하다고 판단될 경우, 통지 후 이벤트를 취소, 변경, 또는 중단할 수 있다.
2. 이벤트 포스터, 플레이어 가이드, 또는 기타 공지 자료에 명백한 오류나 누락이 발견될 경우, WINNABLE은 이를 공지하고 수정할 권리를 가진다. 이 경우, 수정된 내용이 최종적인 효력을 가진다.
3. 모든 상황에 대한 최종 결정 권한은 WINNABLE에게 있으며, 모든 결정은 '게임의 최선의 이익' 원칙에 따라 내려진다.

제 4 조 (플레이어의 책임과 의무)

1. 플레이어는 다음의 책임과 의무를 진다.

(1) 기본 확인 의무

게임의 시작 및 참여와 관련하여, 플레이어는 다음 사항을 스스로 확인할 최종 책임이 있다.

(가) 정보 확인: 등록 정보, 좌석 배정, 토너먼트 구조를 확인한다.

(나) 카드 확인: 실질적 액션(SA)이 발생하기 전, 본인에게 지급된 카드의 수가 정확한지, 그리고 해당 게임에서 사용되지 않는 비정상적인 카드(예: 조커)가 포함되지 않았는지 확인하고, 발견 즉시 운영진에게 알려야 한다.

(다) 베팅액 확인: 상대방의 베팅에 콜하기 전, 정확한 베팅액을 확인해야 할 최종 책임은 본인에게 있으며, 이는 딜러의 칩 카운트 공지가 잘못된 경우에도 유효하다.

(2) 핸드 진행 중 책임

라이브 핸드를 보유한 플레이어는 핸드가 종료될 때까지 다음의 책임을 진다.

(가) 카드 및 칩 관리

① 핸드 보호: 자신의 핸드(홀 카드)를 다른 플레이어에게 보이지 않도록 항상 보호하며, 테이블 위에 명확히 보이도록 유지한다.

② 칩 스택 관리: 칩은 항상 상대방과 운영진이 쉽게 식별하고 셀 수 있도록 관리하며, 특히 가장 높은 단위의 칩은 스택의 맨 위 또는 맨 앞에 두어야 한다. 칩은 20 개 단위의 스택으로 쌓아 관리하는 것을 원칙으로 하며, 상대방의 합리적인 칩 카운트 요청에 협조해야 한다.

(나) 액션 및 행동

① 순서 준수: 자신의 액션 순서를 인지하고, 순서를 어긴 액션으로부터 자신의 행동할 권리를 스스로 방어하며, 순서에 맞게 행동하고 명확한 용어와 제스처로 의사를 표현한다.

② 자리 유지: 라이브 핸드를 보유한 경우 항상 자리에 착석해 있어야 하며, 본인이 올인(All-in) 상태이거나 모든 액션을 마쳤더라도 해당 핸드의 모든 베팅 라운드와 쇼다운이 완전히 종료될 때까지 자리를 떠나서는 안 된다.

③ 쇼다운 의무: 쇼다운 시 모든 카드를 올바르게 테이블에 공개한다.

(3) 토너먼트 환경 및 공정성 유지를 위한 의무

(가) 기본 규범 준수: 본 규정을 숙지하고 준수하며, 적절한 에티켓을 지키고, 모든 참가자가 환영받는 질서 있는 토너먼트 환경 조성에 기여한다.

(나) 게임의 무결성 보호

- ① 오류 및 부정행위 보고: 테이블의 모든 액션에 주의를 기울이고, 오류나 부정행위 발견 시 즉시 운영진에게 알려야 한다.
- ② 담합 방지: 모든 플레이어는 담합, 소프트 플레이 등 게임의 공정성을 해치는 행위로부터 다른 모든 참가자를 보호할 공동의 책임이 있다.
- ③ '한 핸드에 한 플레이어' 원칙: 핸드에 참여 중인 플레이어는 자신의 홀 카드를 타인에게 노출하거나, 외부로부터 어떠한 형태의 조언도 구하거나 받아서는 안 된다.

(다) 원활한 진행 협조

- ① 신속한 이동: 테이블 이동 지시를 받으면, 불필요하게 게임을 지연시키지 않고 즉시 이동한다.
- ② 타임 요청: 다른 플레이어가 과도하게 액션을 지연시켜 게임의 흐름을 방해한다고 판단될 경우, 운영진에게 타임(Time)을 요청할 책임이 있다.
- ③ 운영 협조: 운영진의 칩 컬러업(Color Up) 또는 칩 레이스(Chip Race) 요구에 적극적으로 협조한다.

(라) 에티켓 및 상호 존중

- ① 칩 소유권: 토너먼트 칩은 주최 측의 자산이며, 플레이어는 토너먼트 기간 동안 해당 칩의 사용권만을 가진다. 칩을 기념품으로 가져가거나 토너먼트 구역 밖으로 반출하는 행위는 금지된다.
- ② 위생 상태: 타인에게 불쾌감을 주지 않는 청결한 위생 상태를 유지한다.
- ③ 공격적 행위 신고: 토너먼트 구역 내에서 모욕적이거나 수치심을 주는 발언 또는 폭력적이거나 공격적인 행동을 목격하거나 경험할 경우, 즉시 운영진에게 알려야 할 의무가 있다.

제 5 조 (공식 언어 및 용어)

1. 테이블에서의 공식 언어는 한국어로 제한된다.
2. 공식 베팅 용어는 '벳', '레이즈', '콜', '폴드', '체크', '올인'과 같이 오해가 없는 명확한 단어 사용을 원칙으로 한다. 비표준적인 용어나 제스처 사용 시의 책임은 플레이어 본인에게 있다.

제 6 조 (운영진의 의무)

1. 딜러는 플레이어의 베팅 또는 레이즈가 발생했을 때, 그 금액을 모든 테이블 참여자가 인지할 수 있도록 명확하게 구두로 선언해야 한다. (단, 올인 베팅은 요청 시에만 카운트한다.)

제 2 장: 참가 및 좌석

제 7 조 (참가 자격 및 연령 제한)

1. 모든 플레이어는 운영진의 신원 확인 절차에 응해야 하며, 요청 시 유효한 신분증을 제시해야 한다.
2. 대한민국 법률에 따라, 만 19 세 미만의 미성년자는 WINNABLE 에서 주관하는 모든 토너먼트에 참가할 수 없다.

제 8 조 (신원 식별)

1. 모든 플레이어는 토너먼트 진행 중 항상 신원을 명확히 식별할 수 있어야 한다.
2. 운영진은 후드, 선글라스, 마스크 등 얼굴을 과도하게 가려 신원 확인을 방해하거나 다른 플레이어에게 혼란을 준다고 판단되는 모든 물품의 제거를 요청할 수 있다.

제 9 조 (좌석 배정 및 칩)

1. 모든 좌석은 무작위로 배정되며, 양도 및 변경은 불가능하다. 단, 운영진이 필요하다고 판단하는 특수 상황에서는 재량으로 조정할 수 있다.
2. 레이트 레지스트레이션(Late Registration) 및 리엔트리(Re-Entry) 플레이어는, 사전에 공지된 해당 이벤트 규정에 따른 시작 스택을 지급받는다.
3. 스택을 포기하고 리엔트리하는 경우, 포기한 칩은 즉시 토너먼트에서 제거된다.
4. 신규 플레이어(레이트 레지스트레이션 및 리엔트리 포함)는 어떤 자리에도 배정될 수 있으며, 스몰 블라인드와 버튼 사이의 자리를 제외하고 즉시 플레이에 참여한다.

제 10 조 (테이블 위 개인물품 관리)

1. 플레이어는 개인 소지품을 테이블 위에 둘 수 있다. 단, 모든 개인 물품은 게임 진행에 방해가 되지 않도록 다음과 같은 원칙을 준수하여 관리해야 한다.
 - (1) 게임 진행 방해 금지: 개인 물품은 게임 진행에 필수적인 공간을 침범하거나 가려서는 안 된다.
 - (2) 시야 확보: 다른 플레이어나 운영진의 시야를 방해하지 않도록 배치해야 한다.
 - (3) 보안 유지: 게임의 공정성 및 보안에 위협이 될 수 있는 물품은 허용되지 않는다.
2. 운영진은 상기 원칙을 위반하거나, 게임 진행에 방해가 된다고 판단하는 모든 물품에 대해 플레이어에게 위치 조정을 요청하거나 테이블에서 치우도록 요구할 수 있다.

제 11 조 (전자기기 사용 규정)

1. **라이브 핸드 중 사용 금지:** 플레이어는 라이브 핸드를 보유하고 있는 동안(홀 카드를 받은 시점부터 해당 핸드를 먹(muck)하거나 쇼다운이 끝날 때까지) 전자기기를 조작하거나 사용할 수 없다.
2. **통화 제한:** 테이블에서는 전화 통화가 불가능하다. 통화를 원하는 플레이어는 테이블에서 최소 2 미터 이상 떨어진 곳으로 이동해야 한다.
3. **기타 사용:** 라이브 핸드에 참여하고 있지 않은 플레이어는 다른 플레이어에게 방해가 되지 않는 선에서 전자기기를 사용할 수 있다.
4. **RTA(실시간 보조) 금지:** 솔버, 차트, 오즈 계산기 등 게임에 전략적 이점을 제공하는 모든 종류의 실시간 보조 도구의 사용은 토너먼트 구역 내에서 절대적으로 금지된다.
5. **방송 테이블:** 방송 테이블(Feature Table / TV Table)에서는 별도의 강화된 규정(제 56 조 참조)이 적용된다.
6. **부정 사용 의심 시 기기 확인 요청:** 운영진은 RTA 사용 등 규정 위반이 합리적으로 의심되는 경우, 해당 플레이어에게 전자기기 확인을 요청할 수 있다. 이 요청을 거부하는 행위는 부정행위 시도에 준하는 행위로 간주되어 즉시 실격 처리될 수 있다.

[운영가이드]

입법 취지: 게임의 공정성을 확보하고 외부 정보 유입을 차단하는 것이 이 조항의 핵심 목적이다. 라이브 핸드를 보유한 플레이어가 외부와 소통하거나 정보를 얻는

행위는 '한 핸드에 한 플레이어' 원칙을 심각하게 위반하는 것이다.

판정 예시: 라이브 핸드 중 스마트폰 확인

상황: 플레이어 A가 자신의 홀 카드를 확인한 후, 상대방의 액션을 기다리는 동안 스마트폰으로 메시지를 확인했다.

판정: 이는 명백한 규정 위반이다. 이 행위는 제 46 조 (2)항에 해당하며, TD는 사안의 경중에 따라 제 47 조에 명시된 모든 범위의 페널티를 부과할 수 있다.

제 12 조 (칩의 이동 및 보관)

1. 모든 토너먼트 칩은 운영진이 제공하는 공식 랙(Rack)이나 백(Bag)을 통해서만 운반해야 한다. 칩을 주머니에 넣거나 다른 방식으로 숨겨서 이동하는 행위는 칩 몰수 및 실격 사유가 된다.

제 13 조 (외부 칩 반입 금지)

1. 플레이어는 해당 토너먼트에서 사용되는 공식 칩 이외에, 다른 토너먼트나 캐시 게임의 칩 등 어떠한 외부 칩도 테이블에 반입할 수 없다. 이를 위반하는 행위는 토너먼트의 보안을 심각하게 위협하는 행위로 간주되어 즉시 실격 및 영구 참가 제한 등의 강력한 제재를 받는다.

제 3 장: 토너먼트 진행

제 14 조 (새로운 레벨 시작 및 적용 시점)

1. 새로운 레벨은 토너먼트 시계의 카운트가 0이 되거나, 공식적인 안내가 있을 후 시작되는 다음 핸드부터 적용된다.
2. 핸드의 시작은 딜러가 덱의 첫 번째 리플(riffle)을 하거나, 오토 셔플러의 버튼을 누르거나, 딜러가 교대되는 시점으로 정의한다.
3. 딜러의 실수로 이전 레벨의 블라인드가 적용된 채 핸드 시작되었더라도, 이미 실질적 액션(SA)이 진행되었다면 되돌리지 않는다. 해당 핸드에는 그대로 이전 레벨 기준으로 플레이하고, 다음 핸드부터 새로운 레벨을 적용한다.
4. 만약 새로운 레벨이 딜러 교대 중에 시작될 경우, 새로 들어오는 딜러는 이전 레벨대로 한 손을 진행한다.

제 15 조 (카드의 취급, 교환 및 파울 텍)

1. 타이 브레이킹 시 카드의 문양 서열은 스페이드(♠), 하트(♥), 다이아(♦), 클로버(♣) 순서를 따른다.
2. 플레이어는 임의로 텍 교환을 요청할 수 없다. 카드가 손상되었거나 부정함이 의심될 경우, 운영진의 판단에 따라 텍을 교체한다.
3. 문양과 숫자가 동일한 카드가 2 장 이상 발견되는 등 텍이 파울(fouled)된 것으로 판명되면, 현재 진행 중이던 핸드는 즉시 무효 처리되고 모든 벳은 각 플레이어에게 반환된다.
4. 파울 텍이 발견된 즉시, 해당 텍은 플레이에서 즉시 제거된다(removed from play). 운영진은 즉시 검증된 새로운 텍으로 교체하여 게임을 재개한다.
5. 만약 파울 텍이 핸드에 완전히 종료된 이후에 발견되었을 경우, 제 44 조 3 항의 이의 제기 시한이 지났다면(즉, 다음 핸드에 시작되었다면) 이전 핸드의 결과는 반복되지 않는다.

제 16 조 (핸드의 성립, At Your Seat)

1. 플레이어의 핸드에 라이브 핸드로 인정받기 위해서는, 모든 플레이어에게 홀 카드 중 마지막 카드가 딜링 완료되었을 시점에 자신의 자리에 있어야 한다.
2. "자신의 자리에 있다"는 것은 손을 뺄으면 의자에 손이 닿을 수 있는 거리를 의미한다. 이를 지키지 못한 플레이어의 카드는 즉시 데드 핸드로 처리된다.
3. 이 규정은 플레이어들이 핸드 중에 자리에서 일어나 있는 것을 조장하는 것이 아님을 명시한다.

제 17 조 (버튼 및 블라인드)

1. **데드 버튼:** 토너먼트에서는 데드 버튼(Dead Button) 규칙을 사용한다.
2. **헤즈업 플레이:** 헤즈업 플레이 시, 스몰 블라인드가 버튼 역할을 겸하며, 프리플랍에서는 먼저 액션하고 다른 모든 베팅 라운드에서는 마지막에 액션한다.
3. **빅 블라인드 앤티 (BBA):**
 - (1) 모든 토너먼트는 빅 블라인드 앤티(Big Blind Ante, BBA) 방식을 우선 적용한다.
 - (2) BBA 방식에서 빅 블라인드 플레이어의 칩이 부족할 경우, 앤티보다 블라인드를 우선적으로 지불하며, 남은 칩이 앤티가 된다.
4. **블라인드 회피:** 의도적으로 블라인드를 회피하는 행위는 페널티 대상이 된다.

[운영가이드]

데드 버튼 규칙 설명: 데드 버튼이란, 버튼이 탈락한 플레이어의 빈 좌석에 위치하는 경우를 의미한다. 이 규칙은 모든 플레이어가 각 라운드마다 공평하게 블라인드를 지불하도록 보장한다.

BBA 슷스택 예시: 플레이어의 슷스택이 빅 블라인드와 앤티를 모두 지불하기에 부족한 경우, 슷스택의 모든 칩은 빅 블라인드로 우선 처리된다. 예를 들어, 블라인드가 100/200 이고 앤티가 200 인 상황에서 빅 블라인드 플레이어의 슷스택이 300 뿐이라면, 200 은 빅 블라인드로, 남은 100 은 앤티로 처리된다.

제 18 조 (미스딜 및 딜링 오류)

- 1. 미스딜(Misdeal) 선언 기준:** 다음 중 하나에 해당하나 아래 예시들의 상황에 한정되지 않으며, 실질적 액션이 발생하기 전에 즉시 수정이 불가능하다고 판단되는 경우 미스딜이 선언된다.
 - (1) 첫 카드가 잘못된 자리에 딜링되었고, 이를 즉시 수정할 수 없는 경우.
 - (2) 핸드를 받을 자격이 없는 자리에 카드가 딜링된 경우.
 - (3) 핸드를 받아야 할 자리를 건너뛰고 딜링하여, 이로 인해 한 명 이상의 플레이어가 잘못된 수의 카드를 받게 되거나 게임의 흐름을 되돌릴 수 없는 경우.
 - (4) 플랍 게임의 딜링 과정에서 첫 두 장의 카드 중 한 장이 노출된 경우.
 - (5) 딜링 과정에서 테이블 밖으로 벗어난 카드를 포함하여 두 장 이상의 카드가 노출된 경우.
 - (6) 딜링 과정에서 두 장 이상의 사전 노출 카드(Boxed Card)가 발견된 경우.
 - (7) 딜링 과정에서 조커 등 해당 게임의 표준에서 벗어난 비정상적인 카드가 발견된 경우.
- 2. 최초 한 장의 노출 카드 처리:** 딜링 과정에서 노출된 카드(Exposed Card) 또는 테이블 밖으로 벗어난 카드(Card off the Table)가 최초로 한 장 발생한 경우는 미스딜이 아니며, 해당 카드는 모든 플레이어에게 공개된 후, 다음 베팅 라운드를 위해 사용될 첫 번째 번 카드(burn card)로 사용된다.
- 3. 사전 노출 카드(Boxed Card) 처리:** 딜링 과정에서 덱 안에 앞면이 위로 향한 채 발견되는 사전 노출 카드는 딜링 오류(Dealing Error)로 간주하지 않는다.

- (1) 최초 한 장의 처리: 발견 즉시 모든 플레이어에게 공개된 후, 존재하지 않는 카드로 취급하여 즉시 버린다. 핸드는 중단 없이 계속 진행된다.
- (2) 두 장 이상의 처리: 만약 초기 딜링 과정에서 두 장 이상의 사전 노출 카드가 발견될 경우, 이는 1 항 (6)목에 따라 미스딜을 선언한다.
4. **미스딜 처리 절차:** 미스딜이 선언되면, 모든 카드를 회수하고 버튼 이동 없이 정확히 동일한 조건으로 리딜(re-deal)을 진행한다. 이때, 원래의 딜에서 자리에 없어 핸드를 받지 못했던 플레이어도 리딜에는 참여할 수 있다. 단, 해당 핸드가 시작된 이후에 토너먼트에 등록한 신규 플레이어 또는 리엔트리 플레이어는 리딜에 참여할 수 없다.
5. **실질적 액션 이후의 처리 원칙:** 실질적 액션(제 36 조 참조)이 발생한 후에는 미스딜을 선언할 수 없으며, 핸드는 그대로 진행된다. 잘못된 수의 카드를 받은 플레이어의 핸드는 데드 핸드로 처리된다.

[운영가이드]

입법 취지: 딜링 과정에서 발생하는 다양한 오류를 명확히 구분하고, 그 처리 기준을 국제 표준에 맞게 확립하기 위함이다. 특히, 딜러의 행위로 발생하는 '딜링 오류'와 텍 자체의 결함인 '사전 노출 카드'를 명확히 분리하여 판정의 일관성을 확보한다.

판정 원칙: 오류의 합산 금지
'사전 노출 카드(Boxed Card)'는 '무효 폐기' 대상이며, '노출된 카드(Exposed Card)'는 '교체 대상'일 뿐, 두 사건은 근본적으로 다른 카테고리의 오류이다. 따라서 이 두 사건을 합산하여 1 항 (5)목의 '두 장 이상의 오류 카드'로 계산하지 않는다.

판정 예시 1: 테이블 밖으로 벗어난 카드

상황: 프리플랍 딜링 중, 딜러가 실수하여 한 장의 카드가 바닥에 떨어졌다.

판정: 이는 '최초 한 장의 오류'에 해당하므로 미스딜이 아니다. 딜러는 해당 카드를 주워 모든 플레이어에게 공개하고, 플랍을 위한 번 카드로 따로 보관한다. 딜링은 중단 없이 계속된다.

판정 예시 2: '사전 노출 카드'와 '노출된 카드' 혼합 발생

상황: 프리플랍 딜링 중, 텍 안에서 사전 노출 카드 한 장이 발견되었고, 이후 동일

딜링 과정에서 딜러의 실수로 또 다른 카드 한 장이 뒤집혔다.

판정: 미스딜이 아니다. 딜러는 다음 절차를 순서대로 따른다. (1) 먼저, 발견된 사전 노출 카드를 3 항 (1)목에 따라 모든 플레이어에게 공개한 후 즉시 폐기한다. (2) 이후, 뒤집힌 카드는 실질적으로 발생한 '최초 한 장의 오류'이므로, 2 항에 따라 핸드를 계속 진행하며 해당 카드는 번 카드로 사용된다.

제 19 조 (비정상적인 보드 처리)

1. **4 장 플랍:** 플랍이 4 장으로 깔린 경우, 딜러는 4 장의 카드를 뒤집어 섞고, 플로어가 무작위로 1 장을 골라 다음 번 카드로 사용하며 나머지 3 장이 플랍이 된다.
2. **미리 펼쳐진 카드 (Prematurely Dealt Card):** 액션이 끝나기 전에 카드가 미리 펼쳐진 경우, 다음과 같이 처리한다.
 - (1) 프리플랍 (Premature Flop): 미리 펼쳐진 플랍 카드 3 장은 덱으로 회수하여 전체 덱 스텝(stub)과 함께 다시 셔플한다. 딜러는 추가 번 카드 없이 새로운 플랍을 펼친다.
 - (2) 플랍 이후 (Premature Turn/River): 미리 펼쳐진 보드 카드(턴 또는 리버)는 덱으로 회수하여 전체 덱 스텝과 함께 다시 셔플한다. 현재 라운드의 베팅이 완료된 후, 딜러는 추가 번 카드 없이 새로운 턴 또는 리버 카드를 펼친다.

[운영가이드]

입법 취지: 핸드가 정상적으로 진행되는 도중 보드에 문제가 발생했을 경우, 핸드를 무효화하지 않고 정해진 절차에 따라 공정하게 수정하여 경기를 속행하기 위함이다.

제 20 조 (테이블 브레이킹, 밸런싱 및 리드로우)

1. 테이블 브레이킹 순서와 밸런싱을 위해 플레이어를 이동시킬 테이블의 선정 방식은 사전에 공지된 절차를 따른다.
2. 밸런싱을 위해 이동하는 플레이어는 일반적으로 다음 핸드에 빅 블라인드가 될 플레이어이며, 이동하는 테이블의 가장 불리한 자리(Worst Position)에 배정된다. 가장 불리한 자리란, 빅 블라인드에 가장 가까운 빈자리를 의미하며, 해당 자리가 싱글 빅 블라인드이거나 빅 블라인드를 두 번 연속으로 지불하게 되더라도 그 자리에 배정될 수 있다. 단, 스몰 블라인드는 가장 불리한 자리가 될 수 없다.

3. 다른 테이블과 플레이어 수가 3명 이상 차이 나는 테이블이 발생할 경우, TD의 재량에 따라 가장 인원이 적은 테이블의 플레이가 일시 중지될 수 있다.
4. 리드로우(Redraw): 토너먼트의 공정성을 위해, TD가 사전에 공지한 특정 시점(예: Day 2 시작, 파이널 테이블 등)에 모든 플레이어의 좌석을 무작위로 재배치할 수 있다.
5. 테이블 브레이크 시점에 자리를 비운 플레이어의 칩은, 운영진이 새로운 좌석으로 운반한다.

[운영가이드]

표준 절차: 테이블 밸런싱 시, 이동할 플레이어는 일반적으로 (1) 플레이어가 가장 많은 테이블, 또는 (2) 다음 브레이킹 순서에 해당하는 테이블에서 선정하는 것을 표준으로 한다.

플레이 중지(Halting Play): 본 조 3항에 따라 플레이가 중지된 테이블은, 밸런싱이 완료된 후에야 플레이를 재개할 수 있다. 이는 소수 인원 테이블의 과도한 핸드 진행을 막기 위함이다.

정보 전달: 테이블을 이동한 플레이어를 위해, 이전 테이블의 운영진은 필요한 정보(예: 특정 플레이어의 페널티 여부 등)를 새로운 테이블의 운영진에게 전달한다.

최종 권한 및 운영 철학: 본 조항의 모든 절차는 공정성 유지를 위한 표준 가이드라인이다. TD는 이 표준 절차보다 현장 상황과 '게임의 최선의 이익'을 최우선으로 삼으며, 본 조항의 모든 절차를 재량에 따라 변경하거나 생략할 수 있다.

제 21 조 (칩 레이스 및 컬러 업)

1. 칩 레이스(Chip Race): 플레이어는 이로 인해 토너먼트에서 탈락하지 않으며, 마지막 칩을 잃을 경우 해당 시점에 통용되는 가장 낮은 단위의 칩 1개를 받는다.
2. 칩 레이스는 1번 좌석부터 시작하며, 각 플레이어는 최대 1개의 칩만 받을 수 있다.
3. 운영진은 언제든지 재량으로 플레이어의 칩을 컬러 업(Color Up)할 수 있다.

제 22 조 (핸드 포 핸드, Hand for Hand)

1. 사전에 공지된 인원예 도달하면, 상금권(In The Money) 진입을 위한 절차로 핸드 포 핸드 플레이를 시작한다.
2. 핸드 포 핸드 진행 시, 매 핸드마다 토너먼트 시계에서 기본 2 분이 차감되며, TD 의 재량에 따라 최대 3 분까지 적용될 수 있다.
3. 올인과 콜이 발생한 테이블은 다른 모든 테이블의 핸드가 종료될 때까지 액션을 멈추고 대기해야 한다.
4. 동일 핸드에서 여러 플레이어가 탈락할 경우:

(1) 상금이 분배 가능한 경우:

- (가) 다른 테이블에서 동시에 탈락 시, 해당 등위의 상금을 균등하게 분배한다.
- (나) 같은 테이블에서 동시에 탈락 시, 해당 핸드를 더 많은 칩으로 시작한 플레이어가 더 높은 등위를 차지한다.

(2) 상금이 참가권 등 나눌 수 없는 형태일 경우:

- (가) 테이블 위치와 관계없이, 해당 핸드를 더 많은 칩으로 시작한 플레이어가 더 높은 등위를 차지한다.

[운영가이드]

입법 취지: 상금 버블 상황에서 탈락 순위를 명확히 가리기 위함이다. 모든 테이블이 한 핸드씩 동시에 진행함으로써, 시간 차이로 인해 발생하는 불공정한 순위 결정을 방지한다.

운영 절차:

- (1) 개시 선언: TD 는 "현재 진행 중인 핸드를 마치고 대기하십시오. 핸드 포 핸드를 시작하겠습니다."라고 모든 테이블에 공지한다.
- (2) 올인 발생 시: 올인과 콜이 발생한 테이블의 딜러는 즉시 액션을 중지시키고 플로어를 호출한다. 관련된 모든 플레이어의 카드는, 다른 모든 테이블의 핸드가 종료되고 운영진의 지시가 있을 때까지 반드시 뒷면을 유지해야 한다.

판정 예시: 다수 동시 탈락

상황: 핸드 포 핸드 중, 테이블 A 와 테이블 B 에서 각각 한 명씩 탈락했다. 현재 50 등까지가 상금권이고, 51 명의 플레이어가 남아있던 상황이다.

판정: 두 플레이어는 공동 50 위로 처리되며, 50 위 상금을 두 사람이 똑같이 나누어 가진다. 만약 같은 테이블에서 두 명이 동시에 탈락했다면, 해당 핸드를 더 많은 칩으로 시작한 플레이어가 더 높은 등위(이 경우 50 위)를 차지하게 된다.

제 23 조 (하루 종료 절차)

1. 각 이벤트의 Day 종료 절차는 이벤트의 특성에 따라 다를 수 있으며, 구체적인 방식은 TD 가 사전에 공지한다. 다음은 표준 절차의 예시이다.
 - (1) 각 Day 의 마지막 레벨 종료 시점이 임박하면(통상 10 분~15 분 전), TD 는 토너먼트 시계를 중지시킨다.
 - (2) TD 는 무작위 추첨(예: 카드 뽑기)을 통해 해당 Day 에 플레이할 마지막 핸드의 수(통상 3~5 핸드)를 결정하고 모든 테이블에 공지한다.
 - (3) 모든 테이블은 공지된 수만큼의 핸드만 정확히 플레이한 후 그날의 경기를 종료한다.

제 24 조 (파이널 테이블 구성)

1. 토너먼트의 공식 파이널 테이블은 9 인 플레이를 기준으로 구성된다.
2. 단, 6 핸디드 등 특수한 형태의 토너먼트에서는 사전에 공지된 별도의 기준에 따라 구성한다. (예: 6 핸디드 이벤트는 7 인 파이널 테이블)

제 25 조 (래빗 헌팅 금지)

1. 핸드가 완전히 종료된 후, 만약 핸드가 계속되었다고 가정했을 때 나왔을 커뮤니티 카드나 다음 카드를 공개하는 행위(래빗 헌팅)는 허용되지 않는다.

제 4 장: 베팅 규칙

제 26 조 (베팅의 방법: 구두 선언과 칩 액션)

1. 베팅은 구두 선언 또는 칩을 앞으로 미는 액션으로 이루어진다.
2. 구두 선언과 칩 액션이 동시에 발생하면, 명확한 구두 선언이 우선한다.
3. "500"이라고 말하는 것은 500 칩을 조용히 내는 것과 동일하게 취급된다.

제 27 조 (액션의 순서, Action in Turn)

1. 모든 플레이어는 본인의 순서에 맞게 행동해야 한다. 순서를 어긴 액션(Action Out of Turn)은 페널티가 부과된다.

2. 순서를 어긴 액션은, 본래 액션 순서의 플레이어의 행동으로 인해 베팅 상황이 변하지 않았다면 구속력을 가진다.
3. 만약 본래 순서의 플레이어가 벳 또는 레이즈를 하여 액션이 변경되면, 순서를 어긴 플레이어는 자신의 벳을 회수하고 모든 옵션을 새로 가질 수 있다. 단, 순서를 어긴 폴드는 언제나 구속력을 가진다.
4. 순서를 어긴 액션으로 인해 자신의 차례를 건너뛰게 된 플레이어는 즉시 이의를 제기하여 자신의 행동할 권리를 방어해야 한다. 만약 건너뛰어 진 플레이어가 합리적인 시간 내에 이의를 제기하지 않아, 실질적 액션이 추가로 진행되었을 경우, 순서를 어긴 액션은 구속력을 갖게 되며 건너뛰어 진 핸드는 TD의 재량에 따라 데드 핸드 처리되거나 공격적인 액션(벳, 레이즈)이 제한될 수 있다.

[운영가이드]

입법 취지: 순서를 어긴 액션(OOT)은 게임의 흐름을 방해하고 특정 플레이어에게 부당한 정보를 제공할 수 있으므로 엄격히 다뤄져야 한다. 핵심 원칙은 '액션이 변경되지 않았다면 OOT는 구속력을 가지며, 변경되었다면 OOT는 무효가 된다'는 것이다.

판정 예시 1: OOT 콜 (액션 변경 있음)

상황: A가 500을 벳. B의 차례인데 C가 먼저 "콜". 그 후 B가 1,500으로 레이즈.

판정: B의 레이즈로 인해 C가 마주한 베팅 상황이 변경되었으므로, C의 OOT 콜은 무효가 된다. C는 벳을 돌려받고, B의 1,500 레이즈에 대해 새로 결정할 수 있다.

판정 예시 2: OOT 콜 (액션 변경 없음)

상황: A가 500을 벳. B의 차례인데 C가 먼저 "콜". 그 후 B가 폴드.

판정: B의 폴드는 C가 마주한 베팅 상황을 변경시키지 않았다. 따라서 C의 OOT 콜은 구속력을 가지며, C는 500을 콜해야 한다.

판정 예시 3: OOT 체크

상황: A가 체크. B의 차례인데 C가 먼저 체크.

판정: 액션은 B에게 돌아간다. 만약 B가 체크하면, 액션이 변경되지 않았으므로 C의 OOT 체크는 구속력을 가진다. 만약 B가 벳을 하면, 액션이 변경되었으므로 C는 B의 벳에 대해 모든 옵션(콜, 레이즈, 폴드)을 새로 가질 수 있다.

판정 예시 4: OOT 폴드

상황: A가 벳. B의 차례인데 C가 먼저 폴드.

판정: '순서를 어긴 폴드는 언제나 구속력을 가진다'는 원칙에 따라 C의 핸드는 즉시 데드 핸드로 처리된다. C는 B의 액션(콜, 레이즈, 폴드)과 관계없이 자신의 핸드를 되찾을 수 없다.

제 28 조 (콜링의 방법)

1. 다음은 표준적인 콜링 액션으로 인정된다.
 - (1) "콜"이라고 명확히 구두 선언하는 행위
 - (2) 콜 금액과 정확히 일치하는 액수의 칩을 앞으로 미는 행위
 - (3) 구두 선언 없이 오버사이즈 칩(Oversized Chip) 1 개를 내는 행위

제 29 조 (레이즈의 방법 및 조건)

1. 레이즈는 반드시 다음 중 한 가지 방법으로 이루어져야 한다.
 - (1) 전체 레이즈 금액을 한 번의 연속적인 동작으로 미는 행위
 - (2) 칩을 밀기 전에 구두로 정확한 총 베팅액을 선언하는 행위
2. 레이즈는 최소한 현재 베팅 라운드의 가장 큰 이전 벳 또는 레이즈 금액 이상이어야 한다.
3. 이전 베팅액의 50% 이상이지만 최소 레이즈 금액 미만으로 레이즈한 경우, 반드시 최소 레이즈 금액을 채워야 한다. 50% 미만일 경우 콜로 간주된다 (단, 올인 제외).
4. 별도의 설명 없이 "레이즈"와 함께 특정 금액을 선언하는 것은, 전체 베팅 총액을 의미하는 것으로 간주한다. (예: A가 1,000을 벳한 상황에서 B가 "레이즈, 3,000"이라고 선언하면, 이는 총 3,000으로의 레이즈를 의미하며, 1,000에 3,000을 추가하는 것이 아니다.)

제 30 조 (오버사이즈 칩 베팅)

1. 상대방의 베팅에 직면했을 때, 구두로 "레이즈"를 선언하지 않고 단일 오버사이즈 칩을 내는 것은 콜이다. 오버사이즈 칩으로 레이즈하려면 칩이 테이블 표면에 닿기 전에 "레이즈"를 선언해야 한다.

제 31 조 (다중 칩 베팅)

1. 상대방의 베팅에 직면했을 때 "레이즈" 또는 "올인"을 먼저 선언하지 않았다면, 여러 개의 칩을 내는 베팅은 다음 기준에 따라 콜로 간주된다:

- (1) 본인의 마지막 칩을 모두 쓰는 경우도 포함하여 낸 칩들 중 가장 작은 단위의 칩 하나를 제외하면 콜 금액에 미치지 못할 경우.
2. 만약 가장 작은 단위의 칩 하나를 제외하고도 콜 금액 이상이 남는다면, 해당 액션은 다음 기준에 따라 판정한다.
- (1) 플레이어에게 칩이 더 남아있는 경우, 해당 액션은 제 29 조 3 항(50% 규칙)의 적용을 받는 레이즈 시도로 간주된다.
- (2) 플레이어가 자신의 마지막 칩들로 베팅한 경우, 50% 규칙 충족 여부와 관계없이 해당 베팅은 올인(All-in)으로 간주된다.

[운영가이드]

입법 취지: 플레이어의 애매한 액션을 명확한 '콜' 또는 '레이즈'로 규정하여 분쟁을 원천 차단하는 것이 핵심이다.

판정 예시 1: 다중 칩 베팅이 콜로 판정되는 경우 (칩 제거 규칙)

상황: A 가 1,200 을 벳. B 가 "레이즈" 선언 없이 1,000 칩 2 개(총 2,000)를 벳.

판정: 이는 본 조의 '다중 칩 베팅' 규칙에 해당한다. B 가 낸 칩(2,000)에서 가장 작은 단위의 칩 하나(1,000)를 빼면 1,000 이 남는다. 이 금액은 콜 금액인 1,200 에 미치지 못하므로, B 의 액션은 레이즈가 아닌 콜로 판정된다. B 는 800 을 거슬러 받는다.

판정 예시 2: 올인 상황에서 다중 칩 베팅이 콜로 판정되는 경우

상황: A 가 6,000 을 벳했다. B 의 잔여 스택은 5,000 칩 2 개(총 10,000)뿐이다.

B 는 "레이즈" 선언 없이 5,000 칩 2 개를 모두 벳했다.

판정: B 가 낸 칩(10,000)에서 가장 작은 단위(이 경우 5,000) 칩 하나를 빼면 5,000 이 남는다. 이 금액은 콜 금액인 6,000 에 미치지 못하므로, 본 조 1 항에 따라 B 의 액션은 콜로 판정된다. B 는 4,000 을 거슬러 받는다.

판정 예시 3: 50% 미만 레이즈 시도가 콜로 판정되는 경우

상황: A 가 2,000 을 벳. B 가 "레이즈" 선언 없이 1,000 칩 한 개와 500 칩 세 개(총 2,500)를 벳.

판정: B 가 낸 칩에서 가장 작은 단위(500) 하나를 빼도 2,000 이 남아 콜 금액 이상이므로, 이는 레이즈 시도로 간주된다. B 의 추가 베팅액(500)은 A 의 벳(2,000)의 50%(1,000)에 미치지 못한다. 따라서 29 조 3 항에 따라 B 의 액션은 콜로 판정된다. B 는 500 을 거슬러 받는다.

제 32 조 (기존 베팅 칩이 있는 상태에서의 액션)

1. 본 조항과 관련된 혼란을 방지하기 위해, 레이즈를 마주한 플레이어는 추가적인 칩을 내기 전에 자신의 의사(콜 또는 레이즈)를 명확히 구두로 선언해야 한다.
2. **칩을 명확히 회수한 경우:** 이전에 베팅했던 칩을 자신의 스택으로 명확히 회수했다면, 해당 플레이어는 콜 또는 레이즈 액션에 구속되며 다시 폴드할 수 없다.
3. **그 외 불분명한 경우:** 구두 선언 없이 이전에 베팅했던 칩을 그대로 두거나 일부만 회수하는 등 액션이 불분명할 경우, 각각의 상황에 따라 제 30 조(오버사이즈 칩 베팅) 및 제 31 조(다중 칩 베팅)의 규칙을 적용하여 최종 액션을 판정한다.

[운영가이드]

입법 취지: 플레이어가 이전에 낸 칩과 새로 추가하는 칩을 혼합하여 자신의 의도를 모호하게 만드는 행위를 방지하고, 모든 베팅 액션의 명확성을 확보하기 위함이다.

판정 예시 1: 칩을 전부 회수한 경우 (액션 구속)

상황: A 가 1,000 을 벳. B 가 3,000 으로 레이즈. A 는 이전에 냈던 1,000 칩을 명확하게 자신의 스택으로 완전히 회수한 뒤, 액션을 고민한다.

판정: 이는 본 조 2 항에 해당한다. A 는 칩을 회수하는 순간 콜 또는 레이즈 액션에 구속된다. A 는 이제 3,000 에 콜하거나 그 이상으로 레이즈할 수만 있으며, 폴드할 수 없다.

판정 예시 2: 칩을 일부만 회수한 경우 (50% 규칙 적용)

상황: A 가 1,200(1,000 칩 1 개 + 100 칩 2 개)을 벳. B 가 2,400 으로 레이즈. A 는 구두 선언 없이, 이전에 냈던 칩 중 100 칩 2 개만 회수하고 1,000 칩은 그대로 둔 채 5,000 칩 한 개를 추가했다.

판정: 이는 본 조 3 항에 해당하는 불분명한 경우이다. A 가 최종적으로 베팅 라인에

투입한 총액은 (남아있던 1,000 + 새로 추가한 5,000) = 6,000 이다. 이는 B 의 베팅(2,400)에 대한 명백한 레이즈 시도이며, 50% 규칙을 충족하므로 총 6,000 으로의 유효한 레이즈로 판정된다.

판정 예시 3: 칩을 그대로 둔 경우 (오버사이즈 칩 규칙 우선 적용)

상황: A 가 1,200 을 베팅. B 가 2,400 으로 레이즈. A 는 구두 선언 없이, 이전에 냈던 1,200 칩을 그대로 둔 채 5,000 칩 한 개를 추가했다.

판정: 이는 본 조 3 항에 해당하는 불분명한 경우이다. 이 경우, 새롭게 추가된 칩에 대한 규칙이 우선 적용된다. A 가 추가한 액션은 단일 오버사이즈 칩(5,000)을 낸 것이므로, 제 30 조(오버사이즈 칩 베팅)에 따라 이는 콜로 판정된다. A 는 2,400 을 콜해야 하며, 3,800 을 거슬러 받는다.

제 33 조 (수락된 액션, Accepted Action)

1. 포커는 주의 깊은 관찰의 게임이다. 상대방 베팅액의 정확한 카운트를 확인하는 것은 콜을 하는 플레이어의 책임이다. 만약 딜러나 다른 플레이어로부터 잘못된 정보를 듣고 콜을 했더라도, 이는 정확한 베팅액을 수락한 것으로 간주되며, 정확한 금액만큼 지불할 책임이 있다.
2. 만약 딜러나 다른 플레이어가 베팅 금액을 잘못 공지했음에도 불구하고, 원래 베팅을 한 플레이어가 이를 인지하고도 고의로 정정하지 않았다고 판단될 경우, TD 는 '게임의 최선의 이익' 원칙에 따라 해당 플레이어에게 페널티를 부과하거나, 실제 베팅액이 아닌 공지된 금액만을 인정하는 등의 결정을 내릴 수 있다.

[운영가이드]

입법 취지: 딜러나 플레이어의 잘못된 정보 제공으로 인해 발생할 수 있는 분쟁을 방지하고, 최종적인 책임을 콜을 하는 플레이어에게 부여함으로써 게임의 공정성을 유지한다. 단, 이 원칙이 상대방을 기만하려는 비신사적인 행위에 악용되는 것을 막기 위한 예외 규정을 함께 둔다.

판정 예시: 콜러의 책임 원칙 (일반적인 경우)

상황: 플레이어 A 가 8,000 을 베팅했으나, 딜러가 실수로 "6,000"이라고 공지했다. 플레이어 B 가 "콜"이라고 말하며 6,000 을 냈다.

판정: 본 조 1 항에 따라, B 는 A 의 실제 베팅액인 8,000 을 콜해야 할 책임이 있다.
B 는 2,000 을 추가로 지불해야 한다.

제 34 조 (언더콜의 처리)

1. '언더콜'이란, 플레이어가 구두로 "콜"을 선언하지 않고 콜에 필요한 금액보다 적은 액수의 칩을 내는 행위를 의미한다.
2. 다음의 경우, 언더콜은 반드시 전체 콜(Full Call)로 처리된다.
 - (1) 헤즈업 상황에서의 모든 베팅
 - (2) 멀티웨이 상황에서, 해당 베팅 라운드의 첫 번째 베팅(Opening Bet)에 대한 언더콜
3. 상기 2 항에 해당하지 않는 모든 다른 상황에서의 언더콜은, TD 의 재량에 따라 처리된다.
TD 는 상황의 공정성을 고려하여, 플레이어가 언더콜한 금액을 포기하고 폴드하도록 허용할 수 있다.
4. '첫 번째 베팅(Opening Bet)'은 각 베팅 라운드에서 처음으로 칩이 투입되는 행위를 말한다.
블라인드를 사용하는 게임의 프리플랍에서는 플레이어의 액션과 관계없이, 이미 포스팅된 빅 블라인드(BB)가 그 라운드의 첫 번째 베팅(Opening Bet)이다.

제 35 조 (베팅의 원칙 및 한도)

1. **최소 벳:** 모든 베팅 라운드에서 첫 베팅(오픈 벳)은 빅 블라인드 금액 이상이어야 한다.
2. **최소 레이즈:** 레이즈 금액은 최소한 현재 베팅 라운드의 가장 큰 이전 벳 또는 레이즈 금액 이상이어야 한다.
3. **레이즈 횟수 제한:** 노-리밋(No-Limit) 게임에서는 레이즈 횟수에 제한이 없다.
4. **베팅 기회 재개:** 한 명 이상의 플레이어가 최소 레이즈 금액에 미치지 못하는 올인(All-in)을 한 경우, 이미 액션을 취했던 플레이어에게 베팅 기회가 다시 돌아왔을 때, 해당 플레이어가 직면한 총 베팅 증가액이 유효한 최소 레이즈 금액 이상이 아니라면 레이즈를 할 수 없다.

[운영가이드]

입법 취지: 다수의 레이즈와 숏스택 올인이 혼재된 상황에서, 다음 플레이어의 유효한 최소 레이즈 금액을 산정하는 명확한 기준을 확립하여 현장의 혼란을 방지하고 게임의 공정성을 확보하기 위함이다.

판정 예시: 다수의 올인이 포함된 프리플랍 최소 레이즈 금액 산정

상황:

- 블라인드: 1,000 / 2,000 (빅 블라인드 앤티 2,000)
- 액션 순서:
 - UTG 가 4,500 으로 레이즈.
 - UTG+1 이 9,000 으로 리레이즈(3-bet).
 - MP 가 11,000 으로 올인.
 - MP+1 이 20,000 으로 올인.
 - MP+2 가 22,000 으로 올인.

질문: BTN 이 할 수 있는 최소 레이즈 금액은 얼마인가?

판정 분석 및 절차:

1. '최소 레이즈 기준액' 설정 및 갱신:

- UTG 의 레이즈(4,500)는 빅 블라인드(2,000) 대비 2,500 을 증가시켰다.
- UTG+1 의 리레이즈(9,000)는 이전 벳(4,500) 대비 4,500 을 증가시켰다. 이 증가분(4,500)은 이전 증가분(2,500)보다 크므로, 이 시점부터 '최소 레이즈 기준액'은 **4,500** 으로 갱신된다.

2. '숏 올인'으로 인한 기준액 유지:

- MP 의 올인(11,000)은 이전 벳(9,000) 대비 2,000 만 증가했다. 이는 현재 '최소 레이즈 기준액'(4,500)에 미치지 못하므로, 유효한 레이즈가 아닌 '숏 올인(Short All-in)'이다. 따라서 '최소 레이즈 기준액'은 여전히 **4,500** 으로 유지된다.

3. 추가 베팅들의 유효성 판단 및 기준액 갱신:

- MP+1 의 올인(20,000)은 이전 벳(11,000) 대비 9,000 을 증가시켰다. 이 증가분(9,000)은 현재 '최소 레이즈 기준액'(4,500) 이상이므로, 이는 유효한 레이즈이다.
- 따라서, 이 시점부터 '최소 레이즈 기준액'은 **9,000** 으로 갱신된다.
- MP+2 의 올인(22,000)은 이전 벳(20,000) 대비 2,000 만 증가했다. 이는 새롭게 갱신된 '최소 레이즈 기준액'(9,000)에 미치지 못하므로, '숏

올인'이다.

4. 최종 판정:

- BTN 이 콜하기 위해 필요한 금액은 현재까지의 최고 베팅액인 **22,000** 이다.
- BTN 이 레이즈하기 위한 최소 증가 금액은 마지막으로 유효하게 설정된 '최소 레이즈 기준액'인 **9,000** 이다.
- 따라서 BTN 이 할 수 있는 최소 레이즈는 22,000 (콜 금액) + 9,000 (최소 레이즈 기준액) = **총 31,000** 이 된다.

제 36 조 (실질적 액션, Substantial Action)

1. 실질적 액션은 다음 중 하나를 의미한다.

- (1) 순서에 맞는 두 개의 액션 (단, 최소 하나의 액션은 팟에 칩을 넣는 행위여야 함)
- (2) 순서에 맞는 세 개의 액션 (체크, 벳, 레이즈, 콜, 폴드 조합)

제 37 조 (스트링 벳 및 레이즈)

- 1. 스트링 벳과 스트링 레이즈는 허용되지 않는다. 이는 플레이어가 베팅 라인에 칩을 놓은 후, 다시 자신의 스택으로 돌아가 칩을 추가하는 모든 행위를 포함한다. 이러한 행위가 발생할 경우, 첫 번째 동작으로 베팅 라인에 놓인 칩의 액수만이 유효한 베팅으로 인정된다.

제 38 조 (조건부 및 시기상조 선언)

- 1. 미래의 액션에 대한 조건부 선언(예: "만약 ~하면, ~하겠다")은 비표준적인 행위이며 금지된다. TD 는 이러한 발언에 대해 구속력을 부여하거나 페널티를 부과할 수 있다.
- 2. 플레이어 A 가 "레이즈"를 선언했으나 정확한 금액을 정하기 전에 플레이어 B 가 먼저 콜을 하는 등, 시기상조의 액션은 금지된다. 이 경우, TD 는 B 가 A 의 모든 유효한 베팅 사이즈에 콜해야 할 의무를 지우는 등 상황에 맞는 최선의 판정을 내린다.

제 39 조 (비표준적 및 불분명한 베팅)

- 1. 플레이어는 비표준적인 베팅 용어나 제스처를 사용하는 것에 대한 책임을 스스로 진다. 이러한 행위는 플레이어의 의도와 다르게 해석될 수 있다.
- 2. 만약 구두 선언이 여러 유효한 베팅 액수로 해석될 수 있는 경우, 해당 베팅은 **베팅 직전**

팟 사이즈보다 작거나 같은 가장 큰 합리적인 금액으로 판정된다.

[운영가이드]

입법 취지: “벳, 오십” 또는 “다섯 개”와 같이 금액 단위나 칩의 종류가 생략된 불분명한 구두 선언으로 인해 발생하는 분쟁을 방지하고, 일관된 처리 기준을 확립하기 위함이다. 이는 플레이어가 모호한 선언으로 상대의 반응을 살피려는 ‘앵글 슈팅’을 방지하는 역할도 한다.

판정 예시 1: 토너먼트 초반부, 단위가 생략된 베팅

상황: 노리밋 홀덤, 블라인드 1,000/2,000. 프리플랍에서 여러 명이 콜하여 팟 사이즈가 12,000 이 되었다. 플랍이 열린 후, 플레이어 A 가 “벳, 다섯”이라고 선언했다.

판정 분석 및 절차:

1. **모호성 식별:** “다섯”이라는 선언은 **5,000** 또는 **50,000** 으로 합리적인 해석이 가능하다. (500 은 최소 벳 금액인 2,000 에 미치지 못하므로 유효하지 않다.)
2. **규칙 적용:** 제 39 조 2 항(“팟 사이즈보다 작거나 같은 가장 큰 합리적인 금액”)을 적용한다.
3. **최종 판정:** 두 가지 합리적 해석(5,000 과 50,000) 중, 팟 사이즈(12,000)보다 작으면서 더 큰 금액은 **5,000** 이다. 따라서 플레이어 A 의 베팅은 5,000 으로 최종 판정된다.

제 40 조 (비 액면가 아이템 베팅)

1. 바운티 칩, 타임뱅크 칩 등 액면가가 없는 모든 토너먼트 아이템은 베팅에 사용할 수 없다. 위반 시 TD 는 해당 액션을 무효 처리하고, 고의 또는 반복적일 경우 페널티를 부과할 수 있다.

제 5 장: 쇼다운

제 41 조 (핸드 공개 순서 및 의무)

1. **공개 순서:** 모든 액션이 종료된 후, 마지막 베팅 라운드에서 마지막으로 공격적인 액션(벳 또는 레이즈)을 한 플레이어가 가장 먼저 핸드를 공개해야 한다. 마지막 베팅 라운드에

베팅이 없었다면, 해당 라운드에서 가장 먼저 액션할 순서의 플레이어가 먼저 공개해야 한다.

2. **경쟁 없는 팟 (Uncontested Pot):** 쇼다운에서 모든 플레이어가 자신의 핸드를 앞면으로 공개하지 않고 먹(muck)하면, 마지막으로 핸드를 보유한 플레이어가 팟을 획득하며, 이 플레이어는 자신의 핸드를 공개할 의무가 없다.
3. **핸드 공개 요청 권리:** 리버 라운드에 베팅이 있었을 경우, 콜을 한 플레이어는 베팅한 플레이어의 핸드를 공개하도록 요청할 '정당한 권리'(inalienable right)를 갖는다. 리버 라운드에 베팅이 없었을 경우, 핸드 공개 요청은 TD의 재량에 따른다. 단, TD는 이 권리가 게임 지연이나 상대방 조롱 등 비신사적인 목적으로 남용된다고 판단될 경우, '게임의 최선의 이익' 원칙에 따라 요청을 기각하고 페널티를 부과할 수 있다.

[운영가이드]

입법 취지: 리버 베팅에 콜을 한 행위는 상대의 핸드 정보를 확인하기 위해 칩을 지불한 것과 같다는 원칙을 바탕으로, 콜을 한 플레이어의 정당한 권리를 보장하는 동시에, 이 권리가 남용되어 게임의 흐름을 해치는 것을 방지하기 위함이다. 특히 리버 베팅이 없는 상황에서의 핸드 공개는 오직 '게임의 무결성'을 지키기 위한 예외적인 경우에만 허용되어야 한다.

TD 판정 가이드라인 (리버 베팅 없는 경우):

- (1) 요청 기각이 원칙: 리버 베팅이 없었다면, 플레이어는 상대의 핸드를 볼 권리가 없는 것이 기본 원칙이다.
- (2) 예외적 허용 (담합/소프트 플레이 의심): TD가 담합 또는 소프트 플레이에 대한 합리적인 의심이 드는 경우에만 예외적으로 핸드 공개를 명령할 수 있다.

슬로우롤링 (Slow Rolling) 방지:

- (1) 정의: 슬로우롤링이란, 명백한 위닝 핸드를 가지고 있음에도 불구하고, 상대방을 조롱할 목적으로 의도적으로 핸드 공개를 지연하는 비신사적인 행위를 말한다.
- (2) 판정: 슬로우롤링은 '고의적인 게임 지연' 및 '에티켓 위반'에 해당하며, TD는 사안의 경중에 따라 제 48 조에 명시된 모든 범위의 페널티를 부과할 수 있다.

제 42 조 (실수로 먹한 핸드의 처리)

1. 플레이어가 이겼다고 생각하여 자신의 핸드를 먹(muck)한 경우, 딜러는 즉시 해당 카드가 먹(muck)과 섞이는 것을 막는 등 현장을 보존하고 플로어를 호출해야 한다.
2. 만약 먹(muck)한 카드가 다른 카드와 섞이지 않아 100% 식별 및 회수가 가능하다면, 해당 핸드는 라이브로 유지된다.
3. 만약 카드가 회수 불가능할 정도로 먹(muck)과 섞였다면, 해당 플레이어는 팟에 대한 모든 권리를 잃는다. 이 경우, 이미 콜된 베팅액은 돌려받을 수 없으나, 아직 콜 되지 않은 베팅액은 돌려받는다.

[운영가이드]

입법 취지: 플레이어의 명백한 실수로부터 가능한 한 구제하되, 게임의 무결성을 훼손하지 않는 선에서 균형을 맞추기 위함이다. 카드가 100% 식별 가능하다는 전제는 매우 엄격하게 적용되어야 한다.

제 43 조 (올인 상황에서의 핸드 공개)

1. 한 명 이상의 플레이어가 올인 상태이고 더 이상의 베팅 액션이 불가능한 시점이 되면, 관련된 모든 플레이어는 자신의 핸드를 즉시 앞면으로 공개해야 한다.
2. 둘 이상의 사이드 팟이 발생한 경우, 팟의 분배는 가장 마지막에 생성된 사이드 팟부터 순차적으로 진행하며, 마지막으로 메인 팟을 처리한다. 각 팟의 승자를 결정할 때마다 관련된 모든 핸드는 공개된 상태를 유지해야 한다.

제 44 조 (올인 후 발견된 숨겨진 칩 처리)

1. 올인을 선언하고 콜을 받은 이후, 올인한 플레이어의 스택에서 숨겨진 칩이 발견될 경우, TD는 해당 칩이 상대방의 콜 액션에 영향을 주었는지 판단한다.
2. TD가 해당 칩이 상대방이 인지하고 수락한 액션(Accepted Action)의 일부가 아니라고 판단할 경우, 올인한 플레이어는 승리하더라도 숨겨진 칩에 대한 추가적인 팟을 획득할 수 없다.
3. 만약 올인한 플레이어가 패배했다면, TD의 재량에 따라 그 숨겨진 칩은 승자에게 수여하거나, 토너먼트에서 제거한다.

[운영가이드]

입법 취지: '수락된 액션(Accepted Action)'의 원칙을 보호한다. 상대방은 눈에 보이는 칩을 기반으로 결정했으므로, 나중에 발견된 칩은 그 결정에 영향을 주지 않은 것으로 본다.

판정 예시: 숨겨진 칩의 처리

상황: 플레이어 A가 10,000 스택으로 올인을 선언했고, 플레이어 B가 이를 콜했다. 쇼다운 후 A가 승리했으나, A의 소지품 아래에 가려져 있던 5,000 칩 한 개가 추가로 발견되었다.

판정 1 (A가 승리한 경우): TD는 해당 5,000 칩이 B의 시야에서 명백히 가려져 있었다고 판단했다. 이 경우, B는 A의 올인 액션을 10,000으로 인지하고 콜했으므로 '수락된 액션'의 범위는 10,000이다. 따라서 B는 A에게 10,000만 지불하며, 숨겨져 있던 5,000 칩은 A의 스택에 그대로 남는다.

판정 2 (A가 패배한 경우): 동일한 상황에서 B가 승리했다. A의 숨겨진 5,000 칩은 A를 구제하지 못하며, A는 토너먼트에서 탈락한다. B가 10,000 스택을 상대로 승리했으므로, B에게 팟 전체(A의 10,000 + B의 10,000)를 수여하고 TD는 발견된 시점과 상황을 고려하여, A의 숨겨진 칩 5,000까지 추가로 수여하거나, 토너먼트에서 제거할 수 있다.

제 45 조 (핸드 판독 및 분쟁)

1. **카드가 모든 것을 말한다 (Cards Speak):** 플레이어의 구두 선언과 관계없이, 테이블에 올바르게 펼쳐진 카드를 기준으로 승자를 결정한다.
2. **실수로 죽일 수 없는 핸드:** 딜러는 명백히 승리한 핸드를 실수로 죽일(kill) 수 없다.
3. **이의 제기 시간:** 핸드 판독 및 팟 분배에 대한 이의 제기는 다음 핸드 시작되기 전까지만 가능하다. 만약 핸드 휴식 시간(break) 직전에 종료되었을 경우, 이의를 제기할 수 있는 권리는 팟이 수여된 후 1분 뒤에 소멸된다.
4. **팟 획득을 위한 핸드 공개 (Tabling for the Pot):** 경쟁이 있는 쇼다운에서 팟의 일부라도 획득하기 위해서는, 플레이어는 반드시 자신의 모든 홀 카드를 명확하게 테이블 위에 앞면으로 펼쳐놓아야 한다.
5. **올바른 테이블링(Proper Tabling)의 정의:** 올바른 테이블링이란, (1) 자신의 모든 카드를 앞면이 위로 향하게 테이블 위에 두고, (2) 딜러와 다른 플레이어들이 핸드를 명확하게

읽을 수 있도록 충분한 시간을 허용하는 두 가지 조건을 모두 만족하는 것을 의미한다.

6. **허위 선언 및 비신사적 행위:** 의도적으로 자신의 핸드 가치를 허위로 선언하는 행위는 페널티 대상이 될 수 있다.
7. 쇼다운에서 자신의 핸드를 먹(muck)한 플레이어는, 다른 어떤 핸드의 공개도 요청할 권리를 상실한다.

[운영가이드]

입법 취지: 쇼다운 과정의 투명성을 확보하고, 플레이어가 정보를 숨기거나 상대를 기만하려는 시도를 방지하기 위함이다.

판정 예시: 한 장만 공개하는 경우

상황: 쇼다운에서 플레이어 A가 자신의 홀 카드 중 한 장만 보여주며 "나는 플러시"라고 주장한다.

판정: 이는 본 조 4항 '팟 획득을 위한 핸드 공개' 의무를 위반한 것이다. 딜러는 A에게 모든 카드를 공개하도록 요청해야 한다. 만약 A가 끝까지 거부하면, 플로어는 A의 핸드를 데드 핸드로 판정할 수 있다.

제 46 조 (잔여 칩의 분배)

1. 팟을 나눌 때 홀수 개의 칩이 남는 경우, 해당 칩은 버튼의 바로 왼쪽에 있는 첫 번째 유효한 플레이어에게 주어진다. (단, 이는 홀덤/오마하와 같은 보드 게임에 적용되며, 스터드나 하이/로우 게임에는 별도 규칙이 적용될 수 있다).

제 6 장: 행동 규범 및 페널티

제 47 조 (위반 행위의 분류 및 금지 사항)

1. **카테고리 '가' (절차 위반):** 게임의 정상적인 절차를 따르지 않는 행위.
 - (1) 순서 위반 (Action Out of Turn, OOT)
 - (2) 비표준 폴드 (Non-Standard Fold)
2. **카테고리 '나' (에티켓 및 중대 위반):** 다른 플레이어나 게임 진행에 방해를 주거나 토너먼트의 질서를 심각하게 어지럽히는 비신사적인 행위. 다음을 포함하나 이에 한정되지 않는다.

- (1) 과도한 수다 또는 소음 발생
- (2) 타인의 카드, 칩, 신체에 불필요하게 접촉하는 행위
- (3) 고의적인 게임 지연 (슬로우롤링 포함)
- (4) 불쾌한 위생 상태
- (5) 폭력적이거나 모욕적인 언행
- (6) 카드를 던지거나 칩을 던지는 등 과격한 행동
- (7) 딜러의 손이 닿지 않는 위치에 베팅하는 행위
- (8) 플레이어 또는 관중을 포함한 외부인으로부터 조언을 받거나 주는 행위
- (9) 액션이 끝나지 않은 상황에서 의도적으로 카드를 노출하는 행위

3. 카테고리 '다' (공정성 위반): 토너먼트의 공정성을 근본적으로 훼손하는 부정행위.

- (1) 칩 덤프(chip dumping), 소프트 플레이(soft play) 등 모든 형태의 담합
- (2) RTA(Real-Time Assistance) 사용 등 외부 도움을 받는 행위
- (3) 기타 모든 형태의 부정행위

[운영가이드]

앵글 슈팅(Angle Shooting) 판정 원칙: '앵글 슈팅'이란, 규칙을 명백히 위반하지는 않지만 그 허점을 이용하여 비윤리적인 방법으로 이득을 취하려는 모든 시도를 의미한다. TD는 특정 행위가 '앵글 슈팅'에 해당한다고 판단할 경우, 2 항(에티켓 및 중대 위반) 또는 3 항(공정성 위반)에 준하는 페널티를 부과할 수 있다.

판정 예시:

- 플레이어가 레이즈하려는 의도 없이, 상대방의 반응을 살피기 위해 레이즈하는 척 칩을 만지거나 앞으로 미는 동작을 반복하는 행위.
- 폴드하려는 의도 없이, 상대방에게 잘못된 정보를 주기 위해 카드를 앞으로 미는 척하는 행위.

제 48 조 (페널티의 적용 원칙 및 절차)

1. **페널티의 종류:** TD는 상황의 경중에 따라 다음의 페널티를 재량으로 부과할 수 있으며, 필요시 아래 명시된 항목 외의 조치를 취할 수 있다.

- (1) 구두 경고 (Verbal Warning)

- (2) 라이브 핸드 킬 (Live Hand Kill): 플레이어가 현재 참여 중인 핸드를 즉시 무효 처리한다.
- (3) 미스 핸드 페널티 (Missed Hand Penalty)
- (4) 라운드 페널티 (Round Penalty): 페널티가 부과된 시점의 테이블 인원수만큼의 핸드를 놓치는 페널티. (예: 8 인 테이블에서 1 라운드 페널티는 8 미스 핸드)
- (5) 실격 (Disqualification)
- (6) 영구 참가 제한 (Permanent Ban)

2. 페널티 적용 기준:

- (1) 카테고리 '가': 경고 없이 즉시 1 미스 핸드 페널티부터 적용된다.
 - (2) 카테고리 '나': 사안의 경중에 따라 구두 경고부터 실격까지 즉시 적용될 수 있다.
 - (3) 카테고리 '다': 즉시 실격 처리되며, 사안에 따라 영구 참가 제한이 함께 부과될 수 있다.
3. **페널티 누적:** 한 세션(브레이크와 브레이크 사이) 내에 동일한 플레이어가 동일한 카테고리의 위반 행위를 반복할 경우, 페널티는 다음 단계로 가중 적용한다.
4. **TD의 최종 권한:** TD는 페널티 누적 기록과 관계없이, 위반 행위가 고의적이거나 중대하다고 판단되는 경우, 첫 위반이라도 즉시 최고 수위의 페널티를 부과할 수 있다.
5. **페널티 중인 플레이어:** 페널티를 받은 플레이어는 즉시 테이블에서 지정된 거리 이상으로 벗어나야 한다. 페널티 중인 좌석의 블라인드와 앤티는 자동으로 포스팅되고 핸드는 즉시 먹(muck) 처리된다.
6. **토너먼트에서 실격 처리된 플레이어의 모든 칩은 즉시 토너먼트에서 제거된다(removed from play).** 실격된 플레이어는 어떠한 상금도 받을 자격이 없으며, 바이인 환불 또한 불가능하다.

[운영가이드]

입법 취지: 페널티의 목적은 처벌이 아닌, 게임의 질서 유지와 재발 방지에 있다. 위반 행위를 명확히 분류하고, 각 카테고리별 표준 제재 수위를 정함으로써, 판정의 일관성과 예측 가능성을 높이는 것을 목표로 한다.

소프트 플레이 판정 가이드라인: 리버에서 마지막으로 액션 할 순서에 명백한 Nut(Nuts) 핸드로 체크하는 행위가 자동적으로 소프트 플레이 위반으로 간주되는 것은 아니다. TD는 해당 상황의 맥락(플레이어 간의 관계, 이전 액션 등)을

종합적으로 고려하여 최종 판정을 내린다.

운영 절차:

- (1) 분류 및 부과: 플로어는 발생한 위반 행위가 제 47 조의 어느 카테고리에 해당하는지 판단하고, 본 조의 기준에 따라 페널티를 부과한다.
- (2) 기록: 플로어는 해당 플레이어의 좌석에 '페널티' 버튼을 두고, 위반 카테고리 및 페널티 내용을 TD에게 보고하여 기록을 남긴다.
- (3) 집행: 딜러는 페널티 버튼을 확인하고, 지정된 핸드 수만큼 해당 좌석의 핸드를 먹 처리한다.

판정 예시: 누적 적용과 TD 재량의 구분

상황: 플레이어 A가 '순서 위반(OOT)'(카테고리 '가')으로 1 미스 핸드 페널티를 받았다. 몇 핸드 후, A는 다시 '비표준 폴드'(카테고리 '가')를 범했다.

판정: 두 위반 모두 동일한 카테고리 '가'에 해당하므로, 페널티가 가중되어 '2 미스 핸드' 페널티가 적용된다. 만약 A가 이후 '과도한 수다'(카테고리 '나')를 했다면, 이는 다른 카테고리의 첫 위반이므로 TD의 재량에 따라 '구두 경고' 또는 그 이상의 페널티가 적용되며, 카테고리 '가'의 누적 기록에는 영향을 주지 않는다. 그러나, 만약 A의 위반 행위들이 매우 짧은 시간 안에 반복되거나 악의적이라고 판단되면, TD는 본 조 4항에 의거하여 누적 절차와 관계없이 즉시 라운드 페널티와 같은 가중 처벌을 내릴 수 있다.

제 49 조 (관중의 행동 규범)

1. 관중은 핸드가 진행되는 동안에는 정숙을 유지해야 한다. 단, 모든 베팅 액션이 종료된 후(예: 올인 쇼다운 상황)에는 다른 플레이어에게 방해가 되지 않는 선에서 환호나 응원이 허용될 수 있다. 그러나 특정 플레이어를 비난하거나 게임 진행에 방해가 되는 과도한 소음은 엄격히 금지된다.
2. 관중은 플레이어에게 어떠한 형태의 조언이나 정보도 제공할 수 없으며, 라이브 스트리밍 시청 등 외부 정보를 이용해 플레이를 돕는 행위는 엄격히 금지된다.
3. 상기 규정을 위반한 관중은 즉시 퇴장 조치될 수 있으며, 해당 관중과 관련된 플레이어 또한 페널티를 받을 수 있다.
4. 관중은 선수 보호 및 원활한 경기 진행을 위해 테이블로부터 안전거리를 유지해야 한다.

운영진은 게임의 공정성과 보안을 위해 관중의 위치 조정을 요구할 수 있으며, 이 요구에 불응할 시 퇴장 조치될 수 있다.

제 50 조 (한 핸드에 한 플레이어 원칙)

1. 모든 플레이어는 토너먼트에 참여 중인 다른 모든 플레이어를 보호해야 할 의무가 있다.
따라서 핸드 참여 여부와 관계없이 다음의 행위를 해서는 안 된다.
 - (1) 진행 중이거나 종료된 핸드의 내용에 대해 논의하는 행위
 - (2) 다른 플레이어의 플레이에 대해 조언하거나 비판하는 행위
 - (3) 아직 공개되지 않은 핸드의 내용을 읽거나 추측하여 발언하는 행위
2. 본 조항은 다른 플레이어, 관중, 또는 기타 외부인에게 자신의 핸드를 보여주거나 전략을 논의하는 모든 행위를 포함하여 금지한다.

제 51 조 (액션 중 카드 노출)

1. 아직 액션이 남아있는 상황에서 자신의 카드를 노출한 플레이어는 페널티를 받을 수 있다.
단, 이 경우 핸드는 데드 핸드로 처리되지 않으며, 해당 플레이어는 모든 베팅 옵션을 유지한다. 페널티는 해당 핸드가 종료된 후에 적용된다.
2. 노출된 카드는 핸드 참여 여부와 관계없이 테이블의 모든 플레이어가 볼 정당한 권리를 가진다.

제 52 조 (올바른 폴드 방법)

1. 폴드할 때에는, 카드를 테이블에서 높게 들지 않은 채로 앞으로 밀어야 하며, 의도적으로 카드를 노출시키거나 높게 던지는 행위("헬리콥터")는 금지된다.

[운영가이드]

입법 취지: 의도적으로 카드를 노출시키거나 던지는 행위는 다른 플레이어에게 불필요한 정보를 제공하거나 위압감을 줄 수 있는 비신사적인 행동이므로, 이를 방지하여 테이블의 질서를 유지하기 위함이다.

판정 예시: 부적절한 폴드 행위

상황: 플레이어 A가 상대방의 베팅에 폴드하면서, 자신의 카드를 경멸적으로 던져 상대방 앞에 떨어뜨렸다.

판정: 이는 본 조 '올바른 폴드 방법'을 위반한 명백한 비신사적 행위이다. TD 는 이 행위를 제 47 조 2 항(에티켓 및 중대 위반)으로 간주하여, 사안의 경중에 따라 구두 경고 또는 그 이상의 페널티를 부과할 수 있다.

제 53 조 (비표준 폴드, Non-Standard Fold)

1. **정의:** '비표준 폴드'란, 베팅에 직면하지 않아 체크할 권리가 있는 플레이어가 자신의 차례에 폴드를 선언하는 행위를 의미한다. 이는 게임의 정상적인 흐름을 왜곡하고 다른 플레이어들에게 혼란을 줄 수 있는 비신사적인 행위로 간주된다.
2. **구속력 및 페널티:** 비표준 폴드는 구속력을 가지며, 해당 플레이어의 핸드는 데드 핸드로 처리된다. 이 행위는 제 47 조 1 항 '카테고리 가 (절차 위반)'에 해당하여 페널티가 부과된다.
3. **예외:** 단, 플레이어가 자신의 핸드에 이미 패배했음을 명백히 인지하고(예: 상대가 쇼다운에서 더 높은 핸드를 보여준 경우) 폴드하는 경우는 비표준 폴드로 간주하지 않는다.

[운영가이드]

입법 취지: 체크할 수 있는 옵션이 있음에도 폴드를 하는 행위는 특정 플레이어에게 이득을 주려는 담합(소프트 플레이)의 가능성을 내포하며, 다른 플레이어들에게 잘못된 정보를 제공하여 게임의 공정성을 심각하게 훼손할 수 있다. 본 조항은 이러한 행위를 명확히 금지하여 게임의 무결성을 보호하는 데 목적이 있다.

판정 예시 1: 리버 상황에서의 비표준 폴드

상황: 리버 카드까지 공개된 후, 플레이어 A 와 B 만이 핸드에 남아있다. A 가 먼저 체크했고, B 또한 베팅 없이 체크하면 쇼다운으로 넘어가는 상황이다. 그러나 B 는 자신의 차례에 갑자기 폴드를 선언했다.

판정: 이는 명백한 '비표준 폴드'이다. B 는 베팅에 직면하지 않았으므로 체크하여 자신의 핸드를 쇼다운에서 확인할 권리가 있었다. B 의 핸드는 즉시 데드 핸드로 처리되며, 패은 A 에게 돌아간다. 또한, B 에게는 제 47 조에 따라 '1 미스 핸드' 페널티가 부과된다.

판정 예시 2: 빅 블라인드 옵션 상황에서의 비표준 폴드

상황: 프리플랍. 모든 플레이어가 폴드하고 스몰 블라인드(SB)만 콜하여 빅 블라인드(BB)에게 액션이 넘어왔다. BB 는 레이즈를 하거나 체크를 하고 플랍을 볼 수 있는 '옵션'이 있는 상황이다. 그러나 BB 는 자신의 차례에 폴드를 선언했다.

판정: 이 또한 '비표준 폴드'에 해당한다. BB 는 추가 비용 없이 플랍을 볼 수 있는 권리가 있었음에도 이를 포기했다. BB 의 핸드는 데드 핸드로 처리되며, 찢은 SB 에게 돌아간다. BB 에게는 '1 미스 핸드' 페널티가 부과된다.

제 7 장: 특수 규정

제 54 조 (시간 관리: 샷클락 및 타임 요청)

1. **적용 공지:** 샷클락(Shot Clock)이 사용되는 이벤트의 경우, 기본 액션 시간, 타임뱅크의 개수 및 지급 기준 등 구체적인 운영 규정은 사전에 공지한다.
2. **샷클락 시스템:**
 - (1) 기본 액션 시간(예시):
 - (가) 일반 토너먼트: 30 초
 - (나) 레벨 시간이 15 분 이하인 토너먼트(터보 등): 15 초
 - (2) 타임뱅크: 플레이어는 기본 액션 시간을 모두 사용했을 경우, 타임뱅크 칩 1 개를 소모하여 추가 시간(통상 30 초)을 얻을 수 있다.
 - (3) 시간 만료: 사용할 타임뱅크 칩이 없는 상태에서 시간이 만료되면, 베틱에 직면한 경우 폴드, 그렇지 않은 경우 체크로 자동 처리된다.
 - (4) 타임뱅크 관리: 플레이어는 지급받은 타임뱅크 칩을 항상 자신의 스택 옆에 다른 칩과 구분하여 명확히 보이도록 두어야 한다. 딜러와 플로어는 플레이어의 남은 타임뱅크 개수를 쉽게 확인할 수 있어야 한다.
 - (5) 리엔트리 시: 리엔트리 시 타임뱅크 지급 기준은 각 토너먼트 규정에 따르는 것을 원칙으로 하며, 별도 공지가 없는 경우 신규 등록 플레이어와 동일한 개수를 지급한다.
 - (6) 데이 종료 시: 데이 종료 시 남은 타임뱅크의 이월 여부는 각 토너먼트 규정에 따른다. 이월되는 경우, 플레이어는 남은 타임뱅크 칩을 자신의 칩과 함께 백에 넣어 보관할 책임이 있으며, 부정확하게 보관된 타임뱅크에 대해서는 TD 의 재량이 적용된다.
3. **타임 요청 (Calling for a Clock):** 샷클락이 적용되지 않는 토너먼트에서, 합당한 시간(통상

1 분)이 지났다고 판단되면 자리에 착석한 어느 플레이어든 타임을 요청할 수 있다.

4. **고의적 지연 방지:** 의도적으로 게임을 지연시키는 행위는 제 47 조 2 항에 해당하는 페널티 대상이 될 수 있다. 또한, TD 는 특정 상황(예: 상금권 결정 직전, 파이널테이블 직전 등)에서 특정 플레이어나 테이블이 의도적으로 게임을 지연시킨다고 판단될 경우, '게임의 최선의 이익' 원칙에 따라 해당 테이블에 즉시 샷클락을 도입하거나, '소프트 핸드 포 핸드'를 선언하는 등 원활한 진행을 위한 모든 조치를 취할 수 있다.

[운영가이드]

입법 취지: 게임 속도를 유지하고 모든 참가자에게 공정한 플레이 시간을 보장하며, 불필요한 지연을 방지하는 데 목적이 있다. 각 이벤트의 특성에 맞는 유연한 샷클락 규정을 적용하여 최적의 경기 환경을 조성한다.

판정 예시: 고의적 지연

상황: 샷클락이 없는 토너먼트에서, 플레이어 A 가 매 핸드마다 특별한 액션이 없는 상황임에도 불구하고, 합리적인 이유 없이 과도하게 시간을 지연시켜 다른 플레이어들이 타임을 요청했다.

판정: 플로어는 먼저 플레이어 A 에게 구두 경고를 한다. 이후에도 같은 행동이 반복되면, 이는 '고의적인 게임 지연'(제 47 조 2 항)으로 간주하여 즉시 페널티를 부과할 수 있다.

제 55 조 (딜 메이킹, Deal Making)

1. **자격 및 제한:** 딜(Deal)에 대한 논의는 공식 파이널 테이블에 도달한 이후에만 허용된다.
2. **절차 개시:** 파이널 테이블의 플레이어 중 한 명이라도 딜 논의를 요청하면, TD 는 토너먼트 시계를 일시 중지한다.
3. **감독 및 데이터 제공:** 모든 딜 협상 과정은 반드시 TD 또는 지정된 플로어의 감독 하에 진행되어야 한다. TD 는 공식 칩 카운트를 실시하고, 이를 바탕으로 ICM(Independent Chip Model) 방식의 상금 분배 내역을 계산하여 모든 플레이어에게 투명하게 제시한다.
4. **합의 조건:** 딜은 남은 모든 플레이어가 만장일치로 동의해야만 성립된다.
5. **협상 불발 시 재개 조건:** 딜 협상이 만장일치에 이르지 못해 불발될 경우, 토너먼트는 즉시 재개된다. 이후 다시 딜을 논의하기 위해서는, 최소 한 명 이상의 플레이어가 탈락하여

상금 테이블에 변동이 생기는 등, TD가 인정하는 중대한 상황 변화가 있어야 한다.

6. 우승 상금 및 트로피:

(1) 플레이를 지속할 경우: 트로피를 위해 경기를 지속하기로 합의하면, 사전에 공지된 비율(통상 10%)의 우승 상금을 별도로 남겨두어야 한다.

(2) 즉시 종료할 경우: 남은 상금 풀 전체를 분배하는 것으로 합의하면, 토너먼트는 즉시 종료된다. 이 경우, 딜 합의 시점의 칩 리더가 공식 우승자로 기록되며 트로피를 수여받는다.

7. **최종 확정:** 합의된 최종 상금 내역은 모든 플레이어가 공식 문서에 서명해야만 효력이 발생하며, 반복할 수 없다.

8. **딜 이후 플레이:** 딜 메이킹 이후에도 플레이가 계속될 경우, 원활한 진행을 위해 블라인드 레벨 시간을 최대 50%까지 단축하여 운영할 수 있다.

9. **사적인 합의 금지:** 본 조항에 명시된 공식적인 절차를 제외한 모든 형태의 사적인 상금 분배 합의는 금지된다. 이를 위반한 것이 적발될 경우, 관련된 모든 플레이어는 실격 처리될 수 있다.

[운영가이드]

입법 취지: 플레이어들의 자율적인 상금 분배를 허용하되, 그 과정이 절대적으로 공정하고 투명하게 이루어지도록 보장하기 위함이다. TD의 역할은 중재자가 아닌, 정확한 데이터를 제공하고 합의 과정을 감독하여 분쟁의 소지를 원천 차단하는 것이다.

운영 절차:

(1) 요청 및 중지: 플레이어가 딜을 요청하면, TD는 즉시 토너먼트 시계를 멈추고 모든 플레이어의 동의 여부를 확인한다.

(2) 데이터 제공: TD는 공식 칩 카운트를 진행하고, ICM 계산 결과를 모든 플레이어가 볼 수 있도록 명확히 제시한다. 이때 ICM 방식에 대해 간략히 설명하여 플레이어의 이해를 돕는다.

(3) 협상 감독: TD는 플레이어 간의 협상 과정을 감독한다. TD는 특정 방식을 강요하거나 협상에 개입해서는 안 되며, 오직 규칙에 근거한 절차 안내와 질서 유지의 역할만 수행한다.

(4) 합의 및 문서화: 만장일치 합의가 이루어지면, TD 는 최종 상금 내역을 공식 문서에 기재하고 모든 플레이어의 서명을 받는다. 이 문서는 최종적인 법적 효력을 가진다.

판정 예시: 남겨두는 상금 계산법

상황: 3 명의 플레이어가 남았고, 남은 총 상금은 7,000 만 원이다. (원래 상금: 1 등 4,000 만, 2 등 2,000 만, 3 등 1,000 만). 플레이어들은 트로피를 위해 경기하기를 원하며, 규정상 남겨두어야 할 상금 비율은 10%이다.

계산 절차:

1. 먼저, 3 명의 플레이어는 각자 최소 보장 상금인 3 등 상금(1,000 만 원)을 확보한다. (총 3,000 만 원)
2. 실질적으로 협상 대상이 되는 금액은 보장된 상금을 제외한 4,000 만 원이다. (7,000 만 - 3,000 만)
3. 이 협상 대상 금액의 10%인 400 만 원을 우승 상금으로 남겨둔다.
4. 나머지 3,600 만 원(4,000 만 - 400 만)을 ICM 비율에 따라 자유롭게 분배한다.
5. 최종적으로 각 플레이어는 (보장된 1,000 만 원 + 협의된 분배금)을 받게 되며, 최종 우승자는 추가로 400 만 원과 트로피를 차지하게 된다.

제 56 조 (바운티 토너먼트, Bounty Tournaments)

1. **바운티 칩의 관리:** 각 플레이어는 자신의 바운티 칩을 항상 다른 토너먼트 칩과 분리하여, 항상 명확히 식별 가능하도록 잘 보이는 곳에 두어야 한다.
2. **바운티 획득:** 특정 플레이어를 탈락시킨 플레이어는 해당 플레이어의 바운티 칩을 획득한다.
3. **팟 분배 시 바운티 귀속:** 한 명의 플레이어가 탈락하며 발생한 팟을 두 명 이상의 플레이어가 나누어 갖게 될 경우(chop), 해당 바운티는 핸드 시작 시점의 칩 스택이 더 많았던 플레이어가 획득한다.
4. **특수한 바운티 이벤트:** 미스터리 바운티 등 특수한 방식의 바운티 토너먼트의 경우, 세부 운영 방식은 이벤트 시작 전 별도로 공지한다.

[운영가이드]

판정 예시: 팟 분배 시 바운티 귀속

상황: 플레이어 A(핸드 시작 스택 10,000)와 플레이어 B(핸드 시작 스택 8,000)가 플레이어 C(바운티 보유, 스택 3,000)를 상대로 올인하여 팟을 나누어 갖게 되었다(chop).

판정: 핸드 시작 시점의 칩 스택이 더 많았던 플레이어 A가 플레이어 C의 바운티를 획득한다.

제 8 장: 스트리밍 및 미디어 규정

제 57 조 (방송 중계 및 미디어 협조 의무)

1. 모든 참가자는 본 대회가 촬영되어 방송 및 미디어 플랫폼을 통해 재가공될 수 있음을 인지하고 이에 동의한다.
2. 모든 참가자는 운영진 및 제작진이 요청하는 인터뷰, 자료 제출 등의 미디어 활동에 성실히 응해야 할 의무가 있다.
3. 모든 참가자는 대회와 관련된 모든 저작권 및 결과물에 대한 권리가 주최 측에 귀속됨을 인정한다.

제 58 조 (방송 테이블 행동 규범, Feature Table / TV Table)

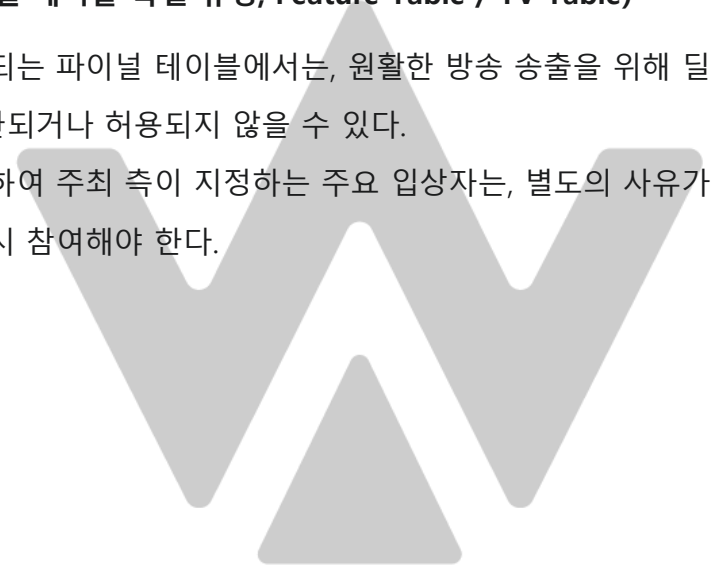
1. 방송 테이블에 배정된 플레이어는 제작진의 요청에 적극적으로 협조해야 한다.
2. 플레이어는 제작진의 요청 시, 지정된 방식으로 자신의 홀 카드를 카메라에 노출시켜야 하며, 정당한 사유 없이 이를 거부하는 행위는 페널티 대상이 된다.
3. 방송 테이블에서는 욕설, 비속어 등 사회 통념에 어긋나는 언행을 금지한다.
4. **좌석 이탈 금지:** 라이브 핸드를 보유한 플레이어는 해당 핸드의 모든 액션이 완전히 종료될 때까지 좌석을 이탈할 수 없다.
5. **전자기기 사용 금지:** 방송 테이블에서는 핸드 참여 여부와 관계없이 모든 종류의 전자기기 사용이 절대적으로 금지된다.
6. **스트리밍 정보 접근 금지:** 방송 테이블 구역 내에서는 딜레이(delay)가 적용된 라이브 스트리밍을 시청하거나, 이를 통해 얻은 정보를 플레이어에게 전달하는 행위는 제 46 조 3 항(공정성 위반)에 해당하는 부정행위로 간주된다.

제 59 조 (복장, 로고 및 스폰서십 규정)

1. **TD 의 최종 권한:** 플레이어가 착용한 의류, 로고 등이 토너먼트의 품위나 방송 송출에 부적합하다고 판단될 경우, TD 는 언제든지 이를 제거하거나 가리도록 요구할 수 있다.
2. **로고 및 문구 제한:** 대한민국 법률에 위배되거나, 미풍양속에 반하거나, WINNABLE 의 브랜드 가치를 훼손할 수 있는 모든 로고나 문구는 허용되지 않는다.
3. **공식 스폰서 패치:** 모든 참가자는 주최 측이 요청할 경우, 공식 패치를 지정된 위치에 부착해야 한다.

제 60 조 (방송 파이널 테이블 특별 규정, Feature Table / TV Table)

1. 방송으로 중계되는 파이널 테이블에서는, 원활한 방송 송출을 위해 딜 메이킹(Deal Making)이 제한되거나 허용되지 않을 수 있다.
2. 우승자를 포함하여 주최 측이 지정하는 주요 입상자는, 별도의 사유가 없는 한 공식 시상식에 반드시 참여해야 한다.



WINNABLE
HOLD'EM TOURNAMENT