JAPANESE ILLUSTRATED RULEBOOK

TDA2026

日本語図解ルールブック





制作：shopmaker

独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

MIX POKER JAPAN

この統合版の読み方

本文は固定書式。図の寸法と配置だけを読みやすい範囲で調整しています。

1 規則番号順に読む

規則本文・原典補遺・対応図解を、一つの規則単位で読み進めます。

2 同じページ／見開きを優先

図中文字が8pt未満にならない範囲で同頁化し、難しい図は直後頁に保ちます。

3 本文書式は全冊固定

通常本文、編集注、見出しのフォント・サイズ・行間・段落間隔をページ別に変えません。

図中で使うチップの識別色



図の最小チップは100点。200点は100点チップ2枚で表します。

色は教材独自の区別です。公式の額面色ではありません。

原典・編集注

2026 Longform Version 1.0 final b／同版Redlines／日本語訳v0.5を照合。
原典内の不整合は編集注で区別し、本文520 UIDの順序と意味を保持。
既存68図の元PDF・PNGは変更せず、v0.28派生物を別領域へ保存しています。

原典・公式情報： Poker TDA www.pokertda.com

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.

目次 1 / 5

固定21px・最大2行。右端は本書のページ。

規則 1　フロアの裁定 8

規則 2　プレイヤーの責任 8

規則 3　公式用語およびジェスチャー 10

規則 4　プレイヤーの本人識別 12

規則 5　電子機器および通信 12

規則 6　公式言語 14

規則 7　チップを所持しているトーナメント参加者 14

規則 8　無作為かつ正しい座席指定 16

規則 9　オルタネイト、レイトレジストレーションおよびリエントリー 18

規則 10　特別な配慮を必要とするプレイヤー 20

規則 11　新規プレイヤーおよびブレイクされたテーブルからのプレイヤー 20

規則 12　テーブルバランスおよびプレイの停止 22

規則 13　ショーダウンでの宣言とカードによる勝敗判定 26

規則 14　カードの正式な公開と、勝ちハンドを無効にできない原則 28

規則 15　ショーダウンにおけるライブカード 30

規則 16　ショーダウンおよびカードを捨てる際の例外的な事態 32

規則 17　オールイン時は表向きにする 34

規則 18　オールインではないショーダウンおよび公開順 37

規則 19　ハンドの公開を求めること 39

規則 20　ショーダウンでボードをプレイする場合 41

規則 21　端数チップの配分 42

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.

目次 2 / 5

固定21px・最大2行。右端は本書のページ。

規則 22　BBA：順位およびバウンティ賞金	44
規則 23　サイドポット	46
規則 24　ハンドおよびポットに関する異議	48
規則 25　新しいハンド／新しいベッティングリミット	50
規則 26　チップレースおよび予定されたカラーアップ	52
規則 27　カードとチップの視認性・数えやすさ・管理、および裁量によるカラーアップ	54
規則 28　デッキ交換	56
規則 29　リバイ	56
規則 30　ラビットハンティング	57
規則 31　クロックの要求	57
規則 32　自己の座席にいること、およびライブハンド	59
規則 33　アクションが残っている間はテーブルに留まること	61
規則 34　デッドボタン	63
規則 35　ブラインド回避	65
規則 36　ボタンの配置および移動	65
規則 37　ミスディールおよび不備のあるデッキ	67
規則 38　サブスタンシャル・アクション（SA）	69
規則 39　ボタンのプレイヤーに配られたカードが少ない場合	71
規則 40　サブスタンシャル・アクション成立後のバーン	73
規則 41　不規則なフロップおよび所定のタイミングより早く配られたカード	75
規則 42　ベット方法：口頭宣言およびチップ	77

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.

目次 3 / 5

固定21px・最大2行。右端は本書のページ。

規則 43　コールの方法 79

規則 44　レイズの方法 81

規則 45　レイズ額 83

規則 46　オーバーサイズチップによるベット（オーバーチップ） 86

規則 47　複数チップによるベット 88

規則 48　先のベットのチップが回収されていない場合 91

規則 49　ベットの再オープン 94

規則 50　認められるレイズ回数 97

規則 51　コール額の自己確認責任（Accepted Action） 98

規則 52　順番どおりのアクション 100

規則 53　拘束力のある宣言／順番どおりのアンダーコール 102

規則 54　不正確なベット、アンダーベットおよびアンダーレイズ 104

規則 55　順番外のアクション（OOT） 106

規則 56　ポット額とポットリミットのベット 109

規則 57　無効なベット宣言 111

規則 58　ストリングベットおよびストリングレイズ 113

規則 59　標準外または不明瞭なベッティング 115

規則 60　標準外のフォールド 117

規則 61　条件付き宣言および早すぎる宣言 119

規則 62　相手のチップスタックのカウント 121

規則 63　お釣り目的で多額のチップを出す行為 123

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.

目次 4 / 5

固定21px・最大2行。右端は本書のページ。

規則 64　オールイン後に背後から発見されたチップ 125

規則 65　見えない状態または移動中のチップ 127

規則 66　遺失・拾得チップ 129

規則 67　誤ってキルされたハンド／ファウルハンド／露出したハンド 131

規則 68　スタッドにおけるデッドハンドと正しいマック方法 133

規則 69　情報開示の禁止／ワンプレイヤー・トゥ・ア・ハンド 135

規則 70　カードの露出と正しいフォールド 137

規則 71　倫理的なプレイ 139

規則 72　プレイヤーの行動と品位 141

規則 73　ゲーム速度、身体的エチケット、ゲーム運用 143

規則 74　警告、ペナルティ、失格 145

RP-1　オールイン・ベッティングとプラーク 147

RP-2　ベットの取り込みは非推奨 149

RP-3　私物 149

RP-4　順序が乱れたスタブ 149

RP-5　所定のタイミングより早く配られたカード 151

RP-6　効率的なプレイヤー移動 153

RP-7　ディーラー交代のタイミング 156

RP-8　ハンド・フォー・ハンド手順 156

RP-9　ファイナルテーブルのプレイヤー数 158

RP-10　トーナメント・スタッドのディーリング手順 158

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.

目次 5 / 5

固定21px・最大2行。右端は本書のページ。

RP-11　アンティ形式とアンティを減額しない原則 161

RP-12　ディーラーによるベットおよびレイズ額の告知 161

RP-13　スプリットポット・ゲームではディーラーがチップを積む 161

RP-14　特殊な状況における無作為性の適用 161

RP-15　トーナメントスタッフ間の適切な情報伝達 161

RP-16　ブレイクされるテーブルで不在のプレイヤー 161

RP-17　トーナメント・ドローのベッティング手順 161

RP-18　ミックスゲームの順序 162

RP-19　ストーリングの削減 162

RP-20　シャッフル準備が整ったカード 163

RP-21　ポットを広げる 163

RP-22　額面のない物品によるベッティング（バウンティチップ、クロックトークンなど） 163

RP-23　不在プレイヤーのチップ 163

RP-24　情報を求めるプレイヤー 165

RP-25　トーナメント・ドローのディーリング手順 165

RP-26　チップ・ペナルティ（CP） 168

RP-27　ディール（賞金分配等の合意） 168

RP-28　持ち時間の管理 168

RP-29　ライブ配信でのカード公開 169

用語集 170

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.

公式ルール本文

ポーカートーナメントディレクターズ協会／2026年規則 Version 1.0／2026年9月6日／ロングフォーム版（推奨手順および図解補遺を収録）

Poker TDAは、2001年に設立されたポーカー業界の任意団体である。TDAの使命は、ポーカートーナメント規則の世界的な統一性を高めることである。TDA規則は、このハウスの通常規則を補完する。ゲーミング監督機関の規則と抵触する場合は、その監督機関の規則を適用する。

一般概念

規則 1 フロアの裁定

裁定においては、ゲームにとって最善であること、および公平性が最優先される。例外的な状況では、公平性を守るための常識的な判断が、規則の厳密な適用より優先される場合がある。フロアの裁定を最終決定とする。

規則 2 プレイヤーの責任

プレイヤーは、登録情報および座席指定を確認し、サブスタンシャル・アクション（SA）が成立する前に正しい枚数のカードが配られていることを確認し、自己のハンドを保護し、自らの意思を明確にし、アクションの進行を把握し、適切な用語とジェスチャーを用いて順番どおりに行動し、自己のアクション権を守り、カードが見える状態を保つべきである。

また、チップを正しく積み、ライブハンドを持っている間はテーブルに留まり、ショーダウンで勝敗を争う際はすべてのカードを表向きにして読み取れる状態で公開し、誤りに気づいた場合は声を上げ、適切な時間内にプレイし、必要な場合はクロックを要求し、テーブル移動を速やかに行うべきである。

さらに、「ワンプレイヤー・トゥ・ア・ハンド」を遵守し、ルールを理解して従い、適切なエチケットを実践し、差別的または侮辱的な行為を見聞きした場合や自身が受けた場合はハウスに知らせ、すべてのプレイヤーが歓迎されていると感じられる、秩序あるイベントの実現に貢献すべきである。

← 対応本文へ戻る | FIG56 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

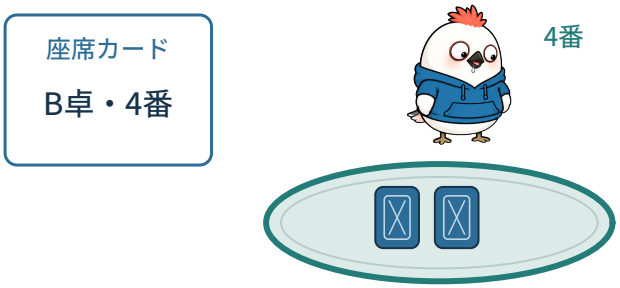
← 対応本文（規則2） / FIG56

規則2 | プレイヤーの責任

自分の手と順番を守り、気づいたら声を上げる

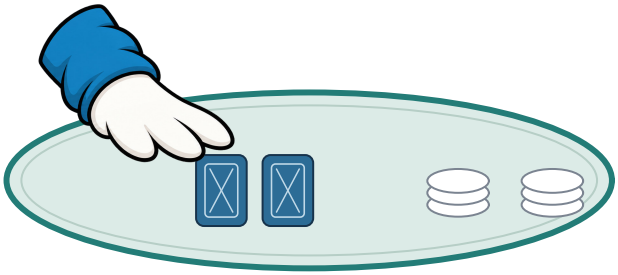
参加からショーダウンまで。主な責任を6つの場面で確認する。

1 | 登録・指定席・枚数



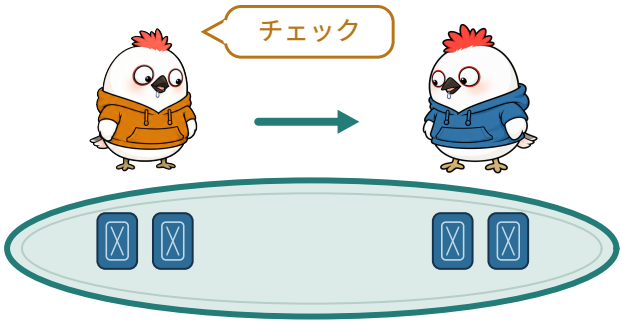
登録情報・指定席・配られた枚数を確認。
枚数確認はSA成立前。卓移動は速やかに。

2 | カードとチップを守る



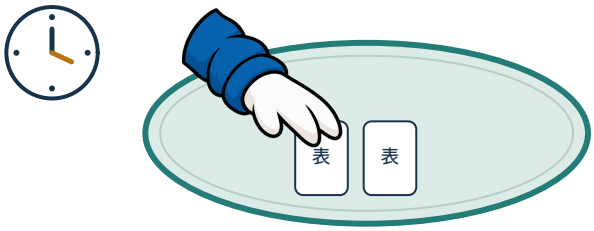
カードを保護し、常に見える状態に。
チップを整え、ライブハンド中は卓に残る。

3 | 自分の順番で明確に



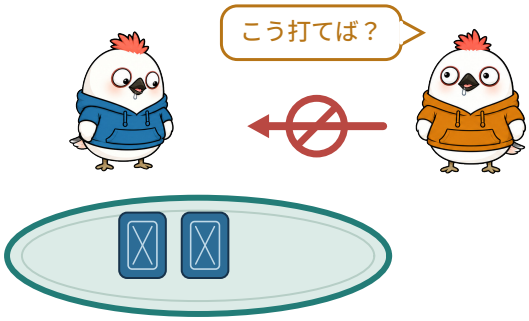
進行を追い、自分の順番で行動。
正しい用語と所作で、行動する権利を守る。

4 | 時間とショーダウン



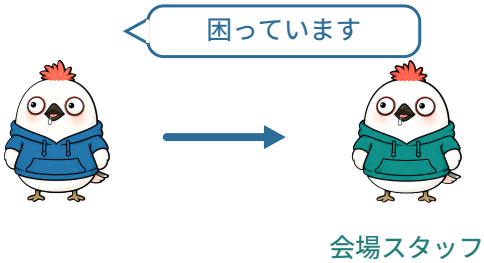
適切な時間でプレイ。必要ならクロック。
争うショーダウンでは全カードを正しく開く。

5 | 一人で判断し、誤りを伝える



一つのハンドは一人で判断。ルールを守る。
誤りに気づいたら、声を上げる。

6 | 安心して参加できる場へ



適切なマナーで、秩序ある大会に協力。
差別的・不快な行為は、会場へ伝える。

SA＝実質的アクション。カード2枚はホールデムの例。手元は拡大して表示。

出典：Poker TDA Rules 2026 v1.0 b | 規則2（p.1）。配置・動作の途中位置は説明例。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 3 公式用語およびジェスチャー

A： 公式のベッティング用語とは、「ベット」「レイズ」「コール」「フォールド」「チェック」「オールイン」「コンプリート」および「ポット」（ポットリミットのみ）のような、簡潔で誤解の余地がなく、長年使用されてきた宣言をいう。地域固有の用語も、この要件を満たす場合がある。また、アクションを行う番のプレイヤーは、ジェスチャーの使用に注意しなければならない。テーブルを軽く叩く行為はチェックとなる。

B： アクションを行う番のプレイヤーが公式のベッティング用語を使用できるのは、自分のアクションを宣言するときに限られる。質問や何気ない会話の中で公式のベッティング用語を使用した場合でも、それが合理的に当該プレイヤーの意図するアクションと解釈できるときは、拘束力のある宣言と裁定される場合がある。曖昧さを避けるため、プレイヤーは中立的な表現で質問すべきである。例：「彼はレイズしたのですか（did he raise）」はレイズの宣言と解釈される場合があるため、「彼のアクションは何でしたか（what was his action）」と尋ねる方がよい。

C： 自らの意思を明確にすることはプレイヤーの責任である。標準的でない用語またはジェスチャーの使用はプレイヤー自身のリスクで行われ、その意図とは異なる裁定となる場合がある。規則2および44も参照。

← 対応本文へ戻る | FIG57 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

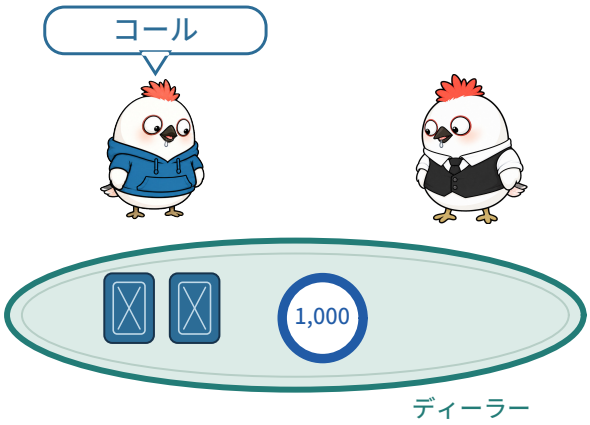
← 対応本文（規則3） / FIG57

規則3 A–C | 公式用語と所作

自分の行動は明確に。質問には中立的な言葉を

自分の番では、言葉や卓を叩く動作がアクションとして受け取られる。

1 自分のアクションは、正式な用語で宣言



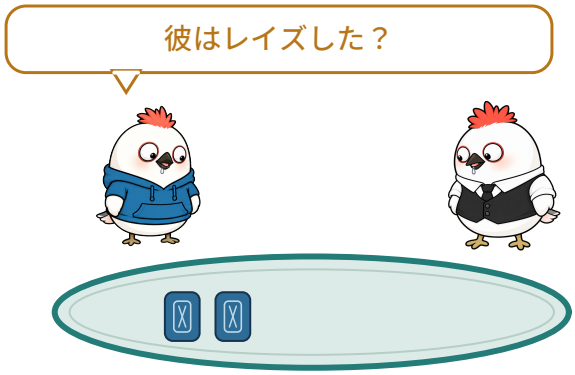
正式な用語の例

ベット／レイズ／コール／フォールド
チェック／オールイン／コンプリート
ポット（ポットリミットのみ）

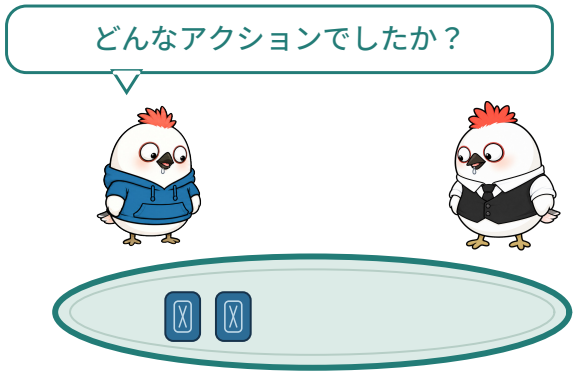
地域に定着した明確な用語も、
認められる場合があります。

2 相手の行動を確認するときは、聞き方に注意

宣言と受け取られるおそれ



中立的な言葉で質問



質問や雑談でも、自分の行動と合理的に受け取られると、拘束される場合があります。

3 自分の番で卓を叩く動作は、チェック



発声がなくても、所作が意思表示になります。

意図を明確に伝えるのは本人の責任。
独自の用語や所作は、意図と違う
裁定につながる場合があります。

図は、自分の番でベットに直面していない場面。

出典：Poker TDA Rules 2026 v1.0 b | 規則3 A–C（p.1）。配置・動作の途中位置は説明例。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 4 プレイヤーの本人識別

プレイヤーは、常に明確に本人を識別できる状態でなければならない。トーナメントスタッフは、本人確認を妨げるもの、または他の参加者の気を散らすもの（サングラス、フード、その他の顔を覆うもの）を外すようプレイヤーに求めることができる。

規則 5 電子機器および通信

A： プレイヤーはテーブルで電話による通話をしてはならない。着信音、音楽、動画の音声などは他者に聞こえないようにし、また、画像や動画を含むこれらのコンテンツは他者の妨げとならない状態にすべきである。許可される電子機器、写真撮影、動画撮影、通信その他のテクノロジーは、迷惑を生じさせず、ゲームを遅延させず、ゲームの公正性を損なわず、競技上の優位性を生じさせないものでなければならず、ハウスルールおよびゲーミング規制に従う。秘密裏の録画・録音、通信または外部支援（AIエージェントを含む）が可能なウェアラブル機器（例：スマートグラス、隠しカメラ）その他のテクノロジーは、TDが明示的に許可した場合を除き、テーブルでは禁止する。

B： 電話その他の機器をテーブルの上に置いてはならない。

C： ライブハンドを持つプレイヤーは、電子機器または通信機器を利用したり、操作したりしてはならない。対象となる機器の定義には新しいテクノロジーが含まれる場合があり、TDが随時更新するものとする。

D： ベッティング用アプリ、チャートその他のポーカー戦略ツールをテーブルで使用してはならない。また、他者または他の情報源からポーカー戦略データを受け取ったり、使用したりしてはならない。規則5への違反には、規則74のペナルティが科される場合がある。

← 対応本文へ戻る　FIG01 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則5） / FIG01

規則5A–D・74

電子機器・通信・AI支援

置く場所・使用中かどうか・外部の助言を、それぞれ確認する。

1 テーブル上に電子機器を置かない



卓上に置く ×

携帯電話などの機器はテーブル上に置けません。
ライブハンドを持っているかどうかにかかわらず、
卓上に置くこと自体の制限です。

「操作していないからよい」とはなりません。

2 ライブハンド中は、使用・操作しない



操作 ×

ライブハンドを持つプレイヤーは、電子機器や
通信機器を使用・操作できません。
画面を見る、入力する、通信する行為も対象です。

カードがある間は、プレーに集中。

3 戦略ツールや、外部からの戦略情報は禁止



外部の情報　　受信・利用 ×

卓では、ベット用アプリ・チャート・ポーカー
戦略ツールなどを使用できません。
他人や他の情報源から戦略データを受け取ること、
それを利用することもできません。

4 秘密の記録・通信・支援ができる機器



スマートグラス・隠しカメラ・AI等

卓では、TDが明示的に許可した場合を除き禁止。
この例外は、卓上への設置・ライブハンド中の操作・
戦略情報の利用をまとめて許可するものではありません。

卓での通話は禁止。音が漏れる・他の人を妨げる機器も不可。
進行の遅延、公正性の侵害、有利不利につながる使用を避け、ハウスルール等にも従います。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 6 公式言語

ハウスは、テーブルで使用可能な言語を明確に掲示し、アナウンスする。

座席、テーブルブレイクおよびテーブルバランス

規則 7 チップを所持しているトーナメント参加者

プレイヤーは、チップを所持している時点でトーナメントに参加中とみなされる。チップを所持しているものの、まだ着席していないプレイヤーは、指定されたテーブルへ直ちに移動しなければならない。これには、新規バイイン、オルタネイト、およびテーブルブレイク時のプレイヤーが含まれる。規則35「ブラインド回避」も参照。

← 対応本文へ戻る FIG05 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則7） / FIG05

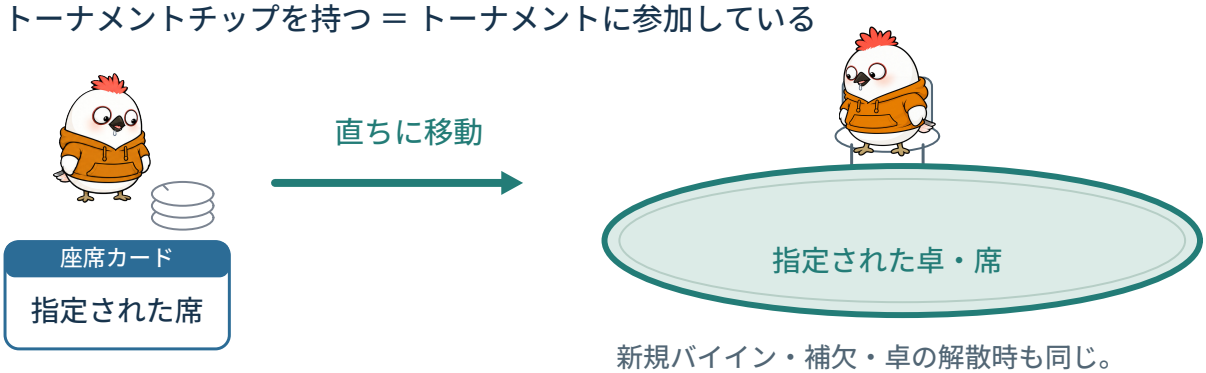
規則7・72・73／措置は規則74

参加中の移動・対人行動・進行

チップを持ったら参加中。指定席への移動と、他の人がプレーできる環境を守る。

1 まだ着席していないなら、指定卓へすぐ移動

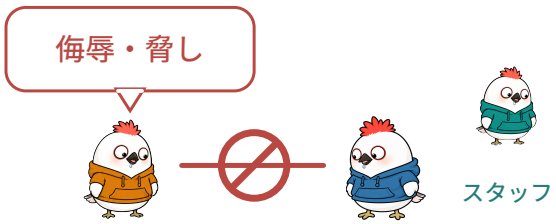
トーナメントチップを持つ ＝ トーナメントに参加している



新規バイイン・補欠・卓の解散時も同じ。

「チップを持っている」＋「まだ着席していない」が、この移動義務の条件です。

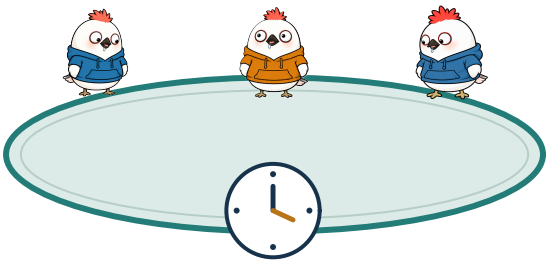
2 暴言・脅し・嘲笑などは、スタッフが介入



相手やスタッフを侮辱する、脅す、
からかって貶めるなどの行為は認められません。
安全と円滑な進行のため、スタッフが介入します。

相手のハンド・判断・結果を理由に
攻撃してよいことにはなりません。

3 意図的・反復的に、進行を遅らせない



ほかの人も待っている

意図的な遅延や、繰り返し進行を妨げる行為は
認められません。通常の検討時間そのものを
一律に禁止する意味ではありません。

措置は、TD・フロアが状況に応じて判断。

規則74に基づく警告・ペナルティ等の対象です。
「必ず警告から」や「必ず失格」という
固定の順番・結果ではありません。

困った場面では、自分で相手と争わず、ディーラーやフロアへ知らせます。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則7・72・73・74　人物・配置は説明用の模式図です。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 8 無作為かつ正しい座席指定

トーナメントおよびサテライトの座席は無作為に割り当てられる。規定どおりの開始チップスタックを持ちながら誤った座席でプレイを開始したプレイヤーは、その時点の全チップを持って正しい座席へ移動する。

← 対応本文へ戻る　FIG58 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

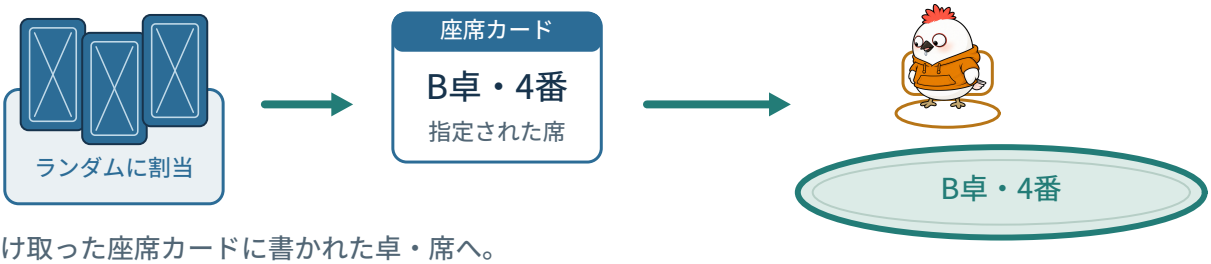
← 対応本文（規則8） / FIG58

規則8 | ランダムな座席割当と誤着席

本人と、その時点の全チップを指定席へ

正しい開始スタックで、誤った席からプレーを始めた場合の扱い。

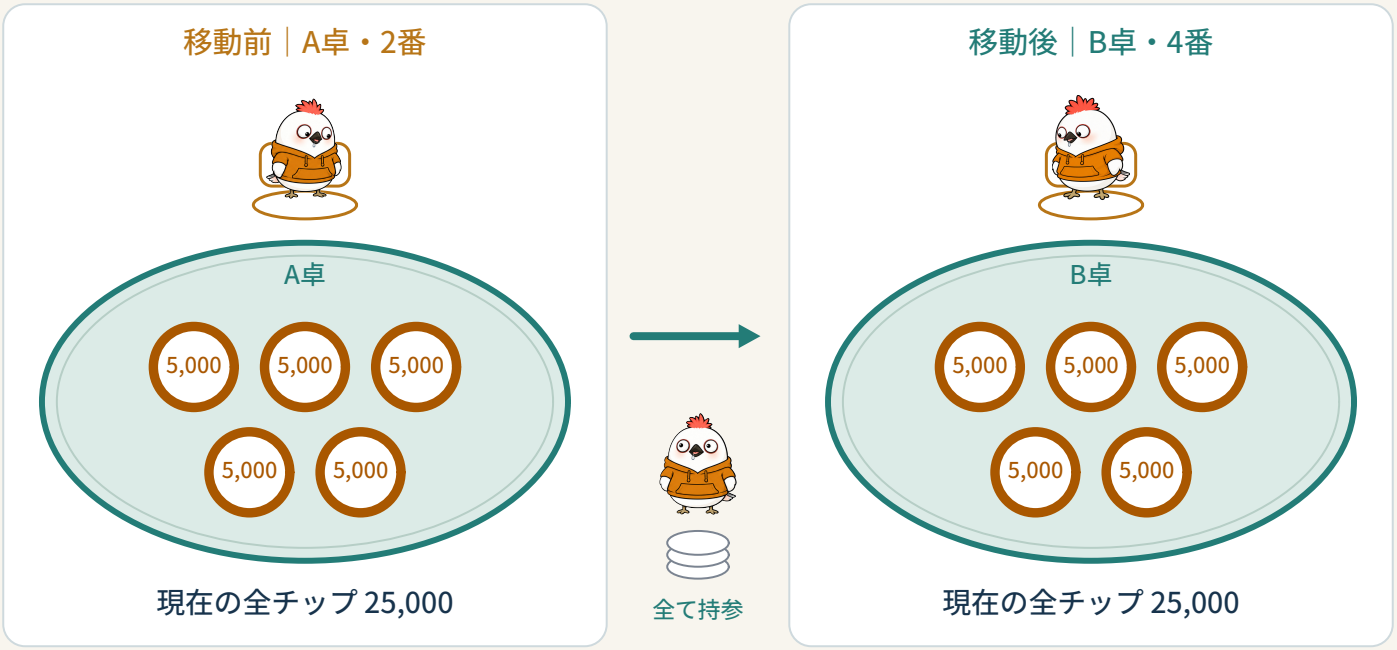
1 卓と席はランダムに決まる



受け取った座席カードに書かれた卓・席へ。

2 誤着席が分かったら、本人と全チップが移動

独自の説明例：正しい開始額30,000 → 誤席でのプレー後に25,000。



3 開始額に戻すための補充はしない



移動前後は同じ総額。上のチップは5,000 × 5枚 ＝ 25,000です。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則8　卓・席・30,000→25,000は独自の説明例です。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 9 オルタネイト、レイトレジストレーションおよびリエントリー

A： オルタネイト、レイトレジストレーションのプレイヤーおよびリエントリーのプレイヤーには、規定の開始チップ全額（フルスタック）を販売する。これらのプレイヤーは、新規プレイヤーに対してその時点で用いられているものと同一の手続きで、同一の座席プールからテーブルと座席を無作為に抽選する。スモールブラインドとボタンの間に入る場合を除き、直ちにハンドが配られる（最大人数を着席させるためのボタン配置については規則36-Bも参照）。

B： リエントリーイベントにおいて、プレイヤーがチップを放棄して新しいスタックを購入することを許されている場合、放棄されたチップはプレイから取り除く。

← 対応本文へ戻る | FIG59 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則9） / FIG59

規則9A・B | 補欠・遅い登録・再エントリー

同じ座席抽選から、フルスタックで参加

その時点の新規参加者と同じ手続・同じ座席プールを使う。

1 3つの参加方法も、同じ座席抽選へ



規定の開始フルスタックを購入。卓・席はランダムに割り当てられます。

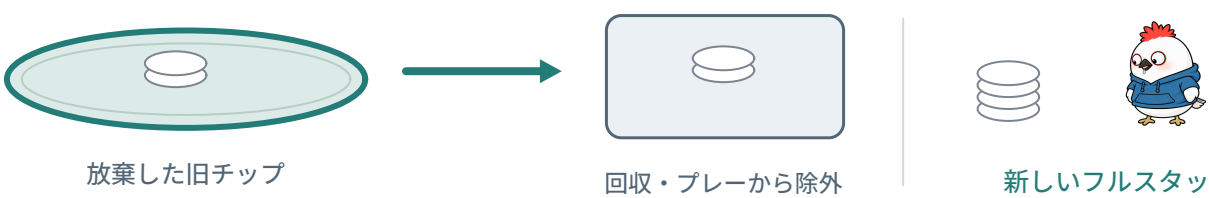
2 BTNとSBの間だけ、そのハンドは配札しない

着席位置と、カードが配られる位置を分けて見ます。



3 チップ放棄の再エントリーが、許可される場合

放棄した旧チップをプレーから除外し、新しいフルスタックで参加。



出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則9A・B（規則36Bも参照）　配札図は位置関係の説明例。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 10 特別な配慮を必要とするプレイヤー

特別な配慮を必要とするプレイヤーには、可能な範囲で対応を行う。

規則 11 新規プレイヤーおよびブレイクされたテーブルからのプレイヤー

A： トーナメントに新たに参加するプレイヤーおよびブレイクされたテーブルから移動するプレイヤーは、スモールブラインド、ビッグブラインドまたはボタンを含む、いずれの座席にも入ることができ、スモールブラインドとボタンの間に入る場合を除き、ハンドが配られる。

B： ブレイクされたテーブルから移動するプレイヤーには、2段階の無作為抽選によって新しいテーブルおよび座席を割り当てる。図解補遺を参照。

原典の図解補遺を、この親規則へ統合して掲載

図解補遺

ポーカートーナメントディレクターズ協会／図解補遺および用語集、2026年規則／Version 1.0／2026年9月7日

Poker TDAは、2001年に設立されたポーカー業界の任意団体である。TDAの使命は、ポーカートーナメント規則の世界的な統一性を高めることである。TDA規則は、このハウスの規則を補完する。ゲーミング監督機関の規則と抵触する場合は、その監督機関の規則を適用する。

補足・具体例（原典補遺）

規則11：テーブルブレイク時の2段階無作為手順

2段階の無作為手順、すなわち「ダブルブラインド」方式は、新しい座席指定の配布にえこひいきが生じないことを保証する。その一例は次のとおり。

1. ブレイクされるテーブルのプレイヤーに新しい座席カードを見せた後、カードを裏向きにして混ぜ、山にする。

2. 次にディーラーが、各プレイヤーへ通常のプレイングカードを1枚ずつ表向きに配る。その後、座席カードを配り、最初の座席カードは、ランクとスートで比較して最も高いプレイングカードを示しているプレイヤーに渡す。

← 対応本文へ戻る FIG06 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則11） / FIG06

規則11 A・B／図解補遺

卓の解散時は、2段階で無作為に抽選

座席カードの並びと、最初に受け取る人を、それぞれ無作為に決める。

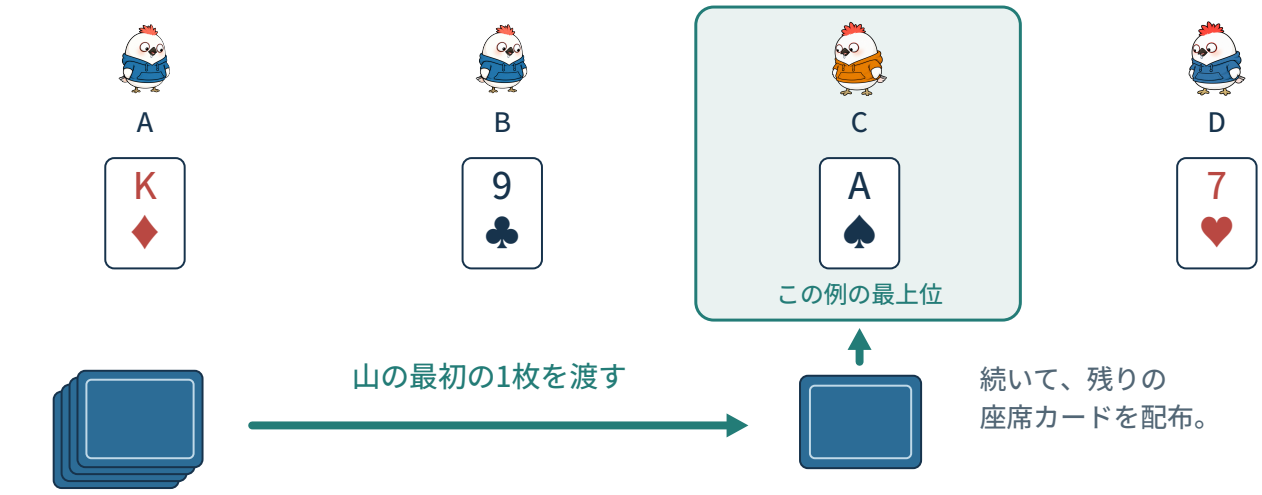
1 座席カードを見せてから、裏向きで混ぜる

図解補遺にある手順の一例です。下の卓・席番号は説明用の独自例です。



2 全員へ通常のカードを、表向きに1枚ずつ配る

スートも含めた最上位のカードの人に、最初の座席カードを渡します。



座席カードの並び順と、最初の受取人の両方を無作為に決めます。

3 新しい席でカードが配られる条件も確認



新規参加・解散卓からの移動

SB・BB・BTNを含む、いずれの席にも入れます。
ただし、SBとBTNの間は配札されません。

左は配札されない位置の独自例です。

2段階の無作為化で、座席の割当てにえこひいきが生じることを防ぎます。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則11 A・B、図解補遺Rule11　具体的な札・卓・席は独自例です。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 12 テーブルバランスおよびプレイの停止

A： フロップゲームおよびミックスゲームでテーブルをバランスさせる際は、次のハンドでビッグブラインドとなるプレイヤーを、移動先の最も不利なポジションへ移動させる。移動先で単独のビッグブラインドに入れる場合は、その位置も最も不利なポジションに含み、その結果、同じ座席が2回連続してビッグブラインドの位置になる場合もある。最も不利なポジションがスモールブラインドとなることはない。スタッドのみのゲームでは、プレイヤーはポジションに従って移動する（人数の少ないテーブルで最後に空いた座席を補充する）。

B： ミックスゲーム（例：HORSE）でホールデムからスタッドへゲームが切り替わる場合、最後のホールデムのハンド終了後、次のハンドもホールデムであったなら置かれるはずの位置までボタンを移動し、スタッドの間はその位置に固定する。スタッド中に移動させるプレイヤーは、そのハンドがホールデムであったならビッグブラインドになるはずのプレイヤーとする。ホールデムへ戻るときは、固定されていた位置にボタンを置いて再開する。

C： テーブルブレイクの手順は掲示すべきではない。無作為にテーブルをブレイクすることは認められる手順であるが、必須ではない。

D： 最多人数のテーブルより、プレイヤーの脱落によって3人以上少なくなったテーブルでは、ブラインドに影響が生じる時点でプレイを停止する（図解補遺を参照）。その他の形式（例：6ハンド、ターボ）におけるプレイ停止はTDの裁量による。TDの判断でプレイを停止せずに続行することもでき、その続行を理由にミスディールとはしない。イベントの進行に伴い、TDの裁量により、テーブル間の人数差をより小さく保つべきである。

← 対応本文へ戻る　FIG11 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

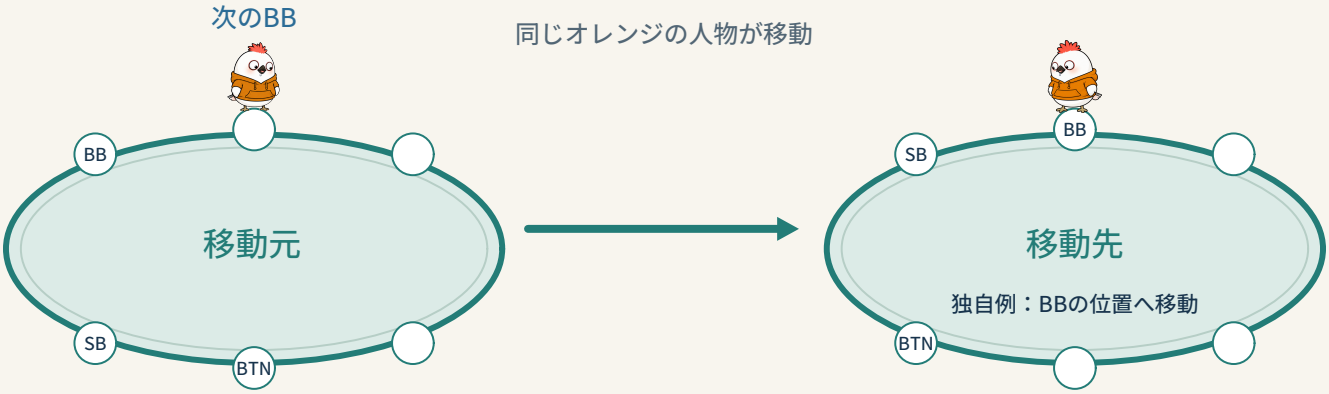
← 対応本文（規則12） / FIG11

規則12A・B

テーブルバランスと、ボタン位置の固定

移動対象のプレイヤーと、移動先の位置を分けて考える。

1 ホールデムなど：次のBBになる人を移動



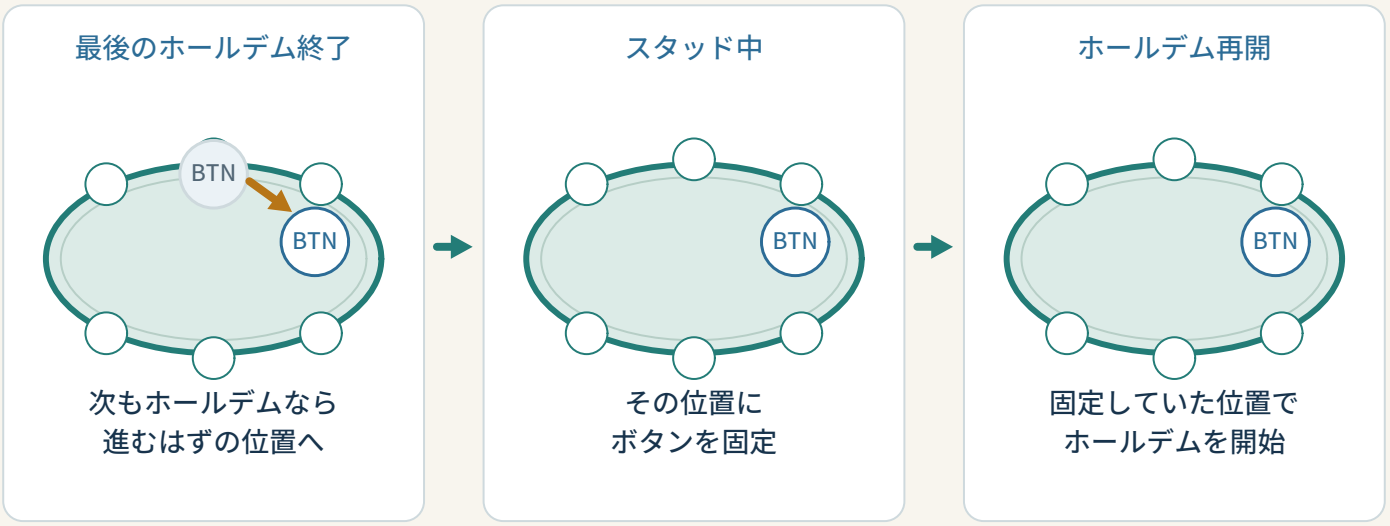
移動先の条件

- 単独のBBを含む、最も不利な位置へ。SBには入れません。
- 移動先の同じ席が、2ハンド連続でBBになる場合があります。
- 「最も不利な位置」は、そのときの席・ブラインド状況で変わります。

スタッドのみのゲーム：人数の少ない卓で、最後に空いた席を埋めます。

席の配置は模式図です。人数差・プレー停止の扱いはFIG07を参照。

2 ホールデム → スタッド → ホールデム



スタッド中にバランス調整するなら、そのハンドがホールデムだった場合に
BBとなるプレイヤーが移動対象です。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則12A・B　ブラインド・席・ボタンの位置は説明用の模式図です。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

補足・具体例（原典補遺）

規則12-D：テーブルバランスとプレイの停止

例： 9人制NLHEで、テーブルAは5人、最も人数の多いテーブルBは8人である。BBの位置が空席に到達した時点で、テーブルAのプレイを停止する。

← 対応本文へ戻る　FIG07 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則12） / FIG07

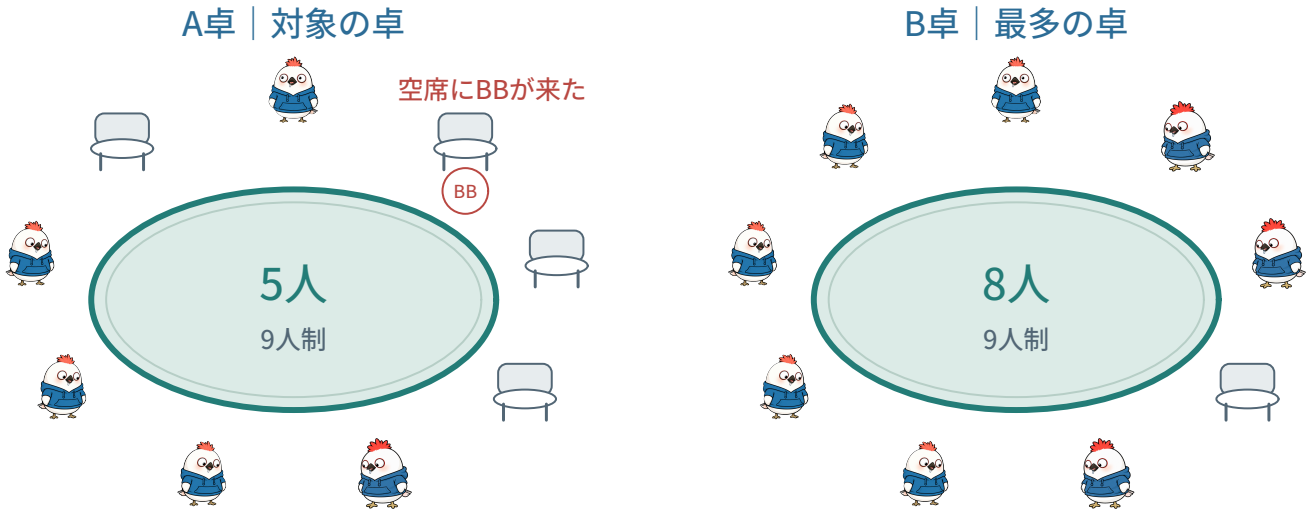
規則12 D／図解補遺

テーブルの人数差と、プレイを止める時点

最多人数の卓との差と、ブラインドへの影響を確認する。

1 脱落で、最多の卓より3人以上少なくなった

図解補遺の例：9人制NLHE。A卓は5人、最多のB卓は8人です。



8人 − 5人 ＝ 3人差

2 ブラインドに影響した時点で、プレイを止める

この例では、A卓のBBの位置が空席に到達した時点。



進行を止めます

A卓のプレイを停止

フロアの指示に従います。

3 TDが形式と進行に応じて判断する



TD・フロア

6人制・ターボなどの停止は、TDの裁量です。

停止を免除して続行することもあり、
その続行だけでミスディールにはなりません。

イベントの進行に伴い、TDの裁量で人数差をより小さく保ちます。

移動する人と移動先の扱いはFIG11を参照。座席位置は説明用の模式図です。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則12 D、図解補遺Rule12-D　9人制・A卓5人／B卓8人は原典例。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

ポット／ショーダウン

規則 13 ショーダウンでの宣言とカードによる勝敗判定

勝者はカードによって決定される。ハンドの強さに関する口頭の発言や、アクションに関する宣言（「フォールド」「あなたの勝ち」「持っていって」など）は、ショーダウンでは拘束力を持たない。ただし、故意にハンドを誤って申告した場合はペナルティの対象となることがある。ディーラーは、ショーダウンでハンドの強さを読み上げ、アナウンスすべきである。ハンドに参加しているか否かを問わず、ハンドの判定、ポットの計算または授与に誤りがあると思った者は、誰でも声を上げるべきである。

← 対応本文へ戻る FIG16 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則13） / FIG16

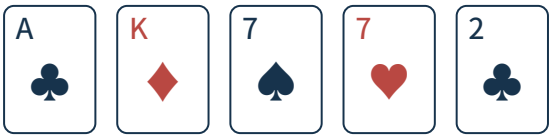
規則13

ショーダウンの勝敗は、カードで決まる

口頭の申告、カードの判定、誤りに気づいた人の行動を分けて確認する。

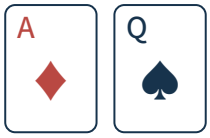
独自例｜ホールデム・ショーダウン。両者とも全ホールカードを正式に公開済み。

共通ボード



「ワンペアです」



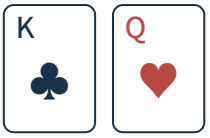


A　実際はAと7のツーペア

カード上はAの勝ち

Bもカードを公開





B　Kと7のツーペア

口頭の申告で勝敗は変わらない

A ショーダウンでは、次の発言も拘束力を持たない

フォールド



あなたの勝ち



持っていって



故意にハンドを誤って申告した場合は、ペナルティの対象となることがあります。

この扱いはショーダウン時の発言についてです。ベッティング中の宣言へ一般化しません。

B 正しく読み上げる・誤りに気づいたら知らせる

Aと7のツーペアです



ディーラーは
ハンドの強さを読み上げる。

配分が違うと思います



参加していない人も、
誤りだと思ったら知らせる。

対象：ハンドの判定／ポットの計算／ポットの配分

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則13。カード・人物・発言の配置は独自の補助例です。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 14 カードの正式な公開と、勝ちハンドを無効にできない原則

A： ハンドを正しく公開したと認められるには、1）すべてのカードをテーブル上で表向きにすること、および2）ディーラーとプレイヤーがハンドを明確に読み取れる状態にすること、の両方を満たさなければならない。「すべてのカード」とは、ホールデムでは2枚すべてのホールカード、オマハでは4枚すべてのホールカード、セブンカード・スタッドでは7枚すべてのカード、などを意味する。

B： ショーダウンでは、カードが読み取られるまで、プレイヤーは自己のハンドを保護しなければならない（規則67も参照）。すべてのカードを表向きにして読み取れる状態で公開せず、自分が勝ったと思ってマックした場合、その結果はプレイヤーの自己責任となる。ハンドを100%確実に回収・識別できず、かつTDが明確に読み取られていなかったと裁定した場合、そのプレイヤーはポットを請求する権利を持たない。ハンドが十分に公開されていたか否かに関するTDの裁定を最終決定とする。

C： 明らかに勝っており、全カードが正しく公開され、読み取れる状態にあるハンドを、ディーラーが無効（デッド）にすることはできない。

← 対応本文へ戻る FIG12 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則14） / FIG12

規則14 A–C／関連：規則67

正式な公開と、勝ちハンドの保護

全カードを表向きにし、明確に読める状態にする。読み取りまでは自分で守る。

A 正式な公開には、2つの条件が必要

全カードをテーブル上で
表向きにする

＋

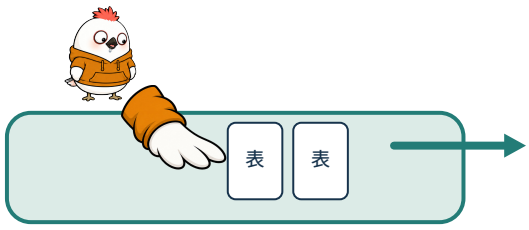
ディーラーとプレイヤーが
明確に読み取れる状態にする



ホールデム	オマハ	7カード・スタッド
表 表	表 表 表 表	表 表 表 表 表 表 表
ホールカード2枚すべて	ホールカード4枚すべて	7枚すべて

カード内の「表」は表向きの意味です。ハンドの強さを示す例ではありません。

B 読み取りが済むまで、ハンドを保護する



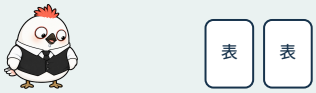
読み取りを待つ

全カードを十分に公開せず、勝ったと思って
マックするのは自己責任です。

十分に公開されたかは、TDの裁定が最終。

100%確実に回収・識別できない ＋ TDが「明確に読まれていない」と裁定
この両方に該当すると、ポットを請求する権利はありません。

C 正しく公開された、明白な勝ちハンド



ディーラーは、そのハンドを
無効（デッド）にできません。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則14 A–C・67　配置は説明用の模式図です。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 15 ショーダウンにおけるライブカード

まだ正式に公開していないカードを裏向きで捨てても、自動的に無効となるわけではない。カードを100%確実に識別して回収できる状態であれば、プレイヤーは考えを変え、そのカードを表向きにして公開できる。カードがマックへ押し込まれた場合、またはその他の理由で回収・識別できなくなった場合、ディーラーによって無効（デッド）にされたものとする。

← 対応本文へ戻る　FIG13 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則15） / FIG13

規則15｜ショーダウンにおけるライブカード

裏向きに捨てたカードは、いつデッドか

ショーダウンで、まだ正式に公開していないカードの扱いです。

1 裏向きで捨てただけでは、自動的にデッドではない



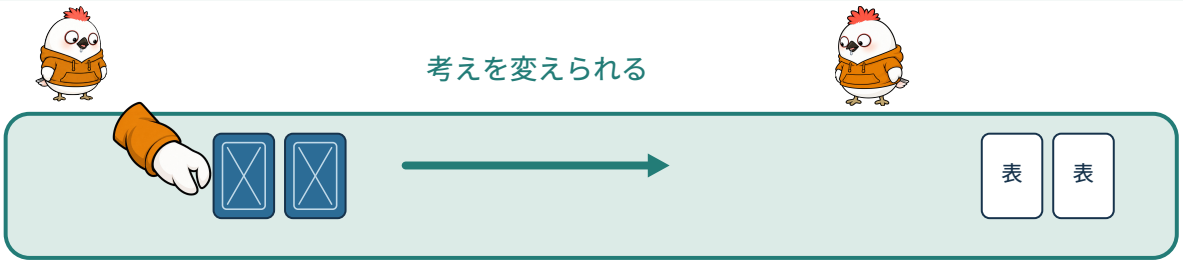
捨てた動作だけで
結論を出さず、
カードの状態を確認。

まだ他のカードと区別できる

以下は状態を示す模式図です。カードの位置だけで判定する図ではありません。

2 100%確実に「識別」と「回収」ができる

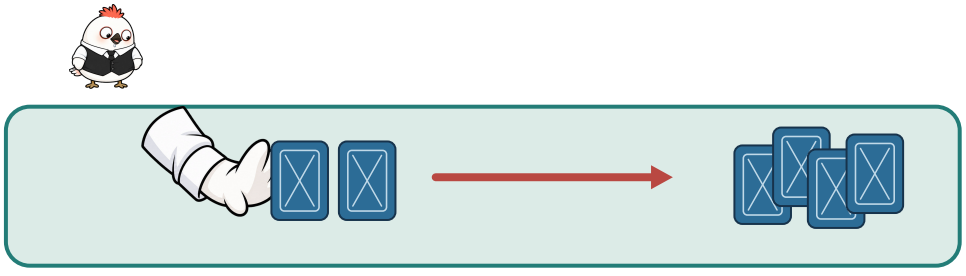
誰のどのカードか確実に分かる ＋ そのカードを確実に取り戻せる



全カードを表向きに公開

両方を満たすカードなら、プレイヤーは考えを変えて公開できます。

3 マックへ押し込まれた／その他、回収・識別不能



デッド

ディーラー　　マック

ディーラーがマックへ押し込んだ場合、またはその他の理由で
回収・識別できなくなった場合は、無効（デッド）になります。

正式な公開の条件はFIG12（規則14）、オールイン時の公開義務はFIG08（規則17）へ。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則15　カードの状態と動作を示す独自の模式図です。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 16 ショーダウンおよびカードを捨てる際の例外的な事態

A： プレイヤーが、勝ちハンドを構成し得るカードを1枚だけ表向きにした場合、ディーラーはすべてのカードを表向きにして公開するよう当該プレイヤーに促すべきである。プレイヤーが拒否した場合、フロアを呼ぶ。

B： 他のプレイヤーがまだハンドに残っていることを忘れ、ベット後に自分が勝ったと思ってカードを捨てた場合、ディーラーはそのカードを確保してフロアを呼ぶべきである（規則60の例外）。カードがマックされ、100%確実に回収・識別できない場合、そのプレイヤーはハンドから除外され、コールされたベットの返還を受ける権利を持たない。カードがマックされた時点で、そのプレイヤーがまだコールされていないベットまたはレイズを行っていた場合、未コール分は返還する。

C： ショーダウンで公開された負けハンドは、裏向きにして、勝者が確定しポットが渡されるまで、（マックに混ぜることなく）識別可能な状態を保つべきである。

← 対応本文へ戻る FIG14 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

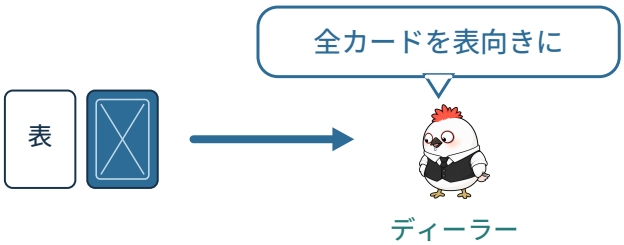
← 対応本文（規則16） / FIG14

規則16A–C／規則60の例外を含む

ショーダウンと捨て札の不規則な事態

カードの状態を保ち、ディーラーとフロアの指示に従う。

A 勝っているように見える1枚だけを表にした

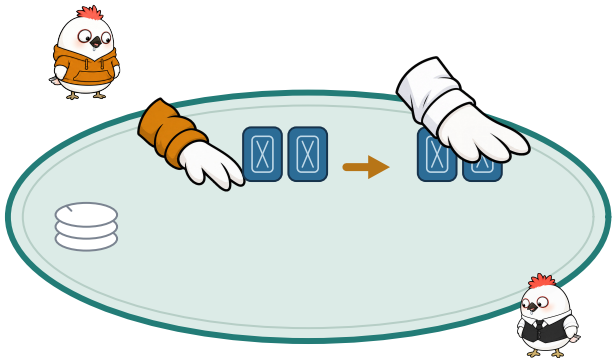


ディーラーが全カードの公開を求めます。
拒否した場合は、フロアを呼びます。

**ディーラーが代わりにカードを
めくることはありません。**

1枚だけで勝ちが分かっても、完全なテーブリングには全カードの公開が必要です。

B 相手の残存を忘れ、勝ったと思って捨てた



ベット後に
勝ったと誤認

混ざる前にカードを保全

ディーラーがカードを確保し、フロアへ。

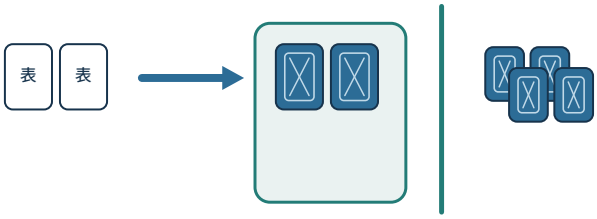
マックされ、100%確実に取り出して
特定できない場合は、そのハンドから脱落。
回収・特定できる場合も、自己判断で
ライブ扱いに戻さず、フロアが判断します。

ベットの扱い

コールされたベットは返却されません。
自分のベット／レイズのうち、
コールされなかった部分は返却されます。

規則60の例外となる場面です。通常のフォールドと混同しないでください。

C 完全に公開済みの負けハンドを、伏せた



全て表向き

識別できるまま保管

マック

マックと混ざらないよう、別に保ちます。
勝者が決まり、ポットが授与されるまで、
そのカードを特定できる状態にします。

表にした事実と、カードの識別を保つ。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則16A–C・60　カードの表裏と、処理の流れを示しています。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 17 オールイン時は表向きにする

あるプレイヤーがオールインとなり、そのハンドに残る他のすべてのプレイヤーによるすべてのベッティング・アクションが完了した時点で、すべてのハンドを遅滞なく表向きにして公開する。オールインのプレイヤー、およびすべてのベッティング・アクションをコール済みのプレイヤーは、ハンドを公開せずにマックしてはならない。メインポットおよびすべてのサイドポットに関係する全ハンドを表向きにして公開し、いずれもライブとする。図解補遺を参照。

補足・具体例（原典補遺）

規則17：オールイン時の全ハンド表向き公開

「あるプレイヤーがオールインとなり、そのハンドに残る他の全プレイヤーのベッティング・アクションが完了した時点で、すべてのハンドについて、全カードを遅滞なく表向きにし、読み取れる状態で公開しなければならない」。この規則は、少なくとも1人がオールインで、他のプレイヤーにそれ以上ベットする可能性がない場合、全プレイヤーのすべてのダウンカードを同時に表向きにすることを意味する。カードを表向きにするのをショーダウンまで待ってはならない。メインポットにのみ参加しているオールインプレイヤーのカードを、サイドポットの分配まで伏せておいてはならない。ショーダウン前のいずれかのストリートでベッティング・アクションが終了した場合は、その時点でカードを表向きにし、その後に残りのカードを配る。

例1：NLHE。 2人が残っている。ターンで、少ないスタックのプレイヤーAがオールインし、Bがコールした。この時点でAとBのダウンカードをともに表向きにする。その後、バーンしてリバーを開き、ショーダウンへ進む。

例2：NLHE。 3人が残っている。

プリフロップで、最少スタックのAがオールインし、BとCがともにコールした。BとCにはまだチップがあり、その後のベッティングが可能なので、この時点ではカードを表向きにしない。

フロップでBとCがチェックした。ベッティングの可能性がまだあるため、カードは表向きにしない。

ターンでBがオールインし、Cがコールした。これ以上ベッティングできないため、ここでA、B、Cの全ハンドを表向きにする。バーンしてリバーを開き、ショーダウンへ進む。まずBとC間のサイドポットを配分し、その後メインポットを配分する。Aのカードを、BとC間のサイドポットが配分されるまで伏せたままにはしない点に注意する。

例3：NLHE。 3人が残っている。

プリフロップで、最少スタックのAが合計700でオールインし、BとCがともにコールした。BとCにはそれぞれ数千のチップが残っており、その後のベッティングが可能なので、この時点ではカードを表向きにしない。

フロップでBとCがチェックした。ベッティングの可能性がまだあるため、カードは表向きにしない。

ターンでBが1,000をベットし、Cがコールした。BとCにはともにチップが残り、リバーもまだ配られていないので、ベッティングの可能性がある。したがって、まだカードを表向きにしない。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

リバーでBとCがともにチェックした。ベッティングが終了し、ハンドがショーダウンへ進むため、ここでA、B、Cの全ハンドを表向きにする。まずBとC間の2,000のサイドポットを配分し、その後メインポットを配分する。Aのカードを、BとC間のサイドポットが配分されるまで伏せたままにはしない。

← 対応本文へ戻る | FIG08 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則17） / FIG08

規則17／図解補遺・例2

オールイン：全ハンドを公開する時点

誰かがオールインし、残る全員に追加ベットの可能性がなくなったら公開する。

オールインあり ＋ すべてのベッティング・アクション完了

メイン・すべてのサイドポットに関わる全員が、全カードを同時に表向きに。

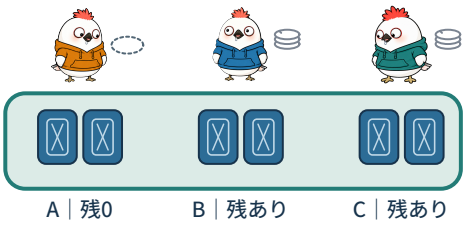
公式例2｜NLHE・3人。Aは最も少ないスタック。カードの表裏だけを示しています。

1 プリフロップ

Aがオールイン
B・Cがコール

→ B・Cともチップが残る
今後もベットできる

まだ公開しない

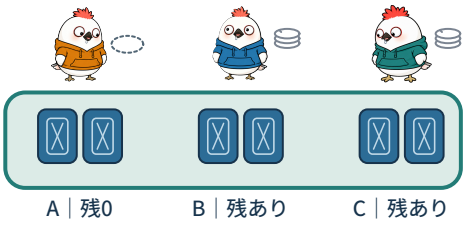


2 フロップ

Bがチェック
Cがチェック

→ このラウンドは終了
次のストリートでベット可能

まだ公開しない

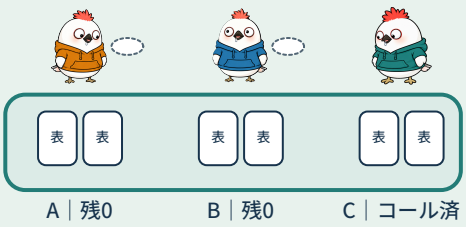


3 ターン

Bがオールイン
Cがコール

→ これ以上のベットはない
ショーダウンまで待たない

ここで全員を公開

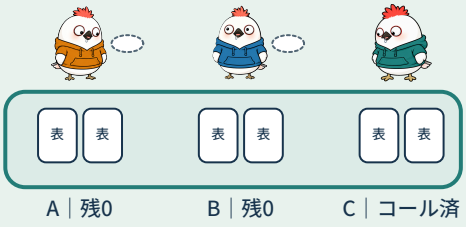


4 リバー・配分

公開した後に
バーン → リバー

→ ハンドの強さを判定
B・Cのサイドポットを先に配分

その後、メインポットを配分



Aの公開を、B・Cのサイドポット配分まで待たせない

オールインした人も、すべてのベットをコール済みの人も、
公開せずにマックできません。メイン・全サイドポットの対象ハンドは、いずれもライブです。

全カードを卓上で表向きにし、はっきり読める状態にする方法はFIG12（規則14A）を参照。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則17、補遺17・例2。人物・配置は説明用の模式図です。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 18 オールインではないショーダウンおよび公開順

A： オールインではないショーダウンで、カードが自発的に公開も破棄もされない場合、TDは公開順を適用できる。最終ベッティングラウンド（最終ストリート）の最後のアグレッサーが最初に公開しなければならない。最終ベッティングラウンドでベットがなかった場合、そのラウンドで最初にアクションするはずだったプレイヤーが最初に公開しなければならない（例：フロップゲームではボタンの次の席から順に見て最初の該当プレイヤー、スタッドでは表向きカードのハンドが最も高いプレイヤー、ラズでは表向きカードのハンドが最も低いプレイヤーなど）。

B： オールインではないショーダウンで、1人を除くすべてのプレイヤーがカードを公開せず裏向きにマックした場合、争いのないショーダウンとなる。最後にライブカードを保持しているプレイヤーが勝者となり、カードを公開する必要はない。

← 対応本文へ戻る FIG15 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則18） / FIG15

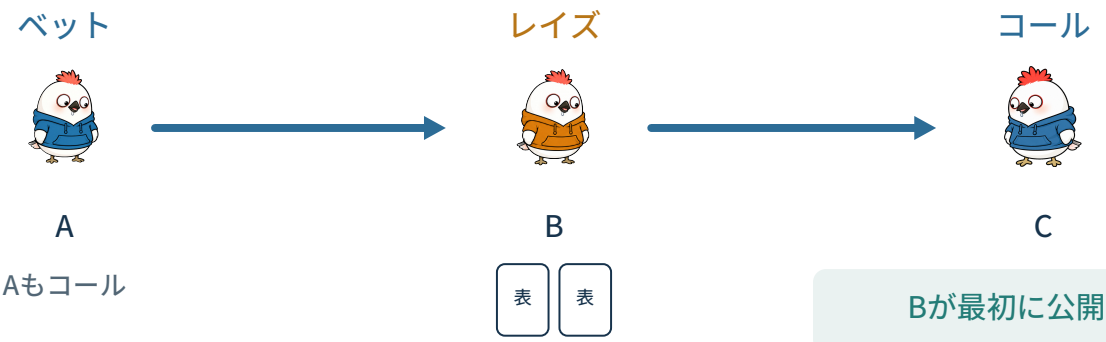
規則18 A・B | 非オールインのショーダウン

誰が最初に公開するか

自発的に公開も破棄もされないとき、TDは公開順を適用できます。

1 最終ラウンドにベット・レイズがあった

独自例：NLHEのリバー、オールインなし。最後のレイズに全員がコール。



基準は、最終ラウンドで最後にベット／レイズしたプレイヤーです。

2 最終ラウンドにベットがなかった

そのラウンドで、本来最初にアクションするプレイヤーが最初に公開。

フロップゲーム



ボタンの左の席から順に見て
最初の該当プレイヤー

スタッド

表ハンドが最も高い人

例A ♠A ♥A ♦9 ♣2

例B ♠K ♥K ♦J ♣10

Aのペア ＞ Kのペア

この独自例では、例Aが先

ラズ

表ハンドが最も低い人

例A ♠4 ♥3 ♦2 ♣A

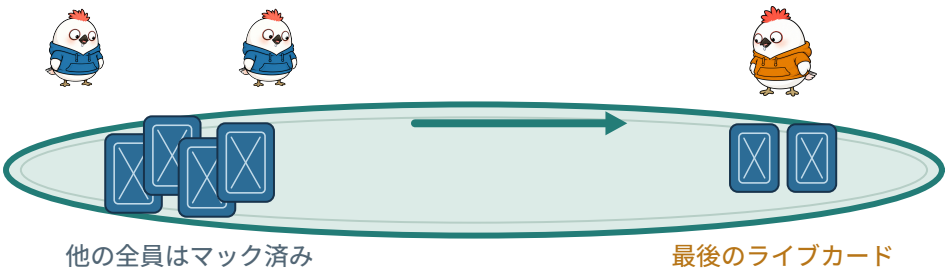
例B ♠5 ♦3 ♣2 ♥A

4ハイ ＜ 5ハイ

この独自例では、例Aが先

スタッド・ラズは、1枚の高低ではなく、表向きカードのハンドで判断します。

3 1人を除く全員が、未公開のまま裏向きにマック



勝者となる公開は不要

争いのない
ショーダウンです。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則18 A・B　オールインはFIG08、公開要求はFIG09を参照。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 19 ハンドの公開を求めること

A： ショーダウン時にカードを保持していないプレイヤー、または全カードを表向きにして読み取れる状態で公開せず、裏向きにマックしたプレイヤーは、いずれのハンドについても公開を求める権利または資格を失う。

B： リバーでベットがあった場合、コールしたプレイヤーは、自らのカードを公開しているか保持していることを条件として、最後のアグレッサーのハンド（「見るために代価を支払ったハンド」）を表向きにして公開させるよう要求する権利を持つ。この権利はTDの裁量でも否定されない。他のコーラーのハンドを見たい場合や、リバーでベットがなかった場合など、その他すべての要求はTDの裁量による。図解補遺を参照［2013年採択］。

補足・具体例（原典補遺）

規則19：ハンドの開示要求

例1：NLHE。 ハンドに3人が残っている。リバーではベットがなく、オールインのプレイヤーもいない。ショーダウンでAはカードを裏向きに捨て、ディーラーがそれをマックへ入れた。Bは全カードを表向きにして公開し、トリップスを示した。Cはカードを裏向きのまま前へ押し出した。Bは自分のカードを公開しているため、Cのハンドを見るよう求めることができる。ただし、その要求を認めるかはTDの裁量である。リバーでベットがなく、Bは「Cのハンドを見るために支払った」わけではないため、BにはCのハンドの公開を必ず求められる権利はない。AとCは、カードを公開しておらず、かつ保持もしていないため、他の競技者のハンドを見るよう求めることはできない。

例2：NLHE。 ハンドに4人が残っている。リバーでAが1,000をベットし、Bがコール、Cが5,000へレイズし、D、A、Bが全員コールした。オールインのプレイヤーはいない。Bは全カードを表向きにして公開し、トリップスを示した。Dは直ちに裏向きで捨て、ディーラーがそのハンドをマックに入れて無効にした。Cはカードを裏向きのまま前へ押し出し始めた。AとBには、要求によってCのハンドを公開させる権利がある。理由は、1）Cがリバーの最後のアグレッサーであり、AとBはそのハンドを見るために支払ったこと、2）AとBはともに自分のカードを保持していることである。Cにコールしたも、本来は対象となり得たが、公開せずにカードを捨てた時点でCのハンドを見る権利を放棄した。この状況でのその他の要求、たとえばBが別のコーラーであるAのカードを見たいと求める場合は、すべてTDの裁量による。

← 対応本文へ戻る　FIG09 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

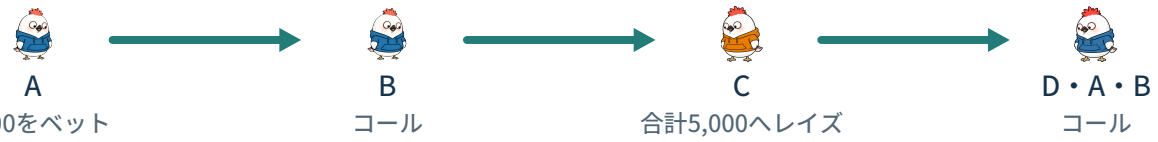
← 対応本文（規則19） / FIG09

規則19A・B／説明例1・2

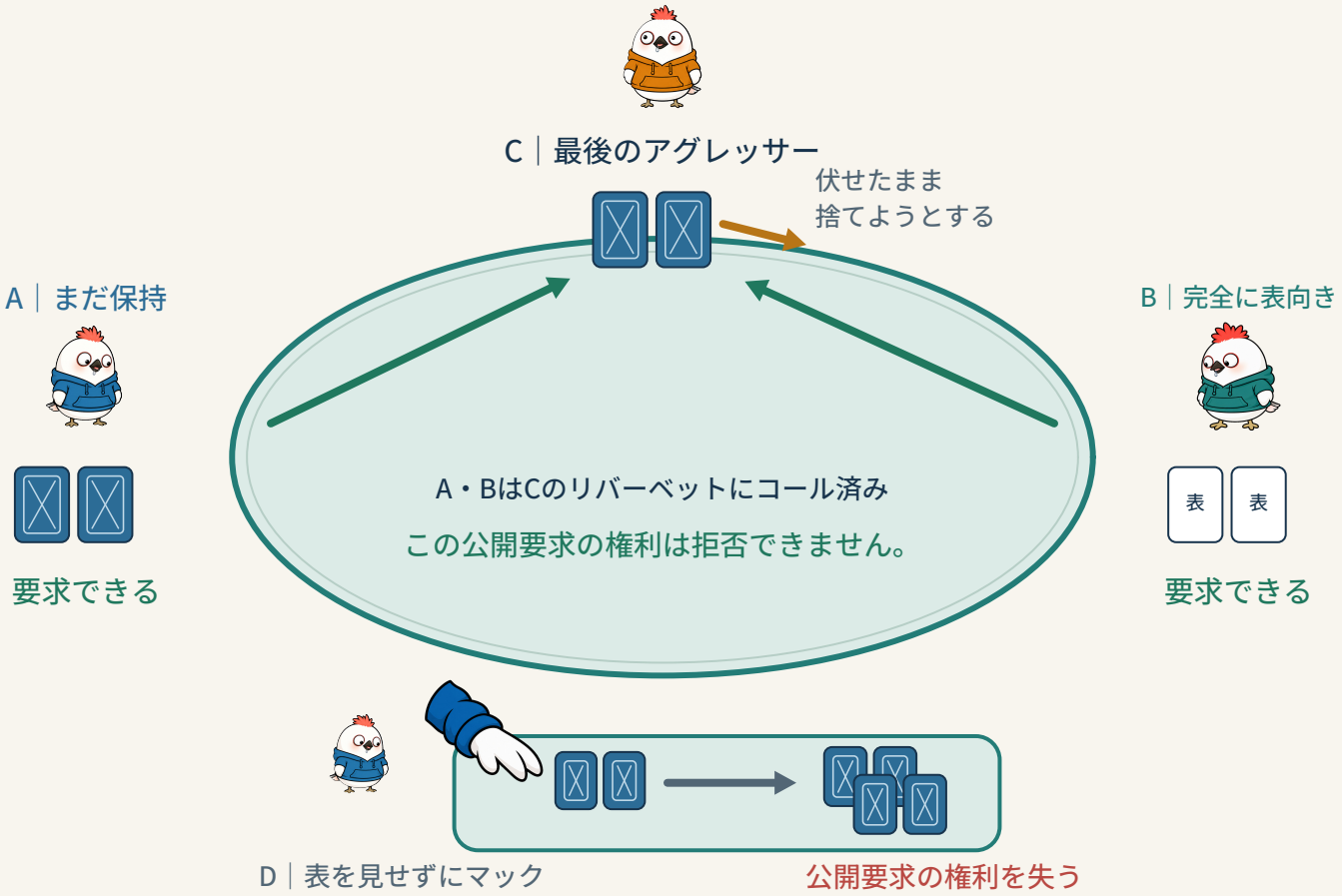
ショーダウンでハンド公開を求める

自分のカードの状態と、最後のベットにコールしたかで、権利が変わる。

例2｜NLHE・4人・リバー・オールインなし



ショーダウン：A・Bは、最後にレイズしたCの公開を要求できる



A・Bが「ほかのコーラーのハンド」も見たい場合は、TDの裁量です。

例1｜リバーでベットなし・オールインなし



BがCの公開を求めても、
公開させるかどうかはTDの裁量です。

金額・人数はこの説明例の条件です。

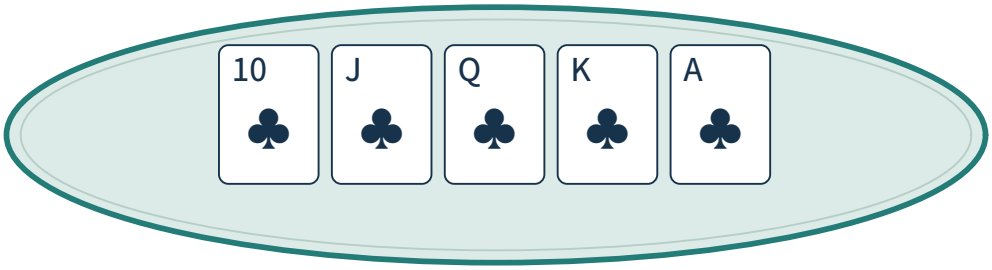
出典：Poker TDA Rules 2026｜規則19A・B、説明例1・2　カードの表裏だけを示しています。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 20 ショーダウンでボードをプレイする場合

ボードをプレイしてポットの一部を得るためには、プレイヤーはすべてのホールカードを表向きにし、読み取れる状態で公開しなければならない（規則14-A参照）。

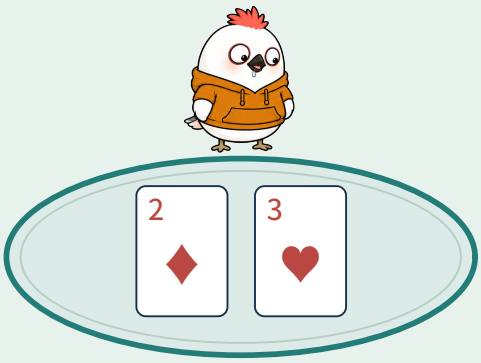
← 対応本文へ戻る　FIG17 ↓（同ページ）

独自例｜ホールデム・ショーダウン。ボードだけでロイヤルフラッシュ。



この5枚を使う場合でも、公開条件は同じ

全カードを正式に公開



自分のホールカード2枚とも表向き

ポットの取り分を得るための
公開条件を満たす

伏せたまま・一部だけ公開



一部公開の例：1枚が裏向きのまま

この状態では
必要な公開条件を満たさない

A 正式な公開とは（規則14A）



① 全カードを、卓上で表向きにする

② ディーラーとプレイヤーが、明確に読める状態にする

ホールデムの2枚を含め、「自分のカードをすべて」が条件です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

規則 21 端数チップの配分

まず、端数チップは、プレイ中の最小額面のチップに両替する。

A） 2つ以上のハイハンドまたはローハンドがあるフロップゲーム（共通ボードを使うゲーム）では、端数チップは、ボタンの次の席から順に見て最初の該当プレイヤーに与える。

B） スタッド、ラズ、およびスタッド8で2つ以上のハイハンドまたはローハンドがある場合、端数チップは、各プレイヤーの勝ちハンドを構成する5枚の中の最も高いカードを比較し、同じランクならスート順位が高いカードを持つプレイヤーに与える。

C） ハイ／ロー・スプリットでは、総ポットの端数チップはハイ側に与える。

D） 標準的なゲームにもハイ／ローゲームにも該当しないゲームでは、端数チップは、アクション順上最も不利なポジションに与える。

← 対応本文へ戻る FIG10 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則21） / FIG10

規則21A–D／サイドポットは規則23

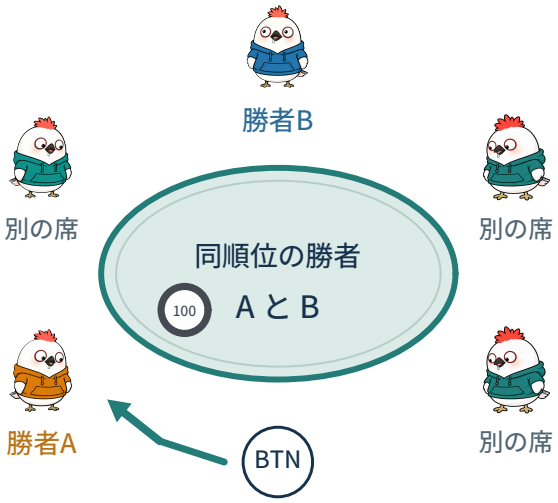
端数チップは、ゲーム別に配分する

最小額面まで両替してから、同順位の分配・ハイ／ローの分割を扱う。

最初に、端数チップをプレイ中の最小額面へ両替する

以下の「端数」は、その最小額面でも等分できずに余ったチップです。

A ボードゲーム：同じ側の同順位なら、BTNの左から



ハイ側またはロー側で 2人以上が同順位のとき

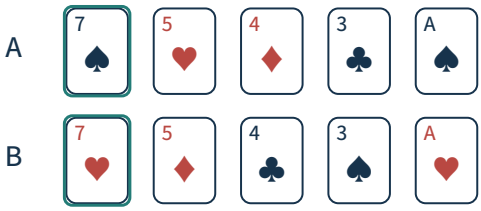
ボタンの左の席から順に見て、
最初に該当する勝者へ渡します。

この配置では、勝者Aへ

図はBTN席の本人が卓中央を向く視点。
座席・同順位の組合せは独自の補助例です。

B スタッド・ラズ・スタッド8：勝ちの5枚で比較

独自例：同順位の7ロー（勝ちの5枚）



全7枚ではなく、役を作る5枚で比較

同じ側で2人以上が同順位なら

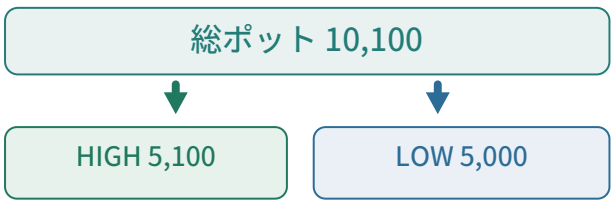
その5枚の最も高いカードを比較。
同ランクならスート順位で決定。

ローの同順位でも、比較するのは高いカード。

この例：7♠ ＞ 7♥ → Aへ端数100

C ハイ／ロー・スプリット

独自例｜最小額面100、総ポット10,100



総ポットの端数1枚はハイ側へ

D 非標準・非ハイ／ロー



アクション順で
最も不利な
ポジションへ

具体的な位置は、そのゲームの
形式に応じて確認します。

サイドポットが複数あれば、それぞれを個別に分割します（規則23）。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則21A–D・23。金額・人物・座席配置は独自の補助例です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 22 BBA：順位およびバウンティ賞金

ビッグブラインドアンティを使用するゲームで、入賞圏内において2人以上のプレイヤーが敗退した場合、ハンド開始時のスタックからアンティを差し引いた額が多かったプレイヤーを上位とする。同様に、バウンティが設定されている場合、アンティ投入後のスタックが多かったプレイヤーが高い方の賞金を受け取る。

← 対応本文へ戻る　FIG02 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

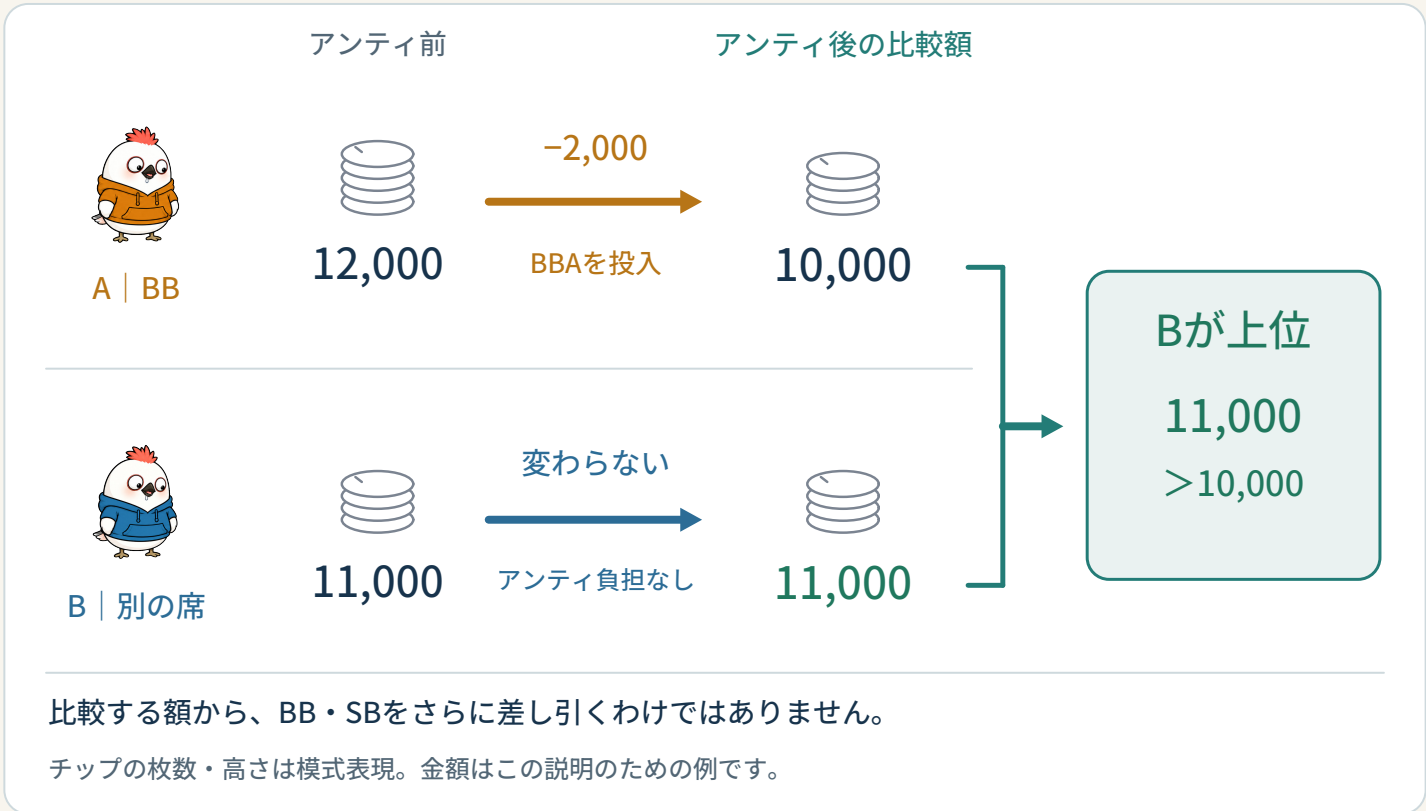
規則22

BBAと同時脱落：比べるのはアンティ後

順位や高い方のバウンティ賞は、アンティ投入後の開始スタックで比較する。

1 順位の比較：BBAを使用・入賞圏内・2人以上が脱落

補助例｜AとBが同じハンドで脱落。AだけがBBA 2,000を負担する。



比較する額から、BB・SBをさらに差し引くわけではありません。

チップの枚数・高さは模式表現。金額はこの説明のための例です。

2 バウンティ：高い方の賞も、アンティ後で比較

補助例｜比較額がC 48,000、D 31,000の場合。



順位の比較と、バウンティ賞の比較を混同せず、それぞれの適用場面で使います。

3 アンティ後が同額なら、フロアへ確認



出典：Poker TDA Rules 2026｜規則22　図中の金額は独自の補助例です。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 23 サイドポット

各サイドポットは、それぞれ個別に分割する。

← 対応本文へ戻る FIG18 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則23） / FIG18

規則23／金額・カードは独自の補助例

メインとサイドは、ポットごとに判定する

対象プレイヤーを確認し、同順位なら各ポットをそれぞれ個別に分割する。

各ポットを、まとめずに個別に扱う

以下はNLHE・3人全員がショーダウンへ進んだ場合の独自例です。

Aは500でオールイン。B・Cは各1,000を投入済み。アンティ等、ほかの投入はありません。

1 投入を分けると、対象となる人も分かる







	A	B	C
投入総額	500｜オールイン	1,000｜投入済み	1,000｜投入済み
メインへ 3人の共通部分	500	500	500
サイドへ B・Cの追加分	追加なし	500	500

メインポット

500 × 3人 ＝ 1,500

対象：A・B・C

サイドポット

500 × 2人 ＝ 1,000

対象：B・Cだけ

2 同じショーダウンでも、ポットの勝者は異なり得る

ボード





A

Aのスリーカード



B

Qのワンペア



C

Kのスリーカード

メイン：A・B・Cで比較

1,500 → Aが獲得

サイド：B・Cだけで比較

1,000 → Cが獲得

Aが最強でも、B・Cの追加分でできたサイドポットは獲得できません。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則23。金額・カード・人物・配置は独自の補助例です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 24 ハンドおよびポットに関する異議

正式に公開されたハンドの判定には、次のハンドが開始するまで異議を申し立てることができる（規則25参照）。ポットの計算・配分上の誤りには、次のハンドでサブスタンシャル・アクションが成立するまで異議を申し立てることができる。休憩中にハンドが終了した場合、異議を申し立てる権利は、ポットが渡されてから1分後に失効する。

← 対応本文へ戻る　FIG19 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則24） / FIG19

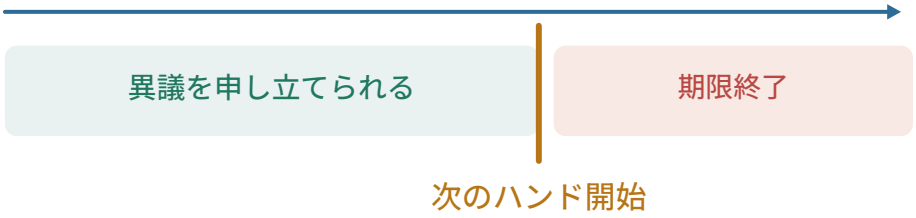
規則24／新ハンド開始は規則25B

異議申立ては、内容ごとに期限が違う

ハンドの判定、ポットの計算・配分、休憩中に終了したハンドを分けて確認する。

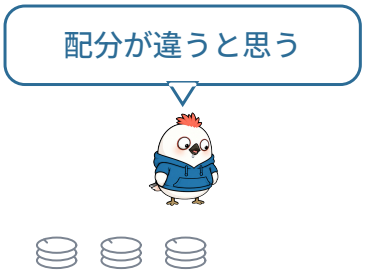
A 正式公開されたハンドの判定

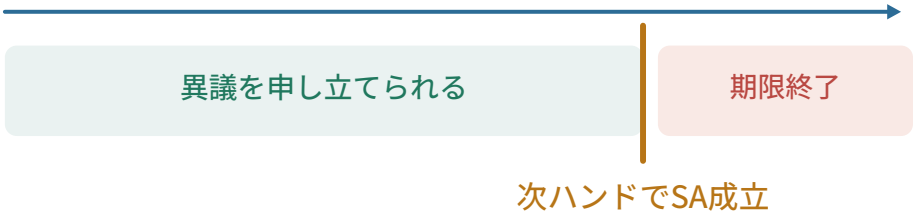




新ハンドが始まるまでに、判定への異議を申し立てます。

B ポットの計算・配分上の誤り

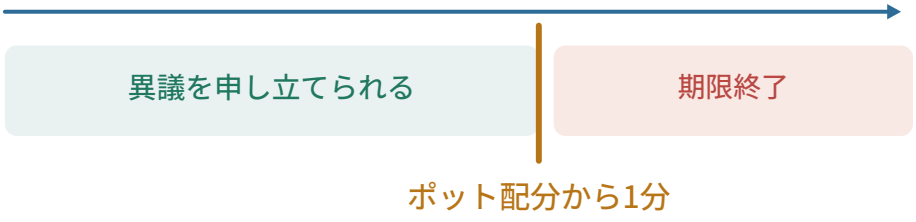




次ハンド開始後も、SAが成立するまでは申立て可能。

C 休憩中に終了したハンド：すべての異議





1分は、休憩開始やハンド終了から数えません。

新ハンド開始：最初のリフル／シャッフラーボタン操作／ディーラー交代

SA＝順番どおりの2アクション（少なくとも1つがチップ投入）、
または順番どおりの3アクション。ブラインド投入は数えません（規則38）。

誤りに気づいたら、期限を待たず、その場でディーラーやフロアへ知らせましょう。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則24・25B・38。時間軸・人物・カードは説明用の模式図です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

一般手順

規則 25 新しいハンド／新しいベッティングリミット

A： 新しいレベルは、フロアによるアナウンスまたはトーナメントクロックシステムの音声信号をもって正式に開始する。新しいベッティングリミットは次のハンドから適用する。

B： ハンドは、最初のリフル、シャッフラーのボタン操作、またはディーラー交代（dealer push）の時点で開始する。誤って前のレベルでハンドが開始された場合、サブスタンシャル・アクションが成立した後は、そのハンドを前のレベルのまま続行する（規則38）。ディーラー交代の途中で新しいレベルが始まった場合、交代して着席するディーラーは、前のレベルで1ハンドを配る。

C： ディーラーが公式なレベル変更を認識していない場合、誰でもそのことを指摘でき、ディーラーは直ちに正しいベッティングリミットを適用しなければならない。

← 対応本文へ戻る FIG20 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則25） / FIG20

規則25A–C／SAは規則38

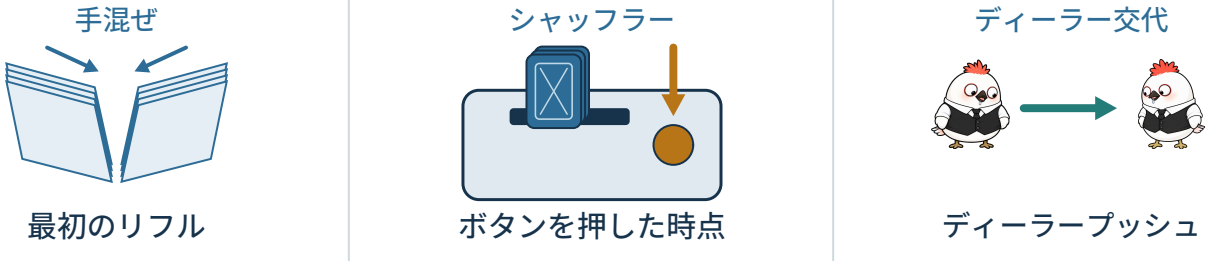
新レベルは、どのハンドから適用する？

正式なレベル開始とハンド開始を確認し、前レベルを続ける例外も区別する。

A 正式なレベル開始 → 次のハンドから新リミット



B 新しいハンドが始まる、3つの時点



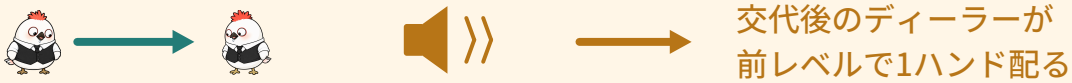
該当するいずれかの時点で「ハンド開始」と扱います。

B 前レベルのまま進める、2つの例外

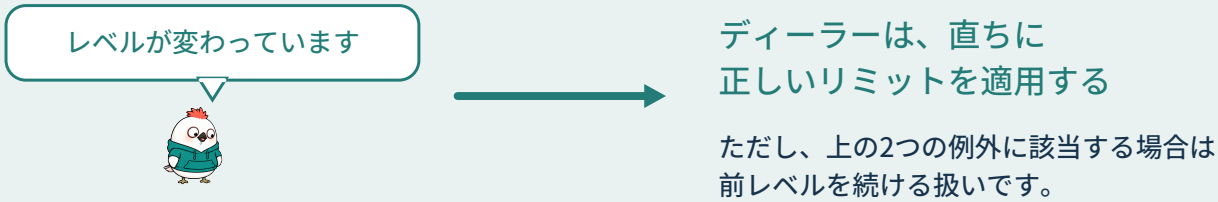
① 誤って前レベルで開始し、SAが成立した



② ディーラー交代中に、新レベルが開始した



C レベル変更の見落としは、誰でも指摘できる



SA＝サブスタンシャル・アクション（規則38）。成立条件は同規則を参照。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則25A–C・38。人物・機器・時間順は説明用の模式図です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 26 チップレースおよび予定されたカラーアップ

A： 予定されたカラーアップでは、シート1からチップレースを開始し、1人のプレイヤーに授与できるチップは最大1枚とする。チップレースによってプレイヤーをトーナメントから脱落させることはできない。レースで最後のチップを失ったプレイヤーには、その時点でプレイ中の最小額面チップを1枚与える。

B： プレイヤーは自己のチップを完全に見える状態にしなければならず、チップレースに立ち会うことが推奨される。

C： レース後も廃止された額面のチップをプレイヤーが持っている場合、同価値となる分に限り、現在使用中の額面へ交換する。廃止額面のチップの合計が、その時点でプレイ中の最小額面に満たない場合は、補償なく取り除く。

D： テーブルでアクションが行われていないとき、他のプレイヤーからチップを買い取る担当として、参加中のプレイヤー1人を指定することができる。

← 対応本文へ戻る FIG21 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

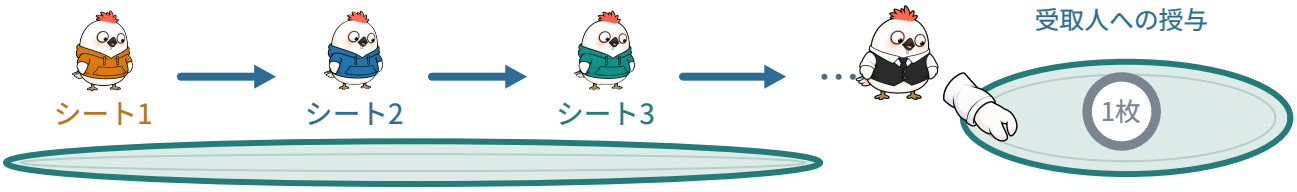
← 対応本文（規則26） / FIG21

規則26A–D

カラーアップとチップレース

開始席・授与の上限・脱落の防止・レース後の旧額面を順に確認する。

A チップレースはシート1から。授与は1人最大1枚



予定されたカラーアップの際に行います。座席数とチップの形状は模式例です。

レースで最後のチップを失っても、脱落させない



使用中の最小額面チップを
1枚受け取り、参加を継続

B 全チップを見える状態にし、立会いを推奨する



全チップを完全に見える状態にする：必須

自分でチップレースに立ち会う：推奨

C レース後に残った旧額面は、等価分だけ交換

独自例｜廃止した額面は100、現在使用中の最小額面は500。



100 × 5枚 ＝ 500

同じ価値の500へ交換

現在使っている額面に替えます。

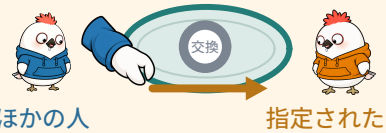


100 × 3枚 ＝ 300

最小額面500に満たない

補償なく取り除く

D チップを買い取る担当を、参加中の1人に指定できる



卓でアクションがないときに、
参加中のプレイヤー1人を、ほかの人の
チップを買い取る担当に指定できます。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則26A–D。座席・金額・チップの配置は独自の補助例です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 27 カードとチップの視認性・数えやすさ・管理、および裁量によるカラーアップ

A： プレイヤー、ディーラーおよびフロアには、チップ量をおおよそ把握できる権利がある。したがって、チップは同一額面20枚ずつ、整然とした縦積みにしておかなければならない。高額面チップは、常に見え、識別できる状態でなければならない。フロア担当者がチップスタックを見て、その額をすぐに概算できないなら、プレイヤーにも概算できない可能性が高い。

B： TDは、プレイ中のチップの枚数および額面を管理し、その裁量により、いつでも1人以上のプレイヤーのチップをカラーアップできる。裁量によるカラーアップは、アナウンスしなければならない。

C： プレイヤーは、ライブハンドを常に明瞭に見える位置に置かなければならない。

← 対応本文へ戻る | FIG22 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則27） / FIG22

規則27A–C

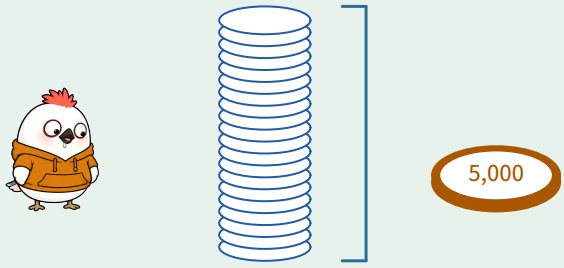
チップを数えやすく、カードの所在を見やすく

同じ額面20枚の縦積み、高額面チップの見え方、ライブカードの位置を確認する。

チップは、同一額面20枚の整然とした縦積みにする

プレイヤー・ディーラー・フロアが、合理的に総額を概算できる状態に保ちます。

数えやすく、識別できる

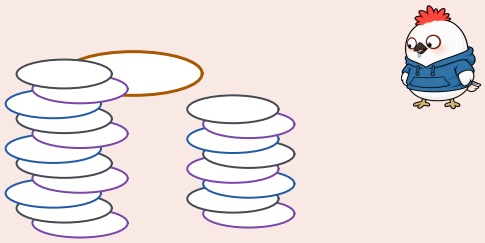


1,000 × 20枚

高額面チップは、常に見えて
額面を識別できる位置へ。

同じ額面のチップを、20枚ずつまとめる

額面が混在・高額面が隠れる



総額をすばやく概算できず、
高額面チップも識別しにくい。

散らさず、額面ごとに整理する

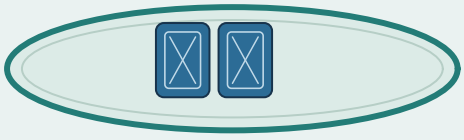
B チップの枚数・額面と、裁量カラーアップはTDが管理



TDは、いつでも1人以上を対象に
裁量でカラーアップできます。

実施する際はアナウンスする。

C ライブハンドは、常に所在が見える位置へ



チップや持ち物の陰へ隠さない

「カードの所在を見えるようにする」規則です。
手札を表向きに公開する意味ではありません。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則27A–C。チップ・人物・配置は独自の補助例です。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 28 デッキ交換

デッキ交換は、ディーラー交代時、レベル変更時、またはハウスが定める時点で行う。プレイヤーがデッキ交換を要求することはできない。

規則 29 リバイ

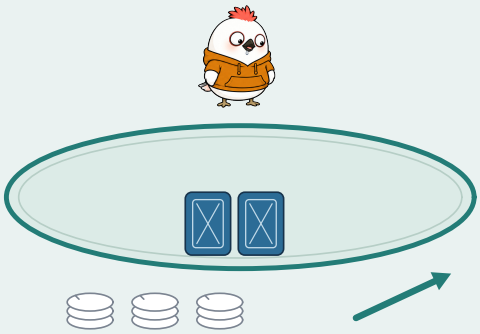
プレイヤーはハンドを欠場してはならない。ハンドの開始前にリバイの意思を宣言したプレイヤーは、リバイ分のチップがまだ手元に届いていなくても、そのチップを持っているものとしてプレイする「チップ・ビハインド」の状態となり、リバイを実行しなければならない。

← 対応本文へ戻る | FIG26 ↓（同ページ）

1 ハンド開始前に、リバイする意思を伝える



2 チップが届く前でも、そのハンドを欠場しない



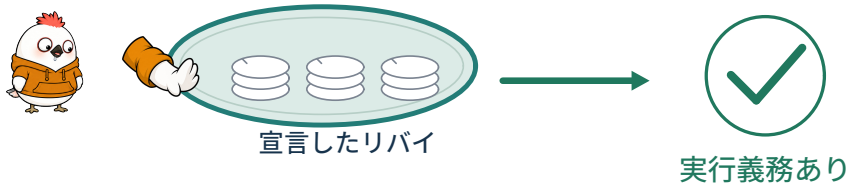
チップ・ビハインド

受け取る予定のチップがある扱いでプレーします。

「届くまで1ハンド休む」という扱いにはしません。

宣言後は、そのハンドから参加。

3 宣言したリバイは、必ず実行する



リバイの条件や受付期間は、参加するイベントの規定を確認します。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

規則 30 ラビットハンティング

ラビットハンティング（ハンドが終了していなければ配られていたはずのカードを公開すること）は認められない。

規則 31 クロックの要求

プレイヤーは、ゲームの合理的な進行速度を保つため、適切な時間内にアクションすべきである。TDが十分な時間が経過したと判断した場合、TDはクロックを開始し、またはイベントに参加中のいずれかのプレイヤーによるクロック要求を承認できる。クロックを要求するプレイヤーは、自分の座席にいなければならない（規則32）。クロックが開始されたプレイヤーには、最大25秒に加えて5秒のカウントダウンが与えられる。ベットを受けている状態で時間切れとなった場合、そのハンドはデッドとなる。ベットを受けていない場合はチェックとなる。カウント終了とプレイヤーのアクションが同時と判断される場合は、プレイヤーのアクションを有効とする。TDは、ゲームに適合させ、常習的な遅延を防ぐため、許容時間を調整し、その他の措置を取ることができる。規則2、73および74も参照。

← 対応本文へ戻る | FIG23 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

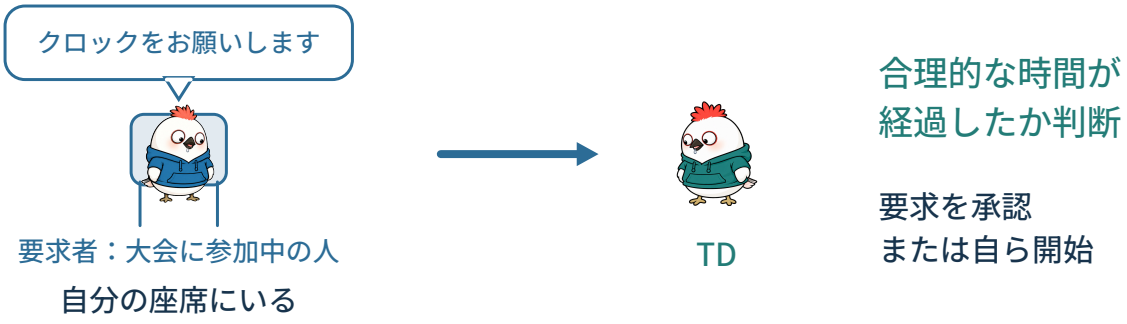
← 対応本文（規則31） / FIG23

規則31／自己の座席は規則32

クロックの要求と、時間切れの扱い

合理的な時間が経過したかをTDが判断し、クロックを開始するか決める。

1 要求を承認する、またはTDが自ら開始する



プレイヤーは、ゲームの進行を保てる適切な時間内にアクションします。

2 最大25秒 ＋ 5秒のカウントダウンで行動する



クロック開始後に与えられる時間です。

3 時間切れ時の扱いと、同時だった場合

ベットを受けている



時間切れ

ハンドはデッド

ベットを受けていない



時間切れ

チェック

カウント終了とアクションが同時



同時と判断されたら

アクション有効

4 TDは時間を調整し、遅延を止める措置を取れる

ゲームに合わせた時間調整と、常習的な遅延を防ぐその他の措置が可能です。

適用時間はTDの判断に従います（規則2・73・74も参照）。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則31・32。人物・時計・チップ・配置は説明用の模式図です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

プレイヤーの在席／ハンド参加資格

規則 32 自己の座席にいること、およびライブハンド

ライブハンドを得るためには、最初のディールで、全プレイヤーに配る最後の1枚が配られる時点で、プレイヤーは自己の座席にいなければならない。その時点で自己の座席にいないプレイヤーはカードを見ることができず、そのハンドは直ちに無効（デッド）となる。投入済みのブラインドおよびアンティはポットへ没収される。不在のプレイヤーにスタッドのブリングインカードが配られた場合、そのプレイヤーがブリングインをポストする。「自己の座席にいる」とは、自分の椅子に手が届く範囲にいることを意味する。本規則は、ハンド参加中のプレイヤーに離席を促すことを意図するものではない。

← 対応本文へ戻る　FIG24 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

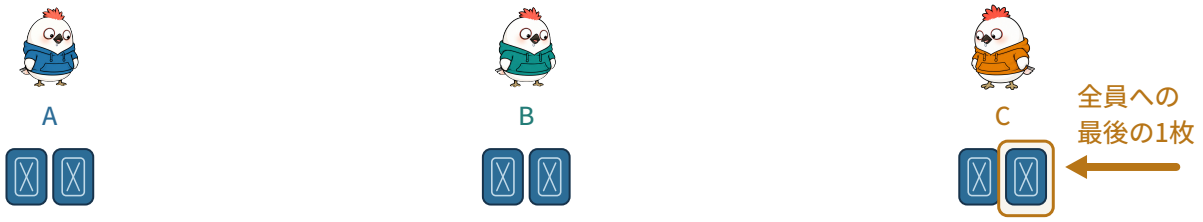
← 対応本文（規則32） / FIG24

規則32・33

最初の在席判定と、ハンド中に留まる義務

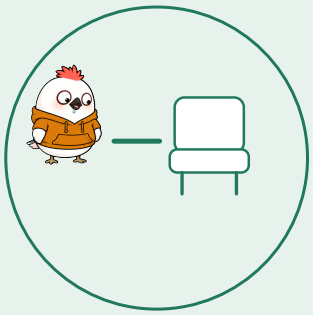
在席を判定する時点と、ライブハンドを持った後の在卓義務を分けて確認する。

A 初回ディール：全員へ配る最後の1枚で、在席を判定



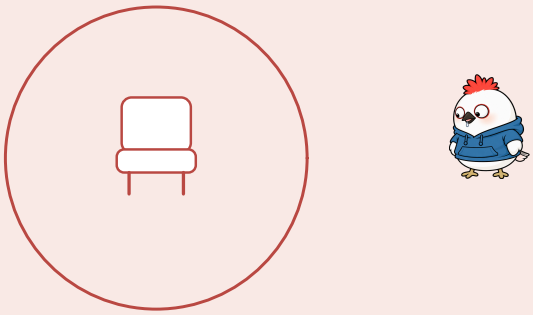
3人のホールデムによる模式図。自分に配られる最後の1枚の時点とは限りません。

椅子に手が届く範囲



在席：ライブハンドの条件を満たす

椅子に手が届かない位置



不在：カードを見られず、直ちにキル

B 不在と判定された場合の負担（規則32）



投入済みのブラインド・アンティは、ポットへ残る

スタッドで、不在者にブリングイン対象カードが
配られた場合も、その人がブリングインを負担します。

在席の定義は、ハンド中に席を離れることを勧めるものではありません。

C ライブハンドを持つ間は、テーブルに留まる（規則33）



オールイン・ベッティング終了後も、ショーダウンまで
全ベッティングラウンドとショーダウンの間、卓に留まります。
離卓はハンド保護・進行確認に反し、ペナルティの対象です。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則32・33。距離・人物・配札は説明用の模式図です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 33 アクションが残っている間はテーブルに留まること

ライブハンドを持つプレイヤー（オールインのプレイヤーまたはその他の理由ですでにベッティングを終えたプレイヤーを含む）は、すべてのベッティングラウンドおよびショーダウンの間、テーブルに留まらなければならない。テーブルを離れることは、自己のハンドを保護し、アクションの進行を把握する責任と両立せず、ペナルティの対象となる。

← 対応本文へ戻る | FIG24 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

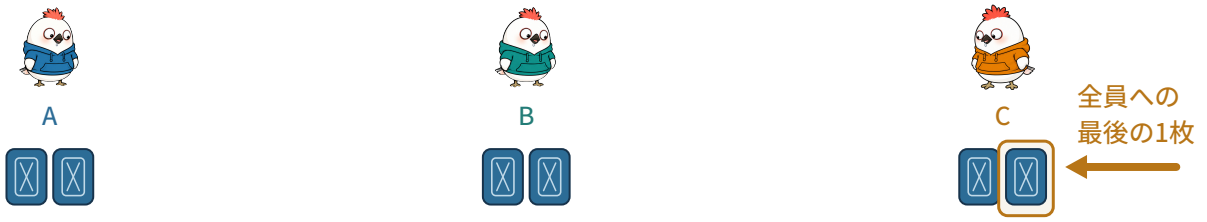
← 対応本文（規則33） / FIG24

規則32・33

最初の在席判定と、ハンド中に留まる義務

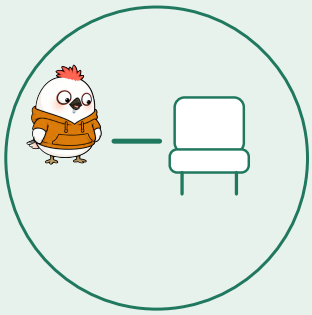
在席を判定する時点と、ライブハンドを持った後の在卓義務を分けて確認する。

A 初回ディール：全員へ配る最後の1枚で、在席を判定



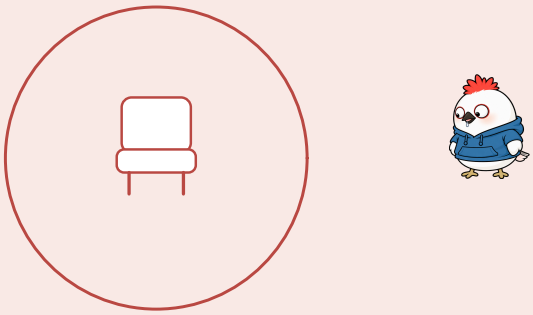
3人のホールデムによる模式図。自分に配られる最後の1枚の時点とは限りません。

椅子に手が届く範囲



在席：ライブハンドの条件を満たす

椅子に手が届かない位置



不在：カードを見られず、直ちにキル

B 不在と判定された場合の負担（規則32）



投入済みのブラインド・アンティは、ポットへ残る

スタッドで、不在者にブリングイン対象カードが
配られた場合も、その人がブリングインを負担します。

在席の定義は、ハンド中に席を離れることを勧めるものではありません。

C ライブハンドを持つ間は、テーブルに留まる（規則33）



オールイン・ベッティング終了後も、ショーダウンまで

全ベッティングラウンドとショーダウンの間、卓に留まります。

離卓はハンド保護・進行確認に反し、ペナルティの対象です。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則32・33。距離・人物・配札は説明用の模式図です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

ボタン／ブラインド

規則 34 デッドボタン

トーナメントでは、デッドボタン方式を使用する。

← 対応本文へ戻る FIG27 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則34） / FIG27

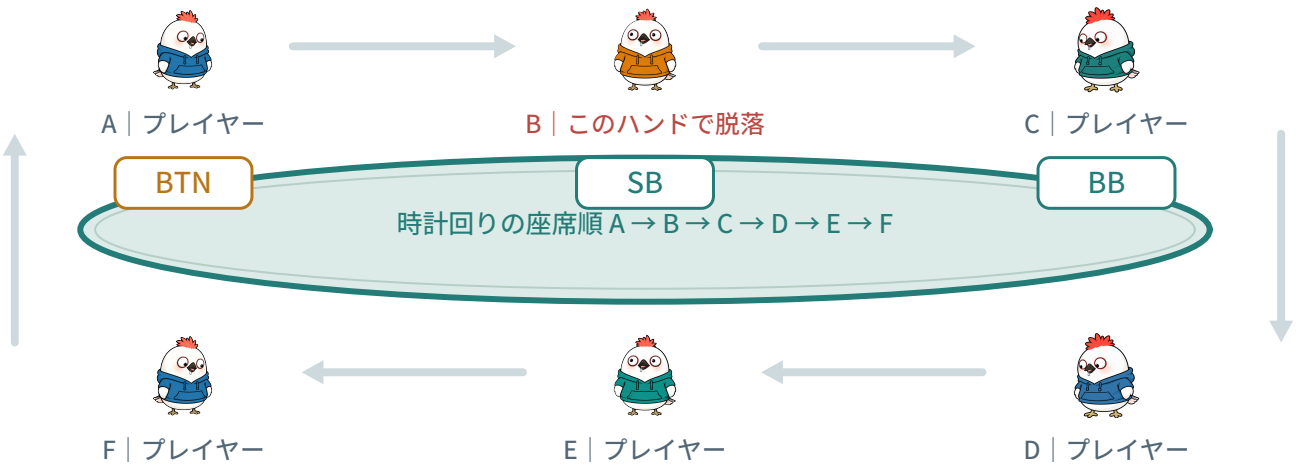
規則34／ボタン移動の補足は規則36B

デッドボタン：空席にボタンが来ることがある

トーナメントはデッドボタン方式。通常のブラインド進行を維持する。

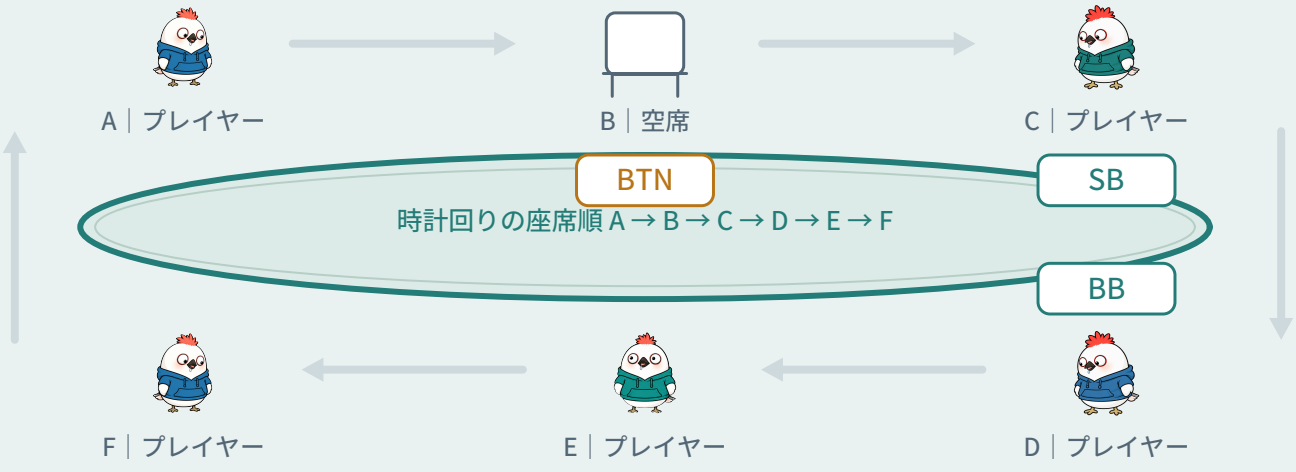
1 直前のハンド：SBのBが、このハンドで脱落

独自の6人卓例｜AがBTN、BがSB、CがBB。座席移動はない例です。



2 次のハンド：空席のBがBTN、CがSB、DがBB

Bにプレイヤーがいなくても、空席を飛ばしてCをBTNにはしません。



3 ボタンの位置より、ブラインドの順番を守る

この図は空席が1つの例。複数空席では、新規着席できる人数を最大にするよう調整。

BBを飛ばしたり、同じ人が2回連続でBBになったりしないよう進めます（規則36B）。

BTN＝ボタン、SB＝スモールブラインド、BB＝ビッグブラインド。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則34・36B。6人卓と席A〜Fは独自の補助例です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 35 ブラインド回避

意図的にブラインドを回避したプレイヤーにはペナルティを科す。規則74-B参照。

規則 36 ボタンの配置および移動

A： ボタンの誤った移動がSA成立前に発見された場合、その誤りを訂正する。ただし、SA成立後はプレイを続行する。例：ボタンが2回移動し、その後SAが成立した場合、その誤りはそのままとし、次のハンドでボタンを後戻りさせない。すべてのプレイヤーは、ボタンの位置を確認し、誤りに気づいた場合に声を上げる責任を負う（規則2）。

B： ボタンは特定の座席に帰属するものではない。プレイヤーの脱落によってデッドボタンとなる状況で、かつ新規プレイヤーのための空席が複数ある場合、通常のブラインド進行を維持し、最大人数の新規プレイヤーを着席させるため、いずれのプレイヤーもビッグブラインドを飛ばしたり連続して負担したりしないことを条件として、ボタンを1つ以上の空席分進める。例：シート9がボタン、シート1がSB、シート2と3が空席、シート4がBBである。このハンドでシート1（SB）が敗退した。次のハンドではボタンをシート3まで進め、シート4をSB、シート5をBBとしてハンドを配る。この配置により、新規プレイヤーはボタンとブラインドの間に位置することなく、シート1および2に着席できる。

C： ヘッズアップでは、スモールブラインドのプレイヤーがボタンとなり、最後のカードが配られる。このプレイヤーは、プリフロップでは最初に、その他すべてのベッティングラウンドでは最後にアクションする。ヘッズアップ開始時には、同じプレイヤーが2回連続してビッグブラインドにならないよう、ボタン位置の調整が必要となる場合がある。

← 対応本文へ戻る FIG25 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則36） / FIG25

規則36A–C／SAは規則38

ボタンの誤移動・空席越え・ヘッズアップ

誤りを見つけた時点、複数空席の公式例、2人になった後の行動順を確認する。

A ボタンの誤移動：SA成立の前後で扱いが変わる



BTN

SA成立前 → 誤りを訂正する

SA成立後 → そのまま続行する

全員が位置を確認し、誤りを指摘。2回移動後にSA成立なら、次ハンドでも戻しません。

B 脱落でデッドボタンとなり、複数の空席がある場合

公式本文例｜座席順を抜粋。現在S9がBTN、S1がSB、S4がBB。S1がこのハンドで敗退。

S9	S1	S2	S3	S4	S5
BTN	SB・敗退	空席	空席	BB	通常席

S1敗退後の、次のハンド

S9	S1	S2	S3	S4	S5
通常席	新規着席可	新規着席可	空席・BTN	SB	BB

BTNをS3へ進めると、S4がSB・S5がBB。S1・S2へ新しい人が着席できます。

BTNは特定の席に属さず、通常のブラインド進行を守って、着席可能人数を最大にします。
BBを飛ばす人・2回連続で負担する人を出してはいけません。

C ヘッズアップ：SBがBTN。行動順は前後で逆になる



SB=BTN

プリフロップ：SB／BTNが先、BBが後

フロップ以降：BBが先、SB／BTNが後



BB

SB／BTNは、最後のカードを受け取る

HU開始時は、同じ人がBBを2回連続で負担しないようにBTNを調整する場合があります。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則36A–C・38。Bは公式本文例、その他は説明用の模式図です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

ディーリング規則

規則 37 ミスディールおよび不備のあるデッキ

A： ミスディールには、以下が含まれるが、これらに限られない。1）最初のディールで、山札の中に表向きで混入していたカード（ボックスカード）が2枚以上出た場合、2）最初のカードが誤った座席に配られた場合、3）ハンドを受ける資格のない座席にカードが配られた場合、4）ハンドを受ける資格のある座席にカードが配られなかった場合、5）いずれかのプレイヤーに誤った枚数のカードが配られた場合（規則39の例外を除く）、6）フロップゲームで、デッキから配られた最初の2枚のうち1枚、またはその他のホールカード2枚が、ディーラーの過失により露出した場合。ドローゲーム（例：ローボール）にはハウスルールを適用する。

B： ボタンのプレイヤーに2枚のカードを連続して配ることができる（規則39も参照）。

C： ミスディール時のリディールは、元のディールと同じ条件で配り直す。ボタンは動かさず、新規プレイヤーを着席させず、リミットも変更しない。元のディールでカードを配られたものの自己の座席にいなかったプレイヤーにもカードを配り、そのプレイヤーはリディールに参加できる（規則32）。ペナルティ中で、元のディールでカードを配られていたプレイヤーにはカードを配った後、そのハンドを無効（デッド）にする。ペナルティ中のプレイヤーについて、元のディールとリディールは2ハンドではなく1ハンドとして数える。

D： サブスタンシャル・アクションが成立した後は（規則38参照）、デッキに不備がある場合を除き、ミスディールを宣告できず、ハンドを続行しなければならない。

E：不備のあるデッキ。 同一のスートおよびランクのカードが2枚以上含まれている場合、またはゲーム種別に適合しないカード（例：標準的なゲームにおけるジョーカー、ショートデッキにおける2・3・4・5）が含まれている場合、そのデッキは不備があるものとする。不備のあるデッキとなるその他の条件は、地域のゲーミング規制およびハウスポリシーにより定められる場合がある。不備のあるデッキが発見された場合、SAの成立有無にかかわらずプレイを停止し、すべてのベットを返還する。ハンド終了後、不備のあるデッキを根拠として異議を申し立てる権利は、規則24に従って失効する。

← 対応本文へ戻る　FIG28 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則37） / FIG28

規則37A–E／SAは規則38

ミスディールと、不正デッキの扱いを分ける

初回ディールの誤り・同じ条件での配り直し・SA成立後の例外を確認する。

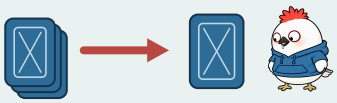
A 初回ディールの主な誤り（これ以外もあり）

1｜ボックスカードが2枚以上



山札内で表向きに混入していたカードが、初回配札で2枚以上。

2｜最初の1枚を誤った席へ



最初のカードが、正しい配り始めの席以外へ配られた。

3｜対象外の席へ配った



ハンドを受ける資格のない席へカードが配られた。

4｜対象の席へ配り忘れ



ハンドを受ける資格のある席へカードが配られなかった。

5｜規定と違う枚数



多すぎる・少なすぎる枚数を配札。ボタンの不足は規則39の例外あり。

6｜フロップゲームの露出



ディーラーの誤りで、配札全体の最初の2枚のどちらか1枚、またはそれ以外の伏せ札が2枚露出した。

ドローゲームはハウスルールを適用。ボタンへ2枚連続で配ること自体は可能（37B）。

B ミスディール：同じ条件で配り直す



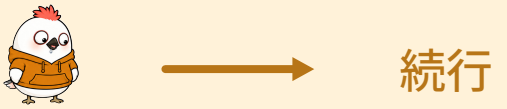
ボタン固定・新規着席なし・リミット変更なし

元の配札時に不在だった配札対象者も、配り直しに参加可。

元の配札対象のペナルティ中プレイヤー：配った後にキル。元の配札と配り直しで1ハンド。

ペナルティのハンド数を、配り直したために2ハンドとは数えません。

SA成立後：ミスディールにはできない



不正デッキの場合を除き、ハンドを進めます。
個々の誤枚数ハンドの処理は規則39・40。

SA＝規則38の条件を満たしたアクション。
成立後の配り直しで、誤りを消しません。

不正デッキ：SAの前後を問わず停止



同スート・同ランクが2枚以上

または、種目に適合しないカード。

例：通常種目のジョーカー／ショートデッキの2〜5。

プレーを停止し、すべてのベットを返還

その他の条件は地域規制・ハウスポリシーによる。
ハンド終了後の異議申立て期限は、規則24に従う。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則37A–E・38・24。人物・カード配置は説明用の模式図です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 38 サブスタンシャル・アクション（SA）

サブスタンシャル・アクションとは、次のいずれかをいう。A） 順番どおりに行われた2つのアクションのうち、少なくとも1つがチップをポットへ投入するもの（すなわち、2回のチェックまたは2回のフォールドを除く、任意の2アクション）。または、B） 順番どおりに行われた3つのアクションの任意の組み合わせ（チェック、ベット、レイズ、コール、フォールド）。投入済みブラインドはSAに数えない。規則37-Dおよび55-B参照。注：これは「シグニフィカント・アクション」と呼ばれることも多く、両者の意味は同一である。

編集注：チェックとフォールドの2動作だけでは、どちらもチップ投入を伴わないため、上記Aの条件を満たさない。

編集注：原文の参照先は55-B。本文の対応箇所は55-A-2と考えられる。

← 対応本文へ戻る FIG61 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

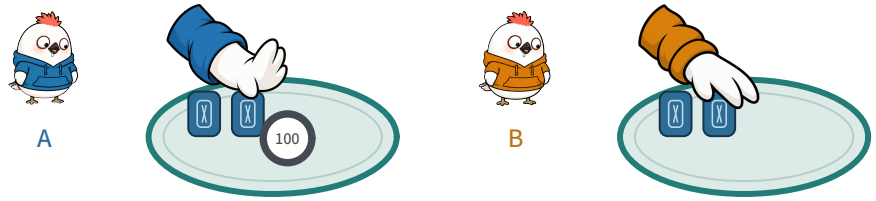
← 対応本文（規則38） / FIG61

規則38 | サブスタンシャル・アクション（SA）

順番どおりの動作を、組み合わせで数える

SAは配札や裁定の分岐点。投入済みのブラインドは数えない。

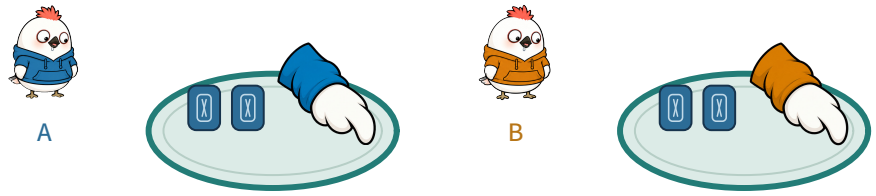
① 2アクションのうち、1つ以上がチップ投入



ベット　フォールド

SA成立
ベット ＋ フォールド

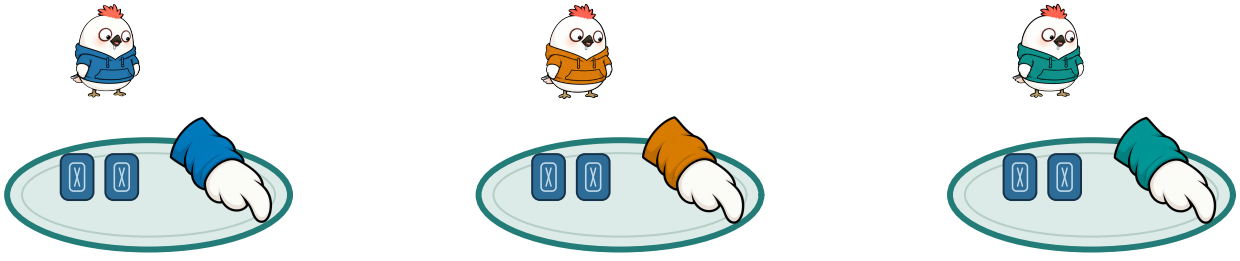
② チップ投入を伴わない2アクションだけ



チェック　チェック

まだ未成立
チェック ＋ チェック

③ チップ投入がなくても、3アクション



A：チェック　B：チェック　C：チェック

SA成立
順番どおりの3チェック

順番外のアクションは規則55の条件で判断。ここでは順番どおりの例を示す。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則38・55。図中の配置・額面は独自の補助例。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 39 ボタンのプレイヤーに配られたカードが少ない場合

ボタンのプレイヤーに配られたカードが規定枚数より少ない場合、そのプレイヤーは直ちに申告すべきである。そのゲーム種別で認められている場合、SA成立後であっても不足しているボタンのカードを補充できる。ただし、カードが不足したハンドでボタンのプレイヤーがアクション（チェックまたはベット）を行った場合、そのハンドはデッドとなる。

← 対応本文へ戻る　FIG29 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

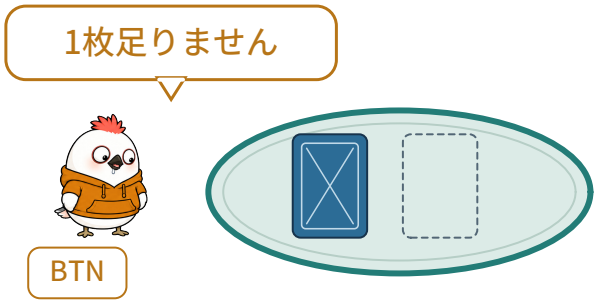
← 対応本文（規則39） / FIG29

規則39／連続配札は規則37B

ボタンのカード不足は、行動する前に申告する

不足分を補える条件と、本人がアクションしてしまった場合の違いを確認する。

A 不足に気づいたら、直ちにディーラーへ伝える



まず申告。補充の判断を受ける。

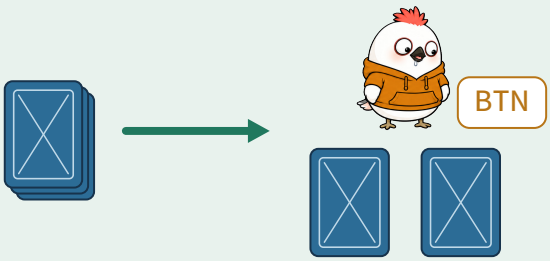
左図はホールデムの説明例。
ボタンに必要な2枚のうち、1枚が不足。

自分で先にチェック・ベットをしない。

本人は、まだアクションしていない

そのゲーム種別で、補充が認められる場合

他の人によるSAが成立した後でも

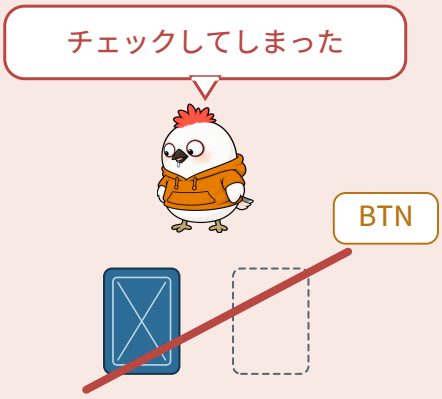


不足分を補充できる

「SA後なら、ボタンも必ずデッド」
という一律の扱いではありません。

本人が、不足のままアクションした

不足したハンドで、チェックまたはベット



ハンドはデッド

B ボタンへ2枚を連続して配ることは可能（規則37B）



連続配札そのものは誤りではない

不足カードの補充は、上の条件を確認。
未行動・種目上の許可を省略して
補充可と判断しません。

この図はボタンの不足カードを扱います。他の席の誤枚数ハンドと混同しないでください。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則39・37B。ホールデムのカード・人物は説明用の模式図です。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 40 サブスタンシャル・アクション成立後のバーン

バーンカードの目的はスタブを保護することであり、「カードの順序を維持する」ことではない。SA成立後、カード枚数の誤りによってハンドがキルされた場合、そのキルされたハンドのカードはすべてマックされ、以後のディールには無作為性の原則を適用する（RP-14「無作為性」も参照）。スタブは通常のスタブとして扱い、以後の各ストリートでは、スタブから必ず1枚だけをバーンする。バーンは各ストリートにつき常に1枚であり、それを超えることはない。図解補遺を参照。

補足・具体例（原典補遺）

規則40：サブスタンシャル・アクション後のバーン

例1-A：THE（原文の略記）、50-100。 SB／BBはシート1と2。プリフロップで全プレイヤーへの最初のカード配布が終わった。シート3（UTG）がフォールドし、シート4がコールした。2つのアクションのうち1つがチップを伴うため、サブスタンシャル・アクション（SA）が成立した。その後、シート5が自分にはカードが1枚しかないことに気付いた。SA成立後なので、そのハンドはデッドとなる。ディーラーは1枚だけバーンしてフロップを出す。「元のスタブ順へ戻す」ために2枚をバーンしてはならない。

編集注（原文の表記）：公式原文は「2 actions with chips」と記載しているが、実際のアクションはフォールドとコールである。本訳では、規則38の定義に従い「2つのアクションのうち1つがチップを伴う」と説明を整理した。

例1-B： 同じゲーム、同じ最初のディール。シート3（UTG）がフォールドし、シート4がコールしてSAが成立した。その後、シート5が自分に3枚のカードがあることに気付いた。SA成立後なので、そのハンドはデッドとなる。ディーラーは1枚をバーンしてフロップを出す。シート5の3枚目のカードをバーンカードとみなし、スタブからバーンせずにフロップを出してはならない。

← 対応本文へ戻る FIG30 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則40） / FIG30

規則40／図解補遺 例1-A・1-Bの換算例

誤枚数ハンドをキルした後も、バーンは1枚

キルした手札はすべてマック。山札の無作為性を保ち、通常どおり進行する。

A SA成立後、カード枚数の誤りが判明した例

原典の金額を2倍に換算：ブラインド100／200。SB＝席1、BB＝席2。

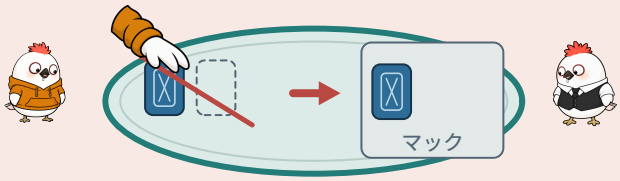


席3：フォールド　　席4：200をコール

SA成立

順番どおりの2アクション
うち1つはチップ投入

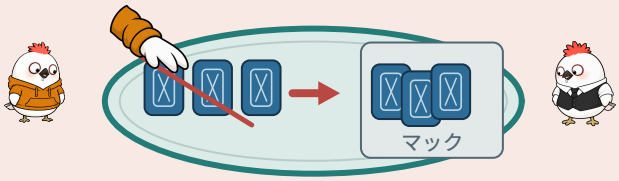
例1-A：席5が「1枚しかない」と気づく



ハンドはデッド。持っていた1枚をマック

不足を補償するため、バーンを2枚にしない。

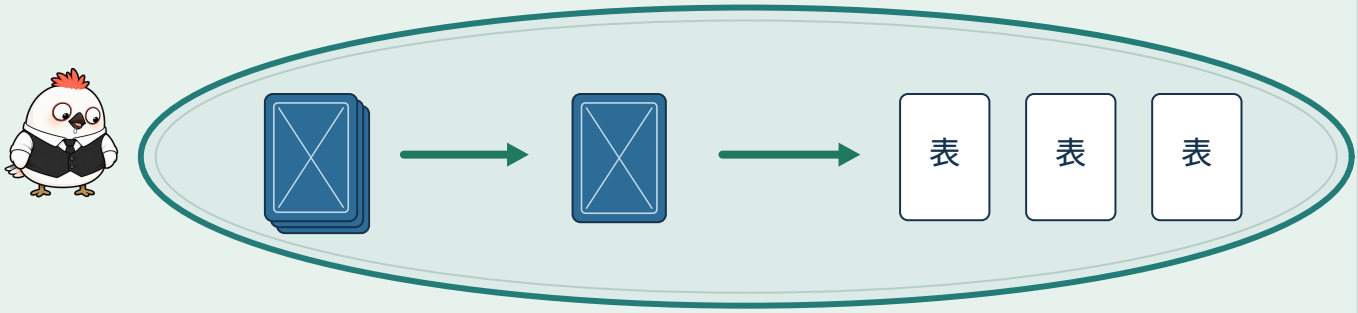
例1-B：席5が「3枚ある」と気づく



ハンドはデッド。3枚すべてをマック

余分な3枚目を、バーンの代用にしない。

B 山札から1枚だけバーンして、次のストリートへ



通常の山札　　1枚だけバーン　　フロップ3枚

バーンは「山札の保護」のため



元のカード順へ戻すために、引く枚数を調整しません。

以後の各ストリートも、山札から1枚だけバーン。
0枚にしたり、2枚以上に増やしたりしません。

枚数誤りでキルしたハンドのカードはすべてマックし、以後の配札には無作為性を適用。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則40・38・RP-14／図解補遺 例1-A・1-B。原典50／100を100／200に換算。規則39のBTN例外を除く。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 41 不規則なフロップおよび所定のタイミングより早く配られたカード

A：4枚のフロップ。 フロップが3枚ではなく4枚である場合、それらが露出しているか否か、またドアカードが判明していると推定されるか否かにかかわらず、フロアを呼ぶ。ディーラーは4枚を裏向きで混ぜ、フロアが無作為に1枚を次のバーンカードとして選び、残る3枚をフロップとする（RP-14「無作為性」も参照）。

B： 3枚のフロップでバーンが行われていなかった場合、カードが露出しているか否か、およびドアカードが判明していると推定されるか否かにかかわらず、アクションがまだ行われていなければ、3枚を裏向きで混ぜ、そのうち1枚をバーンとして選ぶ。残る2枚とスタブの次の1枚をフロップとする。何らかのアクション（1回のチェックを含む）が行われていた場合は、最初の3枚でプレイを続行する。ターンでは1枚だけをバーンする。

C： 所定のタイミングより早く配られたカードについては、推奨手順5を参照。

D：ハンド進行中のリシャッフル。 ゲームの公正性を守るため、ハンド進行中にスタブをリシャッフルする必要が生じた場合は常に、カードを裏向きにし、表を見せずにシャッフルしなければならない。例として、所定のタイミングより早く配られたカード（規則41およびRP-5）、順序が乱れたスタブ（RP-4）、余分に配られたドローまたはスタッドのカード（RP-10-H）などがある。

← 対応本文へ戻る FIG31 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則41） / FIG31

規則41A〜D／推奨手順 RP-5

不規則なフロップと、早く配られたカード

4枚フロップ・バーン忘れ・早配りを分け、カードの移動と行動の有無で判断する。

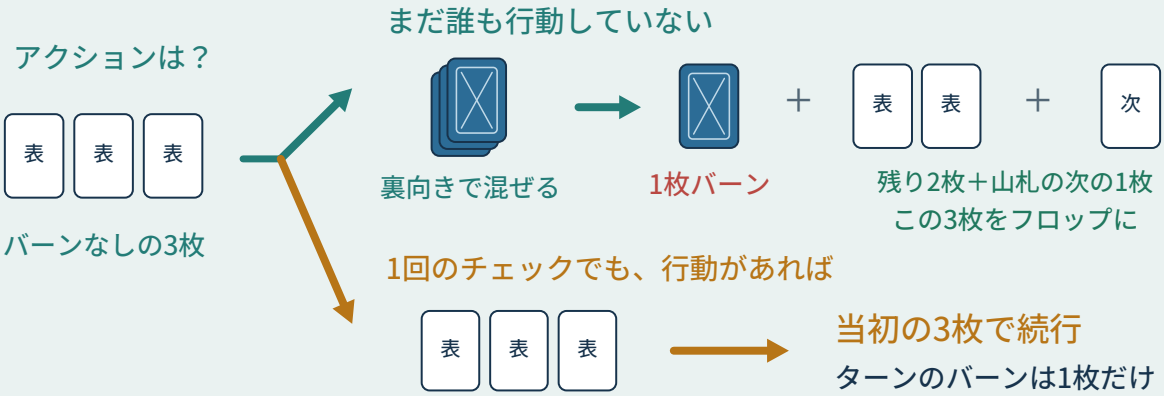
A 4枚フロップ：フロアを呼び、無作為に1枚を選ぶ

露出の有無・ドアカードが判明していると思われるかは問わない。



B バーンを忘れた3枚フロップ：行動の有無で分岐

露出の有無・ドアカードの推定にかかわらず、次で分ける。



C 早配り：早く出たカードを山札へ戻して配り直す

前ラウンドの行動が終わる前に配った場合。フロップ・ターン・リバー／スタッド。



スタッドも早配りカードを戻し、再シャッフル後に新しいストリートを配る。

D ハンド中の再シャッフルは、常に裏向き・非公開

山札を混ぜ直すときは、カードの表を見せない。スタブ＝まだ配っていない山札。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則41A〜D・RP-5。独自の模式図。Cの早配りは1枚を例示しています。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

プレイ：ベットおよびレイズ

規則 42 ベット方法：口頭宣言およびチップ

A： ベットは、口頭宣言および／またはチップを前方へ出すことにより行う。両方を行った場合、先に行われたものがベット内容を決定する。同時の場合、明確かつ合理的な口頭宣言を優先し、それ以外はチップによるアクションを適用する。不明確な状況、または口頭宣言とチップが矛盾する状況では、TDが状況および規則1に基づいてベット内容を決定する。図解補遺を参照。規則59も参照。

B： 口頭宣言は、一般的な宣言（「コール」「レイズ」）、特定の金額のみ（「1,000」）、またはその両方（「レイズ、1,000」）とすることができる。

C： すべてのベッティング規則において、特定の金額のみを宣言することは、同額のチップを無言で前方へ出すことと同じである。例：「200」と宣言することは、合計200のチップを無言で前方へ出すことと同じである。

補足・具体例（原典補遺）

規則42-A：ベット方法——不明確または矛盾するベット

「状況が不明確な場合、または口頭宣言とチップが矛盾する場合、TDは状況および規則1に基づきベットを決定する」。

例1：THE、リバーでヘッズアップ。 Aは「42,000」と口頭で宣言したが、前へ出したのは5,000チップ1枚だけだった。テーブルの全員がその宣言を聞いたわけではない。Bはコールとして5,000を出した。両者が全カードを表向きにし、読み取れる状態で公開し、Aがベストハンドだった。裁定要素は入り混じっている。口頭宣言が先だったが、必ずしも明瞭ではなかった。一方、出されたチップは5,000のベットに見えた。このような不明確かつ矛盾する状況では、TDは規則1を用いて、可能な限り最も公正な裁定を行う。

← 対応本文へ戻る FIG32 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則42） / FIG32

規則42A〜C／不明確・矛盾時は規則1も適用

発声とチップ：どちらを先に行ったか

口頭の宣言と、チップを出す動作。同時なら発声の明確さと合理性を確認する。

A 発声とチップの両方があるときは、先の行動を適用

発声が先



先の発声がベットを決める

チップが先



先のチップがベットを決める

チップによるコール・レイズの判定には、規則43〜47も適用します。

= 同時なら、明確で合理的な発声を優先



発声とチップが同時

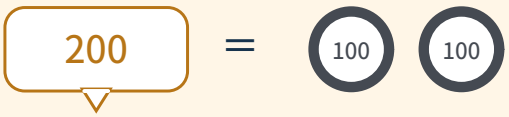
明確で合理的 → 発声を適用

それ以外 → チップを適用

B 発声は「行動名」「金額」「両方」の3形式

行動名	金額だけ	行動名＋金額
コール／レイズ	1,000	レイズ、1,000

C 金額だけの宣言も、同額のチップと同じ扱い



合計200を無言で出す

コールかレイズかは、ベット状況で決まります。

不明確・矛盾があるとき



→ TDが判断

発声とチップの食い違いなどは、
状況と規則1に基づいて決定します。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則42A〜C・1。200の同等例を独自の人物・チップ図で示しています。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 43 コールの方法

標準的で認められるコールの方法は、次のとおりである。A） 「コール」と発言する、B） コール額と同額のチップを前方へ出す、C） 1枚のオーバーチップを無言で前方へ出す、または D） 複数チップ規則（規則47）によりコールと扱われる複数のチップを無言で前方へ出す。ベット額に比べて著しく小さい額のチップを無言で出すこと（例：ブラインド2,000-4,000。Aが50,000をベットし、Bが1,000のチップ1枚を無言で出す）は標準的でなく、強く非推奨とされ、ペナルティの対象となる場合があり、フルコールと裁定されることを含め、TDの裁量で解釈される。

← 対応本文へ戻る FIG33 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則43） / FIG33

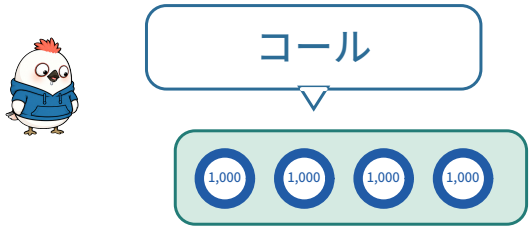
規則43／補足：規則46・47

コールの4方式と、少額チップの注意

声・同額・オーバーチップ・複数チップを、具体的な動作で比べる。

A 「コール」と発声する

例：コールに必要な額は4,000



発声で4,000のコール

B コール額と同額を出す

例：4,000に対し、合計4,000



1,000 × 4枚 ＝ 4,000

4,000をコール

C 無言で大きなチップ1枚

例：4,000に対し、5,000を1枚

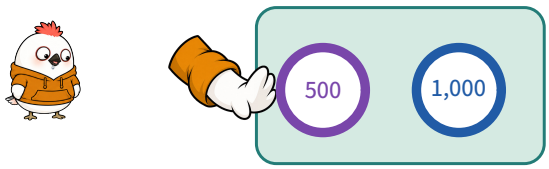


先にレイズ宣言なし → 4,000のコール

ベットに直面している場合（規則46）。

D 無言の複数チップ

規則47でコールになる例：必要額1,100



最小の500を除くと、1,000＜1,100。

全チップが必要 → 1,100のコール。

! 著しく少ない額を無言で出すのは非標準

本文例｜ブラインド2,000–4,000。Aが50,000をベット。



A：合計50,000

B：無言で1,000

TDの裁量で判断

フルコールの裁定も

50,000全額のコールとされる場合もあります。

強く非推奨で、ペナルティの対象にもなります。金額が曖昧なら先に発声。

TD＝トーナメントディレクター。少額チップを自動的なコール方法にしません。

出典：Poker TDA Rules 2026｜43・46・47。Dと少額例は原典例、A〜Cは独自の補助例。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 44 レイズの方法

ノーリミットまたはポットリミットでは、レイズは、A） 1回の動作で全額を前方へ出す、または B） チップを前方へ出す前に全額を口頭で宣言する、のいずれかの方法で行わなければならない。自らの意思を明確にすることはプレイヤーの責任である。注：2動作によるレイズは2019年に廃止された。

← 対応本文へ戻る FIG34 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則44） / FIG34

規則44 | ノーリミット／ポットリミット

レイズは「全額1動作」か「先に全額宣言」

レイズする意思と総額を、誤解なく伝える責任はプレイヤーにある。

A 全額を、1回の連続した動作で前方へ出す

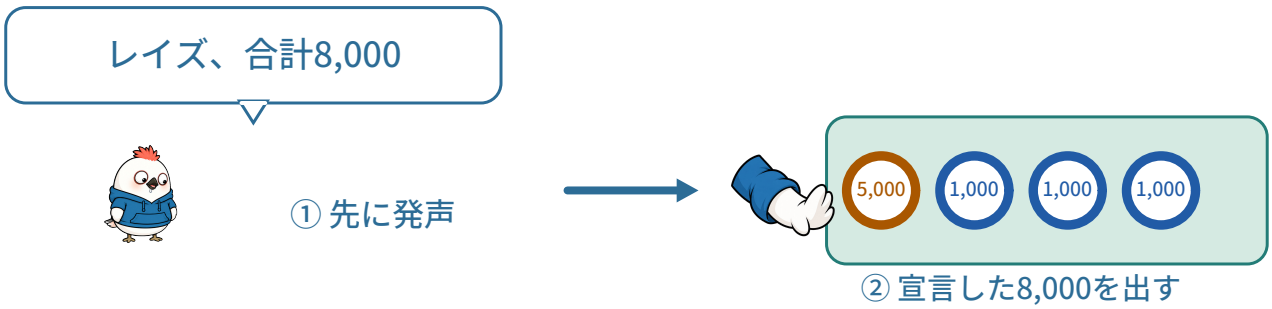
独自のNL例 | 相手のベット2,000に対し、合計8,000へレイズ。



動かす前：合計8,000　　動かした後：合計8,000

左右は同じチップの移動前・移動後です。途中で手を戻して追加しません。

B チップを出す前に、レイズの全額を宣言する

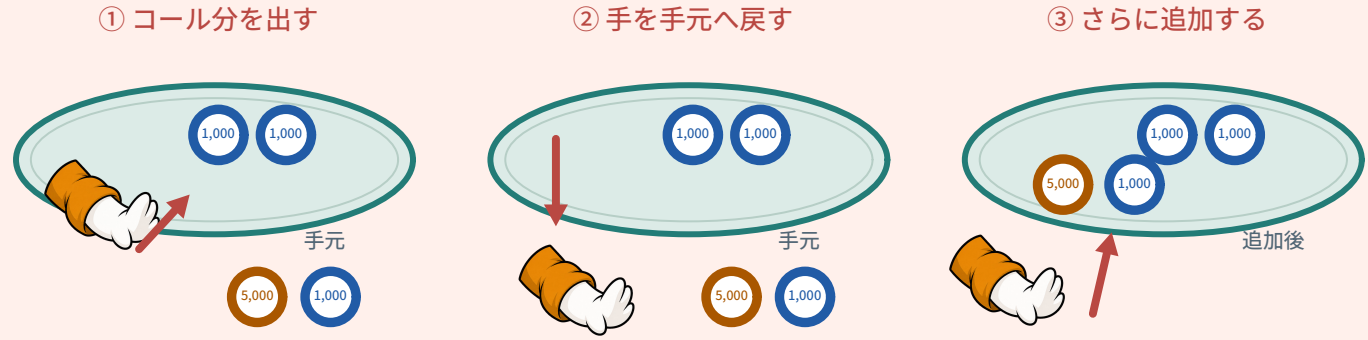


「レイズ」だけで止めず、チップを出す前に総額まで明確にします。

✕ 先の全額宣言なしに、2動作で追加しない

「レイズ」とだけ言い、コール分を出してから手を戻し、さらに追加する例。

「レイズ」



この2動作のレイズは不可。2019年に廃止されています。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則44。2,000から総額8,000の動作図は独自の補助例です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 45 レイズ額

A： レイズの上乗せ額は、現在のベッティングラウンドでそれまでに行われた最大のフルベット額またはフルレイズ額以上でなければならない。上乗せ額が、直前までの最大のフルベットまたはフルレイズ額の50%以上であるものの、最低レイズ額に満たない場合、そのプレイヤーは最低額までのフルレイズを行わなければならない。50%未満の場合、「レイズ」と先に宣言しているか、そのプレイヤーがオールインである場合（規則47-B）を除き、コールとなる。金額の宣言と、同額のチップを前方へ出すことは同じ扱いとなる（規則42-C）。例：NLHEでオープニングベットが1,000の場合、「1,400」と口頭で宣言しても、1,400のチップを無言で前方へ出しても、「レイズ」と先に宣言していない限り、いずれもコールとなる。図解補遺を参照。

B： 意味を明確にするその他の情報がない場合、「レイズ」と金額を宣言したとき、その金額はベットの総額を意味する。例：Aが2,000でオープンし、Bが「レイズ、8,000」と宣言した場合、ベット総額は8,000となる。

補足・具体例（原典補遺）

規則45：レイズ額

「現在のベッティングラウンドにおける、それ以前の最大のフルベットまたはフルレイズ」。

この文言は、現在のラウンドで先行するプレイヤーのベットまたはレイズによる最大の増加幅、すなわち「直近の適法な増加幅」を指す。現在のラウンドとは「現在のストリート」であり、フロップゲーム（共通ボードを使うゲーム）ではプリフロップ、フロップ、ターン、リバー、セブンカード・スタッドでは3rd、4th、5th、6th、7thストリートなどをいう。

例1：NLHE、ブラインド100-200。 フロップ後、Aが600をオープンベットした。Bは1,000をレイズし、合計1,600とした。Cはさらに2,000をレイズし、合計3,600とした。Dがレイズする場合、少なくとも「現在のラウンドにおける最大のベットまたはレイズ」、すなわちCの2,000のレイズ幅以上を追加しなければならない。したがってDは、少なくともさらに2,000をレイズして合計5,600にする必要がある。Dの最小レイズ額はCの合計ベット額3,600ではなく、Cが追加したレイズ幅2,000である。

例2：NLHE、ブラインド50-100。 プリフロップでUTGのAが合計150でオールインした（ベット額を50増加）。100のブラインドベットと、合計を50増加させるオールインベットが存在する。大きい方はどちらか。依然として100が「現在のラウンドにおける最大のベットまたはレイズ」である。したがってBが再レイズする場合、少なくとも100をレイズし、合計250にしなければならない。

例3：NLHE、ブラインド100-200。 ターンでAが300をベットした。Bは500チップを2枚出し、合計1,000とした（700のレイズ）。Cのコール額は1,000である。Cがレイズする場合、「少なくとも現在のラウンドにおける最大のベットまたはレイズ」、すなわちBの700のレイズ幅以上でなければならない。したがってCの最小レイズ幅は700で、合計1,700となる。最小レイズ幅はBの合計ベット額1,000ではない。

例4-A：NLHE、ブラインド25-50。 Aは75をレイズして合計125とした。合計125＝50（ベット）＋75（レイズ）である。このストリートで次に行うレイズは、「それ以前の最大のベットまたはレイズの額以上」、すなわち75以上でなければならない。Bは最小額75をレイズし、合計200とした。次にCは300を再レイズし、合計500とした。ここでは、50のベット、75のレイズが2回、300のレイズが1回あり、合計500である。Dが再レイズする場合、「現在のベッティングラウンドにおける、それ以前の最大のベットまたはレイズの額以

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

上」でなければならず、現在の最大額は300である。したがってDは、少なくともさらに300をレイズし、合計800にしなければならない。

例4-B： 4-Aと同様にDのコール額は500だが、ここではAが450をレイズして合計500とし、BとCはいずれもコールしただけである。したがって、50のブラインドベットと450のレイズがある。「レイズは、現在のベッティングラウンドにおける、それ以前の最大のベットまたはレイズの額以上」でなければならず、これはAの450のレイズである。Dのコール額は500であり、再レイズする場合は少なくとも450を追加し、合計950にしなければならない。

← 対応本文へ戻る FIG35 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則45） / FIG35

規則45A・B／図解補遺45

最低レイズは「総額」ではなく「上乗せ幅」

基準となる増加幅・50%の判定・口頭で宣言した総額を区別する。

1 同じラウンドの、最大のフルベット・レイズ幅

公式例1｜NLHE・ブラインド100–200・ポストフロップ。



Cの上乗せ2,000が最大。Dの最低レイズは、3,600＋2,000＝5,600です。

2 50%は「コール額を超えた上乗せ分」で判定

上の例のDが「レイズ」と言わず、金額だけを宣言する場合。オールインなし。

基準幅2,000の50%＝1,000。最低レイズの総額は5,600。

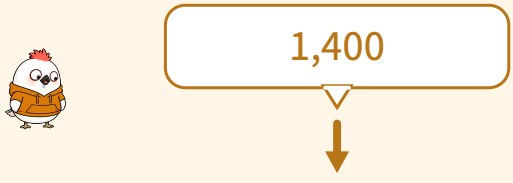


先に「レイズ」と宣言した場合は、50%未満でも最低額へ（オールインを除く）。

オーバーチップ・複数チップは規則46・47も確認。アクション再開は規則49。

本文例｜1,000に「1,400」

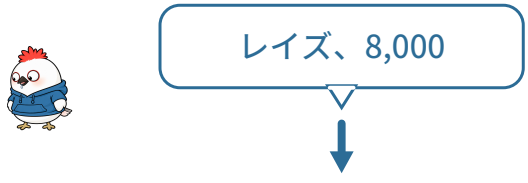
NLHE・先のレイズ宣言なし。
オールインなし。



無言で1,400のチップを出しても同じ。

「レイズ、8,000」は総額

本文例｜Aのベットは2,000。



意味を明確にする他の情報がない場合。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則45・図解補遺45。数直線は公式例を用いた独自の補助図。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 46 オーバーサイズチップによるベット（オーバーチップ）

ベットまたはブラインドを受けているとき、1枚のオーバーサイズチップ（自分の最後の1枚を含む）を前方へ出した場合、「レイズ」と先に宣言していなければコールとなる。オーバーチップでレイズするには、チップがテーブル面に触れる前に「レイズ」と宣言しなければならない。「レイズ」と宣言したものの金額を述べなかった場合、そのチップで規則上認められる最大の総ベット額までレイズしたものとして扱う。ベットを受けていない状態で、オーバーチップを無言で前方へ出した場合、そのチップで可能な最大額のベットとなる。

← 対応本文へ戻る FIG36 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則46） / FIG36

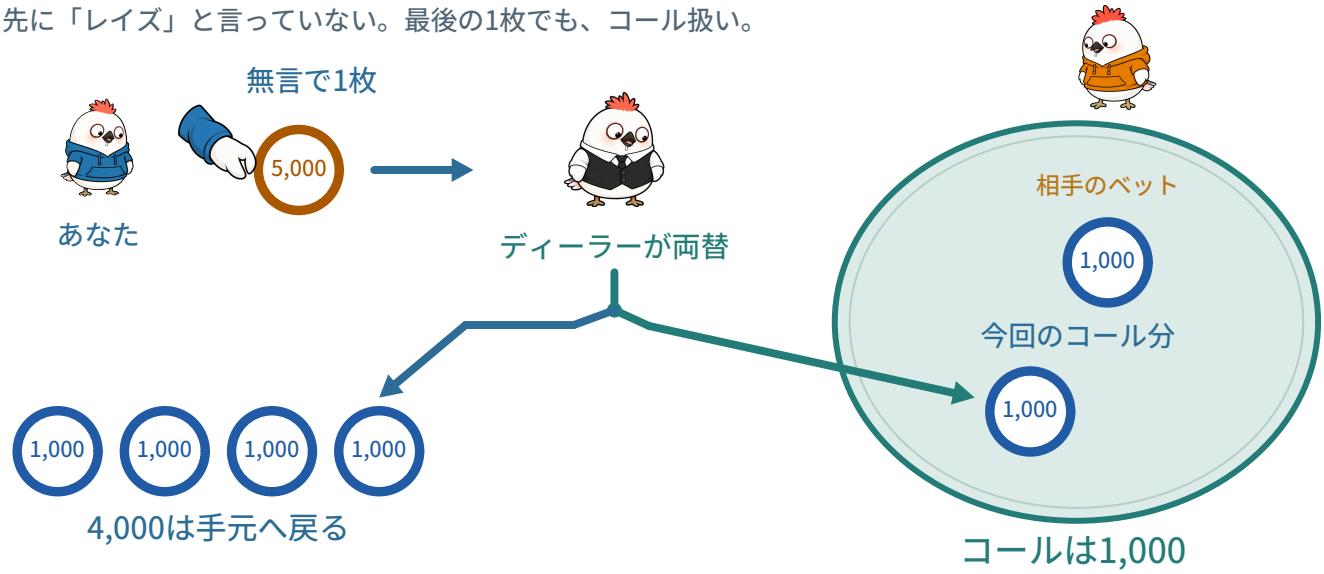
規則46 | 大額チップ1枚と先行宣言

同じ5,000の1枚。場に残る額はどう変わる？

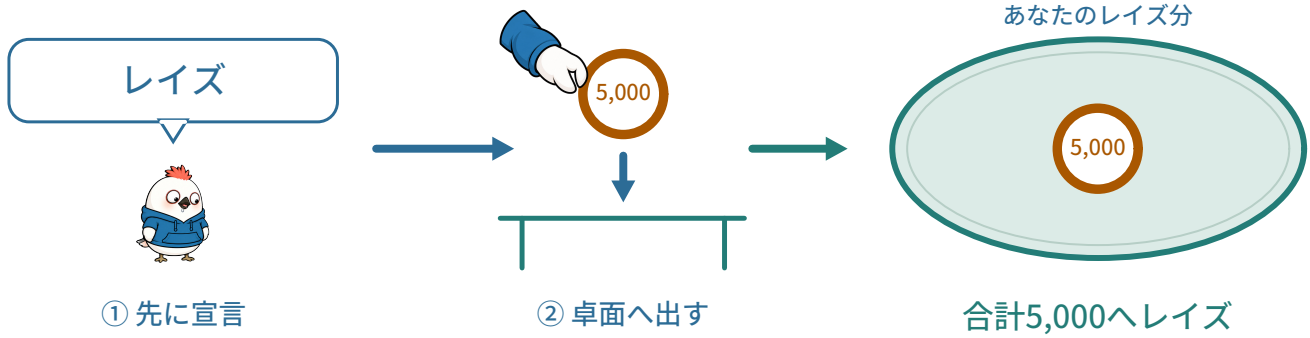
3場面をNLHEで比較。無言のコール、先に宣言するレイズ、最初のベット。

A 相手の1,000に、無言で5,000を1枚

先に「レイズ」と言っていない。最後の1枚でも、コール扱い。

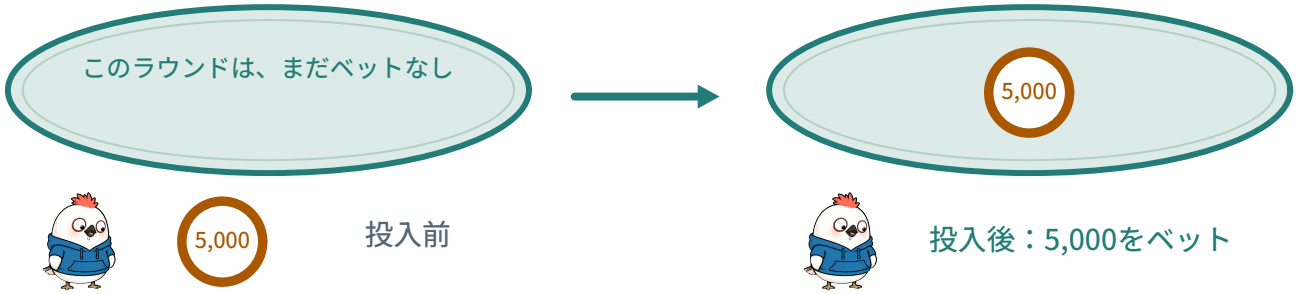


B 先に「レイズ」と言う → 卓面に触れる前が期限



相手のベットは1,000。宣言に金額を添えない場合、そのチップで許される最大額。

C ベットに直面していない → 5,000のベット



PLではポット上限も適用。大額チップなら常にその額まで出せる、とは限りません。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則46。NLHEの独自例。両替の額面構成・配置は説明用です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 47 複数チップによるベット

A： ベットを受けている場合、「レイズ」または「オールイン」と先に宣言していない限り、複数チップによるベット（最後のチップすべてを出す場合を含む）は、すべてのチップがコール額を満たすために必要であれば、コールとなる。すなわち、最小額面のチップを1枚だけ取り除くとコール額を下回る場合である。例1：プレイヤーAが400でオープンし、Bが総額1,100へレイズ（700のレイズ）した。Cが500のチップ1枚と1,000のチップ1枚を無言で出した。この場合、500のチップを取り除くと1,100のコール額を下回るため、コールとなる。例2：NLHE、25-50。ポストフロップでAが1,050をオープンし、Bが自分の最後のチップ（1,000を2枚）を出した。Bが「レイズ」または「オールイン」と先に宣言していない限り、コールとなる。

B： すべてのチップがコールに必要でない場合、すなわち、最小額面のチップを1枚だけ取り除いてもコール額以上が残る場合は、次のとおりとする。1） プレイヤーに手元のチップが残っている場合、規則45の50%基準によりベットを決定する。2） プレイヤーの最後のチップによるベットは、50%の基準に達しているか否かにかかわらず、オールインベットとなる。補遺を参照。

編集注：図解補遺の規則47の引用文および例2・3は、50%基準の参照先を規則43としている。一方、ルール本文の規則47-Bは規則45を参照している。本訳では、それぞれの原文に記載された番号を保持している。

補足・具体例（原典補遺）

規則47：複数チップによるベット

A： ベットに直面している場合、先にレイズまたはオールインを宣言していない限り、複数チップによるベット（残りの全チップを出す場合を含む）は、すべてのチップがコール額を満たすために必要ならコールとなる。すなわち、最小額面のチップを1枚でも取り除くとコール額未満になる場合である。

B： すべてのチップがコールに必要ではない場合、すなわち最小額面のチップを1枚取り除いてもコール額以上が残る場合は、次のとおり。

1. プレイヤーに手元の残りチップがある場合、規則43［公式2026原文記載。現行本文の参照候補：規則45］の50%基準を適用する。

2. プレイヤーが残りの全チップをベットした場合、50%基準に達しているか否かにかかわらずオールインとなる。

例1：1枚でも取り除くとコール額を満たせない場合。

1-A： Aがフロップ後に1,200をオープンし、Bが無言で1,000チップを2枚出した。どちらか1枚を取り除くと1,200以上が残らないため、これはコールである。

1-B： NLHE、ブラインド250-500。プリフロップでUTGが600をレイズし、合計1,100とした。UTG+1が無言で500チップ1枚と1,000チップ1枚を出した。500または1,000のどちらを取り除いても1,100以上が残らないため、これはコールである。

例2： 上記1-Bと同じだが、UTG+1は無言で1,000チップ1枚と100チップ5枚を出した。100チップを4枚取り除いてもコール額1,100が残る。したがって、規則43［公式2026原文記載。現行本文の参照候補：規則45］の50%基準を適用する。最小レイズ幅は600、その50%は300であるため、UTG+1が1,400以上を出した場合、合計1,700へのフルレイズを行う義務を負う。この例ではUTG+1が1,500を出しているため、レイズしなけれ

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

ばならない。

編集注：原文の最後の文では、1,500を出した人物をUTGと記載しているが、例の設定はUTG+1である。本訳では設定に沿ってUTG+1と表記した。

例3： 上記例2と同じだが、UTG+1は無言で1,000チップ1枚と100チップ3枚を出した。100チップを2枚取り除いてもコール額1,100が残るため、規則43［公式2026原文記載。現行本文の参照候補：規則45］を適用する。コール額を超えて出した200が、最小レイズ幅600の50%にあたる300に達していないため、このベットはコールと裁定され、200がプレイヤーへ返される。

例4：全チップを複数チップでベットする場合。 A）コールに全チップが必要なら、手元にチップを残しているプレイヤーとまったく同じように扱う（上記例1参照）。B）最小額面のチップを1枚取り除いてもコール額以上が残る場合、そのベットが50%レイズ基準に達しているか否かにかかわらず、プレイヤーはオールインとなる。

例4-A： Aが1,400をオープンした。Bは大きなチップスタックを持ち、手元にもチップを残した状態で、無言で1,000チップ1枚と500チップ3枚を出した。50%基準となる2,100（1,400＋700＝2,100）に達しているため、合計2,800への最小レイズが必須となる。

例4-B： 同じくAが1,400をオープンし、Bは大きなチップスタックを持ち、手元にもチップを残した状態で、1,000チップ1枚と500チップ2枚を出した。50%基準の2,100に達していないため、これはコールとなる。注： 例4-A、4-Bのいずれも、Bが残りの全チップを出したのであればオールインとなる。

← 対応本文へ戻る | FIG62 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

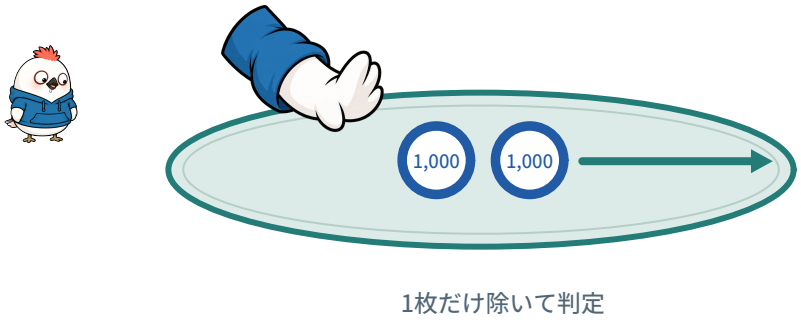
← 対応本文（規則47） / FIG62

規則47 | 複数チップによるベット

最小チップを1枚除いたら、コール額に足りる？

先に「レイズ」「オールイン」と宣言していない場合。まず1枚の必要性を見る。

① コール額1,200に、1,000チップを2枚出す

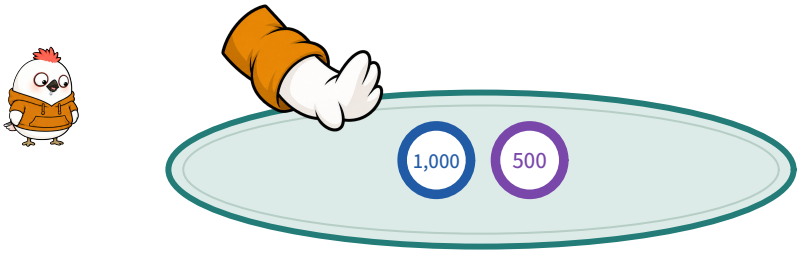


1枚だけ除いて判定

1枚を除くと
1,000 ＜ 1,200

コール
必要額は1,200

② コール額1,200に、1,000＋500を出す

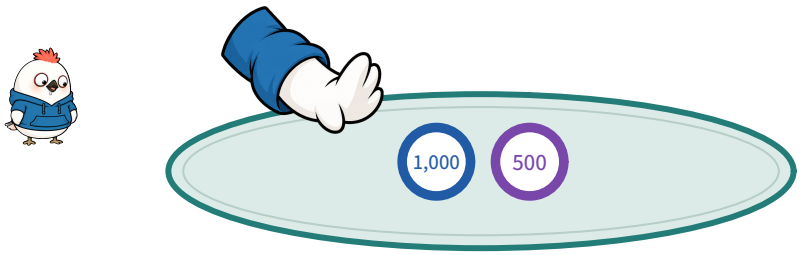


500を除くと
1,000 ＜ 1,200

コール
最小チップも必要

①②は最後のチップすべてを出した場合でも、条件を満たせばコール。

③ コール額1,000に、1,000＋500を出す



500を除いても
1,000 ＝ コール額

次の条件へ
1枚はコールに不要

手元にチップが残る → 規則45の50%基準で判定。
最後のチップすべて → 50%未満でもオールイン。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則47 A・B／図解補遺47。図中の配置・額面は独自の補助例。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 48 先のベットのチップが回収されていない場合

A： 混乱を避けるため、先のベットのチップがまだ回収されていない状態でレイズを受けたプレイヤーは、チップを追加する前に自己のアクションを口頭で宣言すべきである。

B： レイズを受けている状態で、先のベットのチップを明確に引き戻した場合、そのプレイヤーはコールまたはレイズに拘束される。そのチップを再び前方へ出してフォールドすることはできない。

C： 新たなチップが無言で追加され、ハウス側でベット内容を明確に判断できない場合、規則43〜47のコールおよびレイズ規則を次のとおり適用する。1） 先のチップではコール額を満たさず、かつ、そのチップをそのまま残した場合またはすべて引き戻した場合、1枚のオーバーチップはコールとなり、複数の新たなチップには50%レイズ基準（規則45）を適用する。2） 先のチップの一部を引き戻した場合、または先のチップだけでコール額を満たす場合、最終的に前方にあるチップの合計から求めた上乗せ額が50%基準（規則45および47）に達していればレイズとなり、達していなければコールとなる。図解補遺を参照。

補足・具体例（原典補遺）

規則48：以前のベットチップが回収されていない場合——状況別の例

状況1： 以前に出したチップだけではコール額に足りず、そのチップを動かさない場合。例：THE、25-50。BBが25チップを2枚出しており、ボタンが合計600へレイズした（BBには追加550）。

1. オーバーチップを1枚追加すればコールとなる（25チップ2枚の上に1,000チップ1枚を置く）。

2. 新たに追加したすべてのチップがコールに必要なら、複数の新しいチップを加えてもコールとなる。a）25チップ2枚の上に500チップを2枚置く、またはb）25チップ2枚の上に100チップ1枚と500チップ1枚を置く。いずれも、以前のチップと合わせてコール額を満たすために、追加したすべてのチップが必要である。

3. 最小額面の新しいチップを1枚取り除いてもコール額を満たすなら、複数の新しいチップの追加は規則45［公式2026原文記載。現行本文の参照候補：規則47］の複数チップベットとなる（25チップ2枚の上に1,000チップ1枚と500チップ1枚を置くと、合計ベットは1,550）。規則45により、無言の複数チップベットは50%基準に達すればレイズ、達しなければコールとなる。

状況2： 以前に出したチップだけではコール額に足りず、そのチップをすべて引き戻した場合。

1. 以前のチップをすべて取り除き、オーバーチップを1枚追加すればコールとなる（25チップ2枚を引き戻し、1,000チップ1枚を出す）。

2. 以前のチップをすべて取り除き、新たな複数チップを出した場合は、規則45［公式2026原文記載。現行本文の参照候補：規則47］によるベットとなる（25チップ2枚を引き戻し、新たなチップを2枚以上出す）。

状況3： 以前に出したチップの一部を引き戻した場合（それだけでコール額を満たすか否かを問わない）。

1. 以前のチップを一部だけ取り除き（25チップ1枚を引き戻し、もう1枚を場に残す）、新たなチップを1枚以上加えた場合は、規則45［公式2026原文記載。現行本文の参照候補：規則47］の複数チップベットとなる（50%基準に達すればレイズ、達しなければコール）。

状況4： 以前に出したチップがコール額をカバーしている場合、新たなチップを1枚でも追加すれば規則45［公式2026原文記載。現行本文の参照候補：規則47］の複数チップベットとなる。例：THE、50-100。BBが

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

1,000チップ1枚を出している。プリフロップで合計700へレイズされた（BBには追加600）。以前に出した1,000チップがレイズ額をカバーしているため、新しいチップを1枚でも追加すれば、全チップを対象とする規則45［公式2026原文記載。現行本文の参照候補：規則47］のベットとなる。この扱いは、最初に出した1,000チップを引き戻したか、そのまま残したかを問わない。

状況5： 上記にかかわらず、すべてのチップをまとめて前へ押し出す、または投げ出す動作は、規則47に従い、全チップをベットする意思の表明と解釈されることがある。

← 対応本文へ戻る | FIG63 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

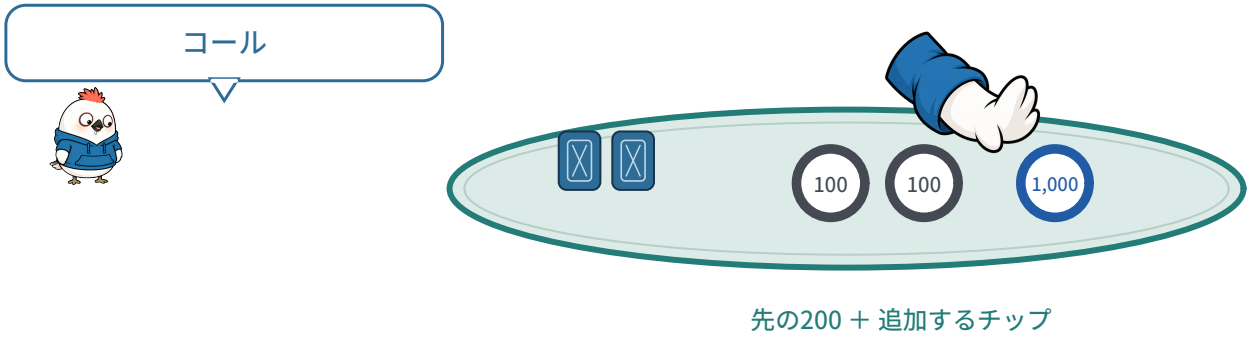
← 対応本文（規則48） / FIG63

規則48 | 先のベットのチップが回収されていない場合

すでに出したチップも、動かし方が意味を持つ

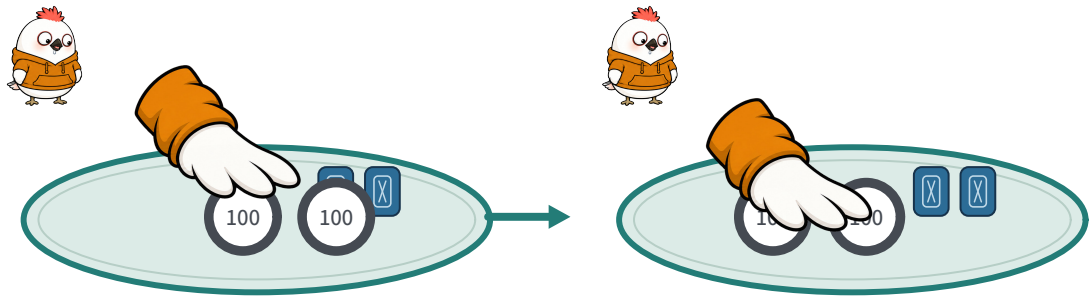
レイズを受けたら、チップを追加する前に自分のアクションを宣言する。

① 混乱を避ける方法 | チップより先に宣言



先の200 ＋ 追加するチップ

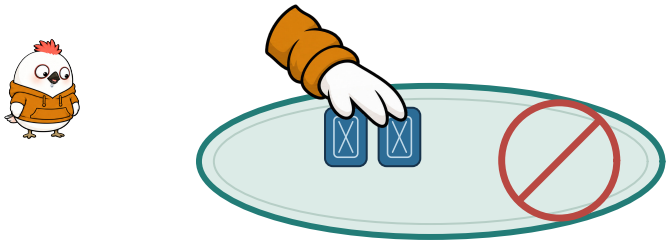
② 先のチップを、明確に手元へ引き戻す



前に出してある200

引き戻した後

③ 引き戻した後に、フォールドへ変更はできない



コール または レイズ
どちらかに拘束される

チップを再び前へ出して
フォールドすることは不可。

無言で追加した場合は、先のチップを残す／全部引く／一部引く、
およびコール額を満たすかで、規則43〜47を適用する。詳しくは本文へ。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則48 A–C。図中の配置・額面は独自の補助例。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 49 ベットの再オープン

A： ノーリミットおよびポットリミットでは、フルベットまたはフルレイズに満たないオールイン（または複数のショートオールインの累計）は、すでにアクションを行ったプレイヤーに順番が戻った時点で、そのプレイヤーが少なくともフルベットまたはフルレイズに相当する増額に直面していない限り、レイズ権を再オープンしない。複数のショートオールインによってベッティングが再オープンされた場合でも、最低レイズ額は常に、そのラウンドで最後に行われた有効なフルベットまたはフルレイズを基準とする（規則45も参照）。

B： リミットでは、すでにアクションを行ったプレイヤーのベッティングを再オープンするには、フルベットまたはフルレイズの少なくとも50%が必要となる。図解補遺を参照。

補足・具体例（原典補遺）

規則49：ベットの再オープン

例1：複数のショート・オールインが累積してフルレイズ相当となり、ベッティングが再オープンする場合。

NLHE、ブラインド50-100。フロップ後、Aが最小額100をオープンベットした。Bは合計125でオールイン。Cは125をコール。Dは合計200でオールインし、Eは200をコールした。アクションはAへ戻り、Aは合計100のレイズ幅に直面している。100はフルレイズなので、Aに対するベッティングは再オープンし、Aはフォールド、コール、レイズのいずれも選べる。Bの増加幅25、Dの増加幅75は、それぞれ単独ではフルレイズではないが、合計するとフルレイズとなる。そのため、「アクションが戻った時点で少なくともフルレイズに直面しているプレイヤー」に対してベッティングが再オープンする。

例1-A： 上記例1の最後に、Aが合計200へ単にコールした（Aには追加100）。次のアクションはCであり、Cが直面する増加幅は75だけである。Cは先に125をコールしており、現在の合計は200（追加75）。ベッティングが再オープンするには、Cが少なくとも合計225に直面している必要がある。75はフルレイズではないため、Cに対するベッティングは再オープンせず、Cは追加75をコールするかフォールドすることしかできず、レイズはできない。

例1-B： 上記例1の最後に、Aが最小額100をレイズし、Cに対して合計300とした。Cはすでに125をコールしているため、追加コール額は175である。175はフルレイズを超える。Cはすでにアクションしているが、「現在、少なくともフルレイズに直面している」ため、Cに対するベッティングは再オープンし、フォールド、コール、再レイズのいずれも選べる。

例2：複数のショート・オールインがある場合、最小レイズ幅は直近の有効なフルベットまたはフルレイズ。

NLHE、ブラインド50-100。フロップ後、Aが300をオープン、Bが合計500でオールイン、Cが合計650でオールイン、Dが合計800でオールインし、Eが800をコールした。Fの最小レイズはいくらか。オープンベット300によって当初の最小レイズ幅が設定される。単独で300を超える増加幅のオールインをしたプレイヤーはいないため、Fの最小レイズ幅は300のままである。Fは800を単にコールするか、少なくとも合計1,100へレイズできる。図解補遺の規則43・例2も参照［公式2026原文記載。現行本文の参照候補：規則45・例2］。

編集注：原文は「単独のプレイヤーで300を超えてオールインした者はいない」と記しているが、記載されたオールイン総額は500、650、800である。本訳の「増加幅」は、同じ例の計算と規則45・49に基づく説明であり、原文に明記された語ではない。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

例3：ショート・オールイン、2つの状況。

NLHE、ブラインド2,000-4,000。プリフロップでAがBBの4,000をコールした。Bはフォールドし、Cが合計7,500でオールインした（4,000のBBから3,500の増加）。SBまで全員がフォールドし、SBもフォールドした。

例3-A： まだオプションを行使していないBBには追加3,500である。BBはフォールド、3,500の単純コール、または少なくとも4,000をレイズして合計11,500とすることができる。BBが単にコールすると、Aには追加3,500となる。Aはすでにアクションしており、フルレイズではない3,500に直面している。そのためAは、フォールドまたは追加3,500のコールしかできない。「アクションが戻った時点で少なくともフルベットに直面している」わけではないため、レイズはできない。

例3-B： BBが最小額4,000をレイズし、合計11,500とした。Aには追加7,500となり、7,500は最小フルレイズを超えるため、Aに対するベッティングは再オープンする。Aはフォールド、コール、再レイズのいずれも選べる。

← 対応本文へ戻る FIG64 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

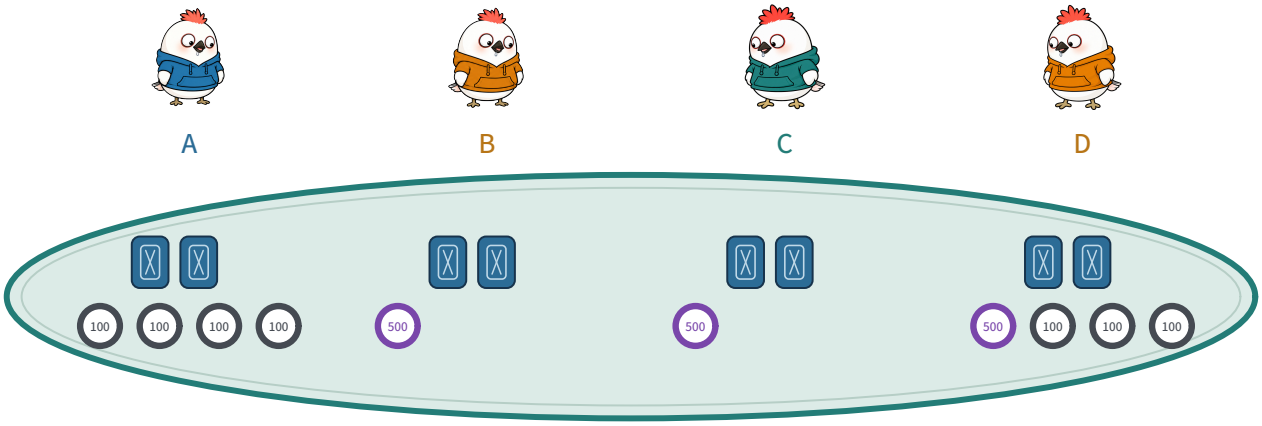
← 対応本文（規則49） / FIG64

規則49 | ショートオールインとレイズ権の再開

同じ800に直面しても、レイズ権は同じとは限らない

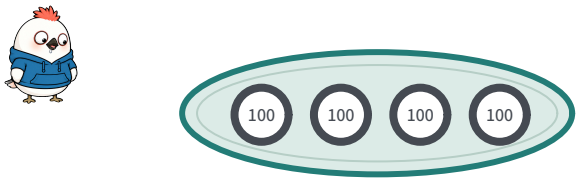
ノーリミットの補助例。最初のフルベットは400。以後の増加幅を確認する。

① ポストフロップ | A → B → C → D の順に行動



Bの増加100、Dの増加300は、それぞれ400未満のショートレイズ。

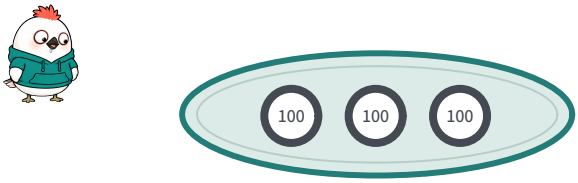
② 順番がAへ戻る | 400から800へ、増加400



レイズ権が再開
フルベット400に達した

Aはフォールド・コール・レイズを選べる。

③ Aが800をコールし、次はC | 500から800へ



レイズ権は再開しない
増加300 ＜ フルベット400

Cは300追加してコール、またはフォールド。

リミットには別の50%基準がある。本文の規則49-Bを参照。

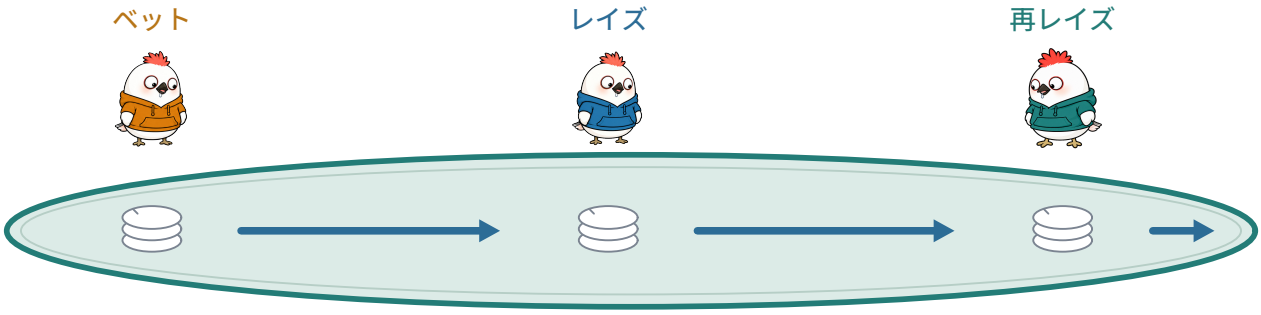
出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則49 A・B／図解補遺49（額面換算した補助例）。図中の配置・額面は独自の補助例。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 50 認められるレイズ回数

ノーリミットおよびポットリミットでは、レイズ回数に上限はない。リミットでは、ヘッズアップであっても、イベントの残り人数が2人になるまではレイズ回数に上限があり、ハウスが定める上限を適用する。

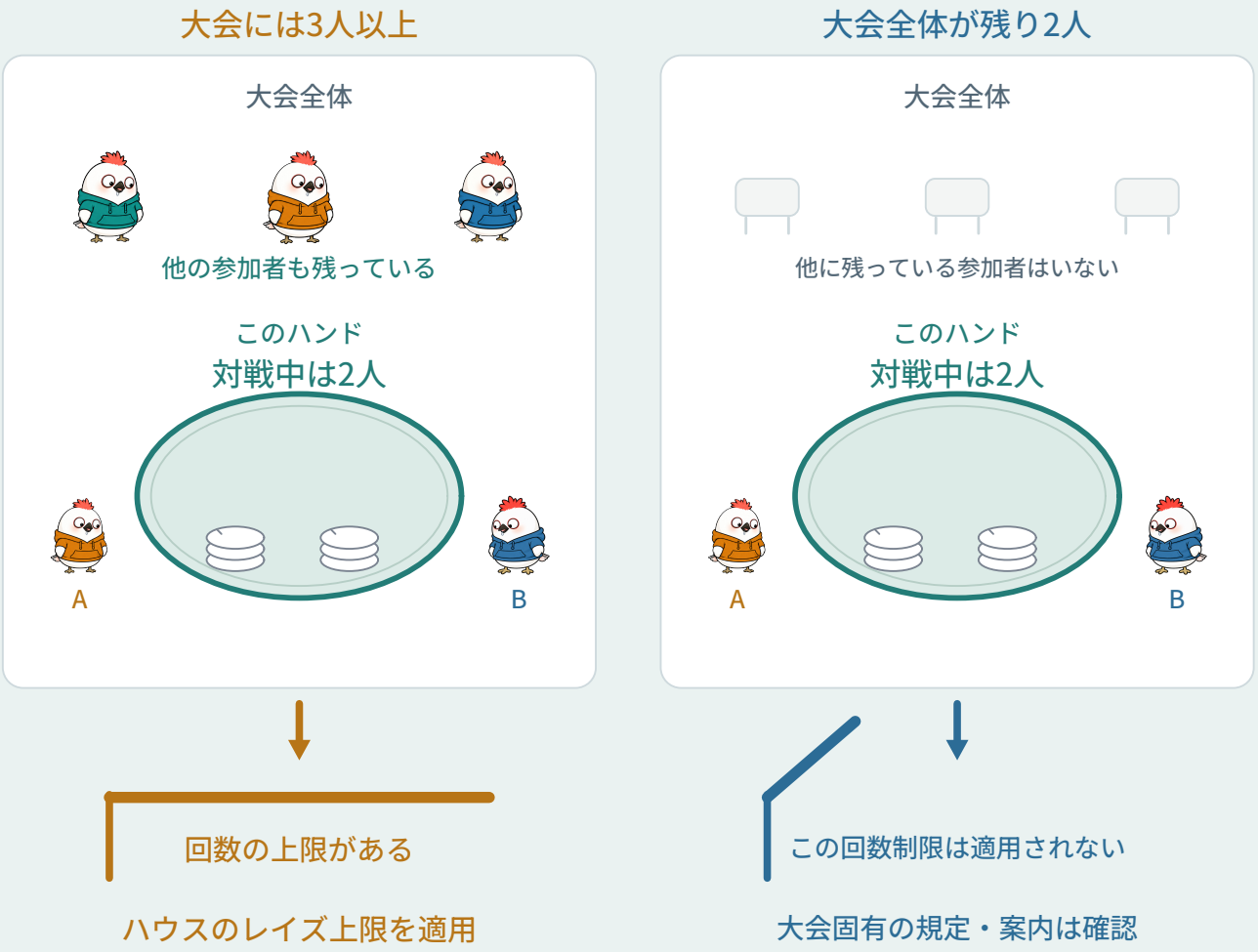
← 対応本文へ戻る　FIG37 ↓（同ページ）

A ノーリミット／ポットリミット：回数上限なし



回数の上限はない。最低レイズ額・PLのポット上限などの金額条件は適用。

B リミット：同じ「このハンドは2人」を比較



人数・卓・ゲートは、回数制限の適用範囲を示す模式図です。
「3回」など、TDA共通の固定回数を決めつけず、ハウスの上限を確認します。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

規則 51 コール額の自己確認責任（Accepted Action）

ポーカーは、注意を払い、継続的に状況を観察するゲームである。他者が述べた内容にかかわらず、コールする前に相手の正しいベット額を確認することは、コーラーの責任である。コーラーがカウントを求めたものの、ディーラーまたはプレイヤーから誤った情報を受け取り、その金額を前方へ出した場合、またはコールを宣言した場合、コーラーは実際の正しいベットを受け入れたものとされ、その正しいベット額またはオールイン額の全額を支払わなければならない。あらゆる状況と同様、TDの裁量により規則1を適用できる。
RP-12も参照。

← 対応本文へ戻る | FIG38 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

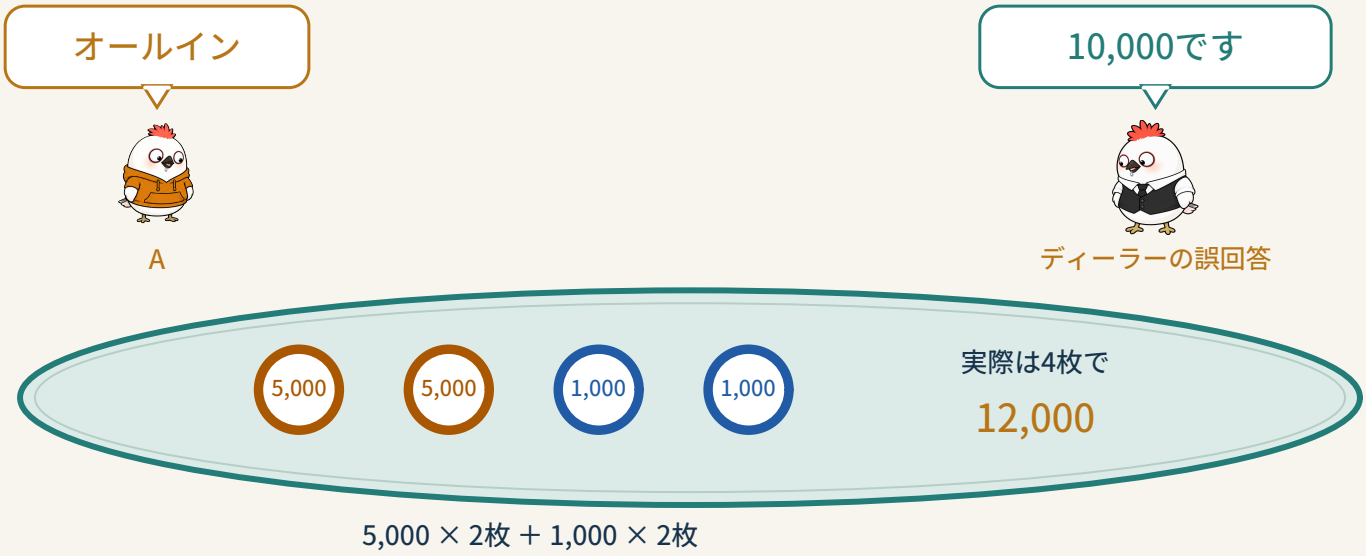
← 対応本文（規則51） / FIG38

規則51 | コール額の自己確認責任

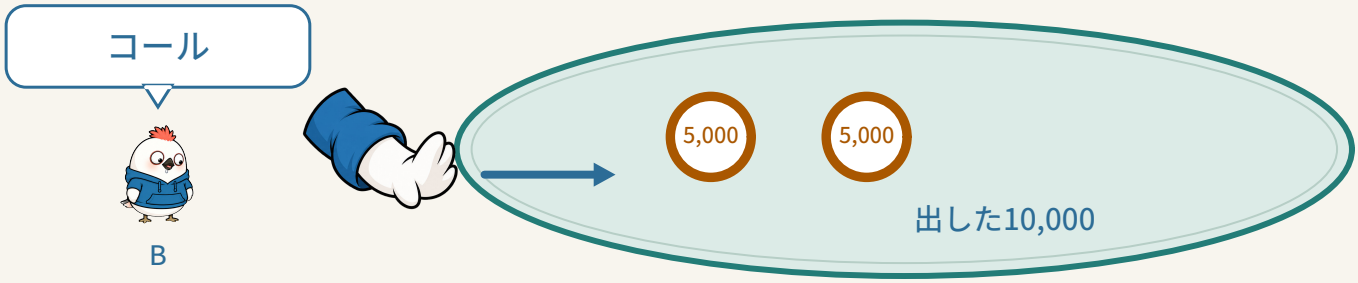
誤カウントでも、コールは実際の正しい額へ

独自例：Aは12,000をオールイン。Bには12,000をコールできるチップがある。

1 Bがカウントを求めた。回答と実物を見比べる

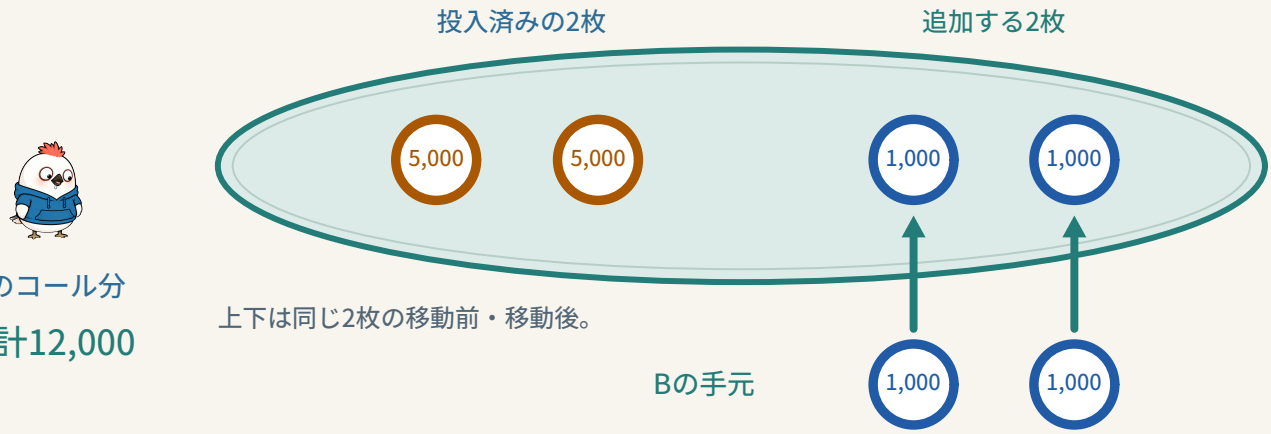


2 Bが「コール」と言う、または聞いた10,000を出す



どちらも正しい12,000のコールに拘束。図は10,000を出した場合の続きです。

3 不足する1,000を2枚、手元から場へ追加する



他プレイヤーの誤回答も同じ。確認は本人の責任。例外的な状況ではTDが規則1で裁定。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則51（RP-12も参照）。金額・チップ構成は独自の説明例です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 52 順番どおりのアクション

A： プレイヤーは、口頭宣言および／またはチップを前方へ出すことにより、順番どおりにアクションしなければならない。順番どおりのアクションには拘束力があり、ポットへ投入されたチップはポットに残る。

B： プレイヤーは、ベット額が明確になるまで待ってからアクションしなければならない。例：NLHEでAが「レイズ」と言ったものの金額を示しておらず、Bが即座にフォールドした。Bは、Aのレイズ額が明確になるまでアクションを待つべきである。

← 対応本文へ戻る FIG39 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

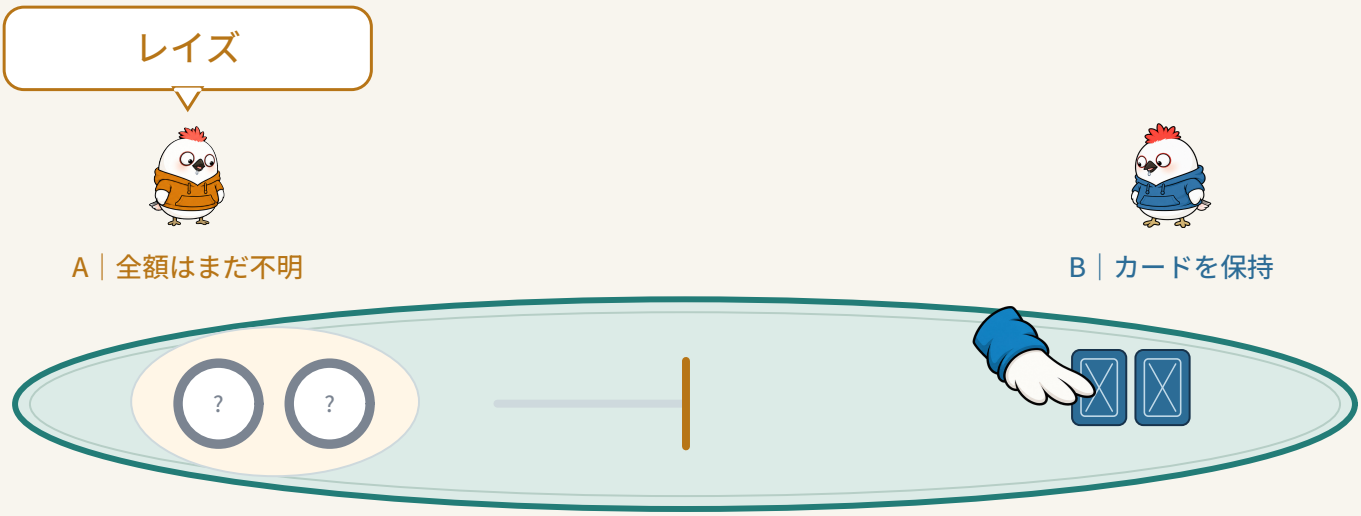
← 対応本文（規則52） / FIG39

規則52A・B | 順番どおりのアクション

金額が確定するまで、カードを持って待つ

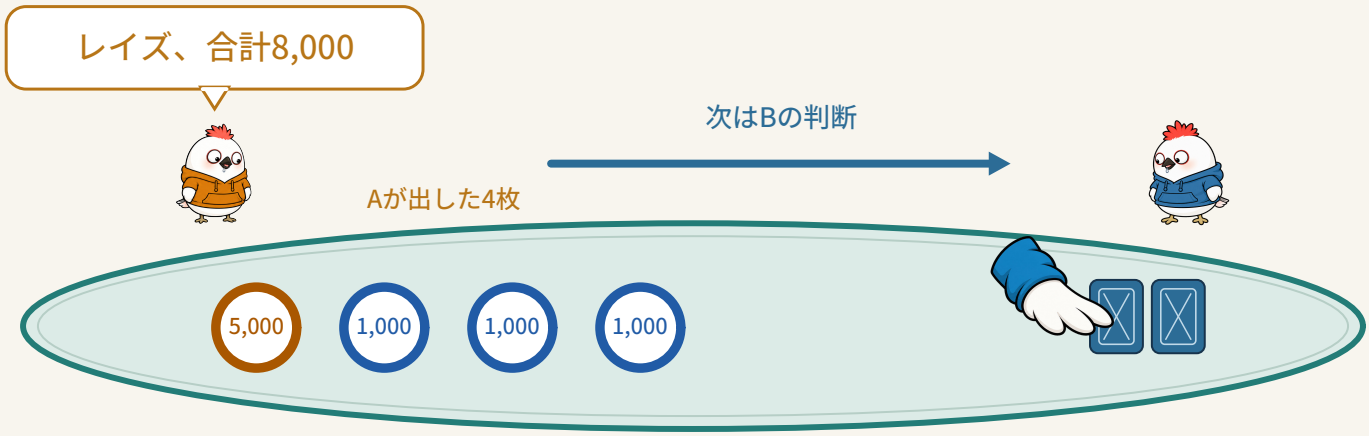
NLHEの例。Aのレイズ額が明確になってから、Bが行動を選ぶ。

1 Aは「レイズ」とだけ発声。Bはまだ動かない



金額が不明なまま、先にフォールドしません。「?」の2枚は未知のチップの模式図。

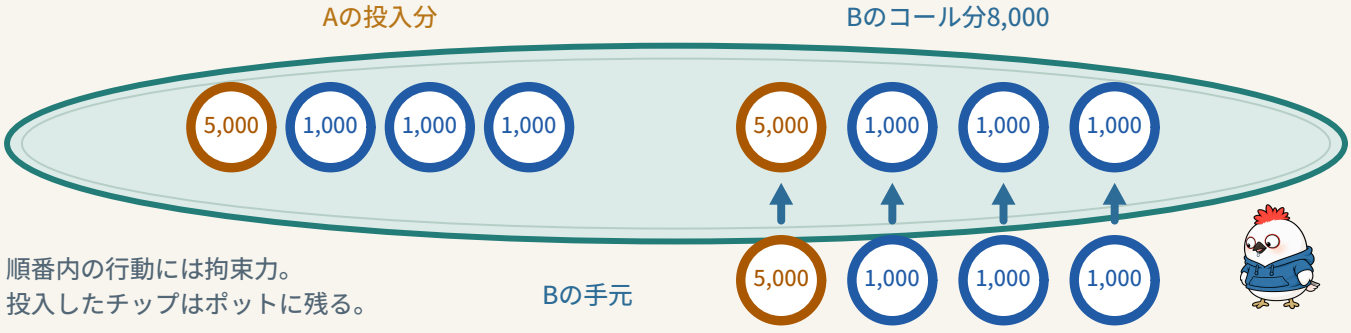
2 Aの総額8,000が確定。ここからBの判断



以下はコールを選んだ1つの例。

Bはコール／レイズ／フォールドから選ぶ

3 Bがコール。8,000のチップを場へ移す



順番内の行動には拘束力。
投入したチップはポットに残る。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則52A・B。8,000は独自例。上下のBのチップは同じ4枚の移動前後。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 53 拘束力のある宣言／順番どおりのアンダーコール

A： 自分の順番で一般的な口頭宣言（「コール」「レイズ」など）をしたプレイヤーは、その宣言に対応するその時点のアクションを、必要な額まで完了しなければならない。図解補遺を参照。

編集注：図解補遺の規則53・例1〜3は規則51-A／Bを参照している。ルール本文では規則53-A／Bに対応する内容と考えられるが、本訳では原文の参照番号を保持している。

B： 「コール」と先に宣言することなく、コール額に満たない金額を宣言または前方へ出すことをアンダーコールという。順番どおりのアンダーコールは、次のいずれかに直面している場合、必ずフルコールとしなければならない。1） ヘッズアップにおけるあらゆるベット、または 2） マルチウェイの各ベッティングラウンドにおけるオープニングベット。その他の状況はTDの裁量による。オープニングベットとは、各ベッティングラウンドで最初に行われるチップを伴うベットをいい、チェックは含まない。ブラインドゲームでは、投入済みのBBがプリフロップのオープナーとなる。オールインボタンはアンダーコールの発生頻度を減らす（推奨手順1参照）。本規則は、プレイヤーがフルコールを義務づけられる場合と、TDの裁量により意図したアンダーコール額を放棄してフォールドできる場合を定める（図解補遺参照）。アンダーベットおよびアンダーレイズについては規則54を参照。

C： 2回以上のアンダーコールが連続して発生した場合、アクションを最初のアンダーコーラーまで戻し、そのプレイヤーは規則53-Bに従ってベットを訂正しなければならない。残るベッターのハンドをどのように扱うかは、状況に基づいてTDが決定する。

補足・具体例（原典補遺）

規則53：拘束力のある宣言／正しい順番でのアンダーコール

例1：NLHE、ブラインド1,000-2,000。 フロップ後、Aが2,000をオープン、Bが8,000へレイズ、Cが無言で2,000を出した。CはBのベットに対してアンダーコールしている。規則51-B［公式2026原文記載。現行本文の参照候補：規則53-B］により、Bはオープナーではなく（Aがオープナー）、そのラウンドはまだマルチウェイであるため、TDの裁量により、Cにフルコールを要求するか、アンダーコールした2,000を放棄してフォールドすることを認めることができる。

例2：NLHE、ブラインド1,000-2,000。 フロップ後に4人が残っている。Aが8,000をオープンし、Bが無言で2,000を出した。規則51-B［公式2026原文記載。現行本文の参照候補：規則53-B］により、Bはオープンベットをアンダーコールしているため、8,000をフルコールしなければならない。

例3：NLHE、ブラインド1,000-2,000。 フロップ後、Aが2,000をオープン、Bが8,000へレイズ、Cが「コール」と宣言した。規則51-A［公式2026原文記載。現行本文の参照候補：規則53-A］により、Cは正しい順番で一般的な口頭宣言（「コール」）を行ったため、Bの8,000の全額をコールする義務を負う。

例4：NLHE、ブラインド200-400。 オープナーが400をベットし、Aが1,200へレイズ、Bが無言で500チップ1枚を出した。ディーラーがBに1,200であることを伝えると、Bはフォールドした。TDの裁量により、Bは400を放棄し、100が返される。

← 対応本文へ戻る　FIG65 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則53） / FIG65

規則53｜順番どおりのアンダーコール

足りない額を無言で出したら、どうなる？

先に「コール」と宣言した場合は、宣言に対応する全額のコールに拘束される。

① ヘッズアップで、相手のベットに不足



フルコールが必要
追加500で、合計1,000

相手の1,000に500を投入

② マルチウェイのオープニングベットに不足



フルコールが必要
追加500で、合計1,000

最初の1,000ベットに500を投入

③ マルチウェイで、レイズされた額に不足



TDが判断
全額コール等、本文参照

TD

500ベット → 1,500へレイズ → 500投入

手元にチップが残っている例。最後のチップによるオールインとは別。
③でのフォールドには、TDの裁量が必要。自己判断で不足分を戻さない。
プリフロップでは、投入済みBBがオープニングベットになる。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則53 A–C／図解補遺53。図中の配置・額面は独自の補助例。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 54 不正確なベット、アンダーベットおよびアンダーレイズ

A： リミットおよびノーリミットでは、規則上の最低額に満たないオープニングベットまたはレイズは、現在のストリート中であればいつでも訂正する（リバーでは、ショーダウン開始前であればいつでも訂正する）。例：NLHE 100-200。ポストフロップでAが600をオープンし、Bが総額1,000へレイズした（200不足するアンダーレイズ）。CとDがコールし、Eがフォールドした後に誤りが発見された。ターンが配られる前であればいつでも、すべてのベッターについてベット総額を1,200へ増額する。ターンが配られた後は、その誤りをそのままとする。アンダーコールについては規則53を参照。

B： ポットリミットで、誤ったポットカウントに基づいてプレイヤーがポット額と異なるベットをした場合、ポットカウントが実際より多く、その結果ベットがポット上限を超えたとき（規則上認められないオーバーベット）は、現在のストリート中であればいつでも、すべてのプレイヤーについて訂正する。ポットカウントが実際より少なかったときは、そのベット後にサブスタンシャル・アクションが成立するまで訂正する。図解補遺を参照。

編集注：原文は「ポット額に満たないベット」と記しながら、続けて「ポットカウントが実際より多い場合」も扱っている。本訳では後続の訂正手順に従い、誤ったポットカウントに基づくベットとして訳出した。

補足・具体例（原典補遺）

規則54-B：不正確なベット額——ポットリミットゲーム

例1：PLO、ブラインド500-1,000。 フロップ後のポット総額は10,500。Aはポット額をベットしようとして、ディーラーに額を尋ねた。ディーラーは「9,500」と答え、Aは9,500を出した。Bがフォールドし、Cが9,500をコールした。最初の誤ったベット後にSAが成立している。その後、ディーラーはAのポットベットが本来10,500であるべきだったと気付いた。告げられた額が実際のポット額より少なく、SAが成立しているため、9,500のベットには拘束力があり、10,500へ増額しない。

例2： 上記例1と同じだが、Bがフォールドした後、ディーラーがAのポットベットは10,500であるべきだったと気付いた。SAはまだ成立していないため、Aはベットを合計10,500へ増額しなければならない。

例3：PLO、ブラインド500-1,000。 フロップ後のポット総額は10,500。Aはポット額をベットしようとして、ディーラーに額を尋ねた。ディーラーは「11,500」と答え、Aは11,500を出した。Bがフォールドし、CとDがともに11,500をコールした。次のカードをバーンして開く前に、ディーラーは最初のベットが規則上認められないオーバーベットだったと気付いた。SAが成立していても、現在のストリート中であれば、すべてのコーラーについて10,500へ減額する。次のカードが配られた後であれば、この誤りはそのまま有効となる。

← 対応本文へ戻る　FIG40 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則54） / FIG40

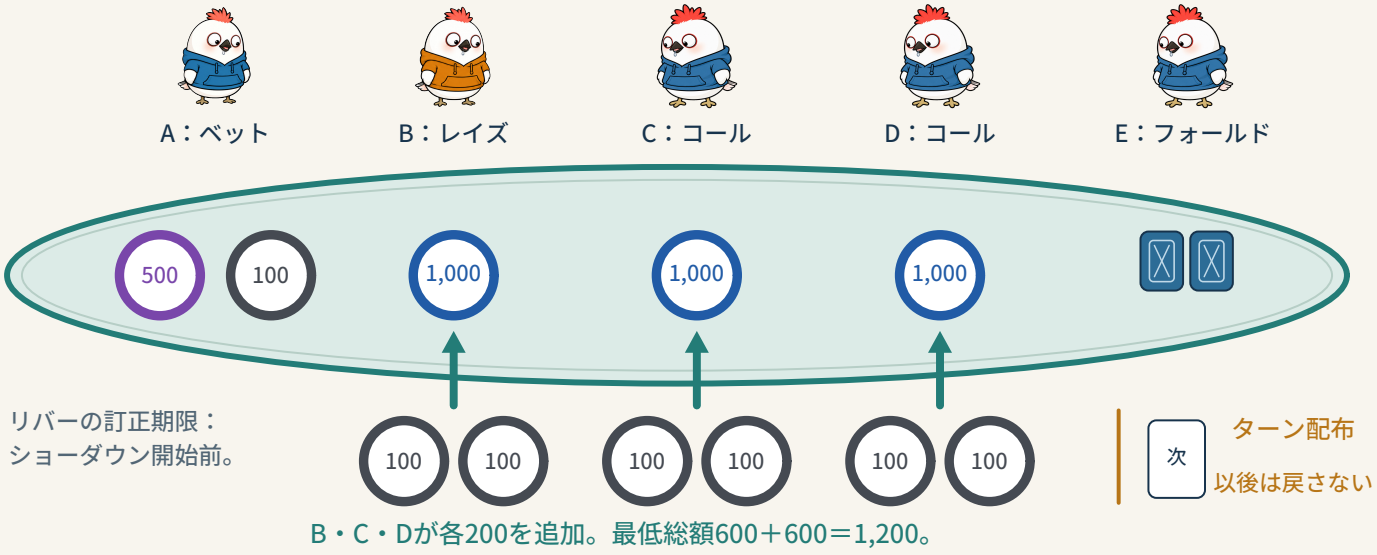
規則54A・B／図解補遺54-B

足すチップ・返すチップと、訂正できる期限

NL＝ノーリミット、PL＝ポットリミット。SAは、その誤ったベットの後から数える。

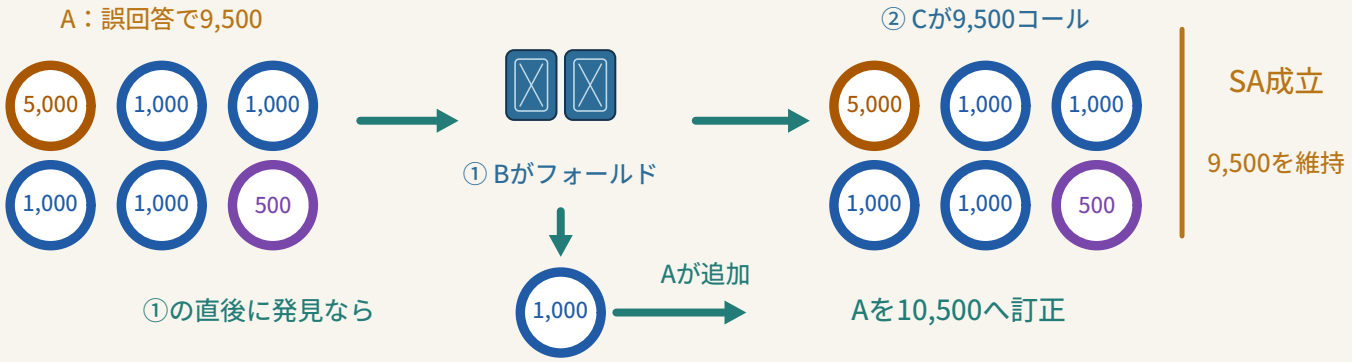
A NL・リミットの不足額：現在のストリート中に直す

本文例｜NLHE 100–200・フロップ。Aが600、Bが1,000へレイズ。オールインなし。



B PLの誤った9,500：Bのフォールド → Cのコール

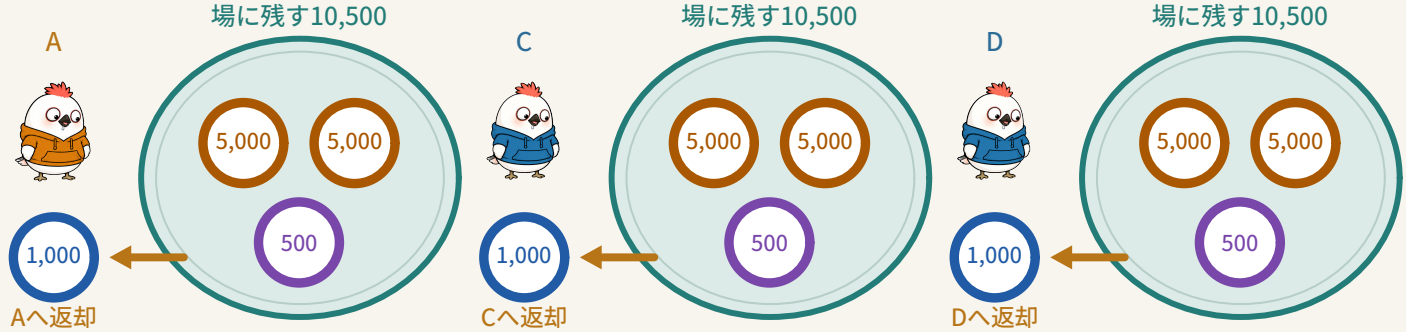
公式例｜PLO 500–1,000・フロップ後。実ポット10,500をベットするつもりだった。



下への枝はSA前に発見した別のケース。Cまで進んだケースとは分けて読む。

C PLの誤った11,500：SA後も同じストリートなら直す

Aが11,500をベット、Bはフォールド、C・Dはコール。次カード配布前なら各1,000を返す。



出典：Poker TDA Rules 2026｜規則54A・B／補遺54-B 例1〜3。次カード配布後は誤りを維持。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 55 順番外のアクション（OOT）

A：マルチウェイ（そのハンドに3人以上のプレイヤーがいる場合）

1. 順番外のあらゆるアクション（チェック、コール、レイズ）があった場合、アクションを正しい順番のプレイヤーまで戻す。順番外のアクションはペナルティの対象となり、その順番外のプレイヤーまでのアクションが変わらなければ拘束力を持つ。正しい順番のプレイヤーによるチェック、コール、フォールドは、アクションの変更とはみなさない。アクションが変わった場合、順番外のアクションに拘束力はなく、ベットまたはレイズしたチップは順番外のプレイヤーへ戻され、そのプレイヤーはコール、レイズ、フォールドのすべてを選択できる。順番外のフォールドには拘束力がある。図解補遺を参照。

2. 順番外のアクションによって飛ばされたプレイヤーは、自らのアクション権を守らなければならない。飛ばされたことを申告するための合理的な時間があったにもかかわらず、飛ばされたプレイヤーより後のアクション順で、順番外のアクションによるサブスタンシャル・アクション（SA、規則38）が成立するまで異議を申し立てなかった場合、順番外のアクションは拘束力を持つ。アクションを飛ばされたプレイヤーまで戻し、フロアは状況に応じて、そのハンドをどのように扱うかを裁定する。これには、当該プレイヤーの選択肢について、ベットまたはレイズを認めず、チェックやコールなどに限定することや、ハンドを無効（デッド）と裁定することも含まれる。補遺を参照。

B：ヘッズアップ（そのハンドに残っているのがプレイヤーAとBの2人だけの場合）

プレイヤーBが順番外に受動的なアクション（例：チェック）をした場合、そのベッティングラウンドでAからベットを受けたとき、Bはコールまたはフォールドのみ可能で、レイズはできない。

補足・具体例（原典補遺）

規則55-A-1：順番外のアクション（OOT）――マルチウェイ

例1：THE、50-100。 フロップ後、シート3が300をオープンし、シート4がフォールドした。アクションはシート5にあるが、シート6が「800へレイズ」と宣言した。

1. アクションを、正しい順番のプレイヤー（シート5）へ戻す。シート5は300のベットに直面している。

2. シート5がコールまたはフォールドした場合、アクション（300のベット）は変化していないため、シート6のOOTレイズには拘束力がある（800へのレイズ）。一方、シート5が、たとえば合計600へレイズした場合、シート6が直面するアクションは300のベットから600のベットへ変化する。アクションが変化した場合、800のチップはシート6へ返すことができ、シート6にはすべての選択肢がある。すなわち600のコール、少なくとも900への再レイズ、またはフォールドである。

例2：THE、50-100。 フロップ後、シート3がチェックし、シート4もチェックした。アクションはシート5にあるが、シート6が「チェック」と宣言した。

1. アクションを、正しい順番のプレイヤー（シート5）へ戻す。シート5はベットに直面していない。

2. シート5がチェックした場合、アクション（チェック）は変化していないため、シート6のOOTチェックには拘束力がある。一方、シート5が、たとえば300をベットした場合、シート6が直面するアクションはチェックから300のベットへ変化する。アクションが変化した場合、シート6にはすべての選択肢があり、300のコー

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

ル、少なくとも600へのレイズ、またはフォールドができる。

補足・具体例（原典補遺）

規則55-A-2：順番外のアクションでSA成立――マルチウェイ

OOTアクションによって飛ばされたプレイヤーは、自らアクションする権利を守らなければならない。飛ばされたことを申告するための合理的な時間があったにもかかわらず、飛ばされたプレイヤーが、自分より後のアクション順で、順番外のアクションによるSA（規則38参照）が成立するまで異議を申し出なかった場合、OOTアクションには拘束力が生じる。飛ばされたハンドをどのように扱うかは、フロアを呼んで裁定を受ける。

例1：NLHE、ブラインド100-200。 UTG（シート3）が600へレイズした。シート4が飛ばされ、シート5がOOTで600をコールした。シート6は少し考えてからフォールドした。シート4より後のアクション順で、シート5のコールとシート6のフォールドという2アクションがあり、そのうち少なくとも1つがチップを伴うため、SAが成立した（規則38）。また、シート4には、自分が飛ばされたことを申告してディーラーに知らせるための合理的な時間があった。OOTで行われたシート5のコールは、OOTのSA成立により拘束力を持ち、シート6のOOTフォールドにも拘束力がある（規則60）。シート4のハンドをどう扱うかについて、フロアを呼んで裁定を受ける。

編集注（原文の表記）：公式原文は two players acting with chips involved と記載している。本訳では、規則38の定義に従い「2アクションのうち少なくとも1つがチップを伴う」と説明を整理した。

例2：NLHE、ブラインド100-200。 4人がターンを見るために残っている。ディーラーがターンカードを開いた後、UTG（シート3）が600をオープンベットした。シート4が飛ばされ、シート5がチェックし、シート6がOOTで600をコールした。シート4のハンドをどう扱うかについて、フロアを呼んで裁定を受ける。

編集注（原文の表記）：この例は、シート3が600をベットした後にシート5が「チェック」したと記載しており、状況が整合しない。通常版・Redlines版とも同一のため、推測でコールやフォールドへ変更していない。

補足・具体例（原典補遺）

規則55-B：順番外のアクション（OOT）――ヘッズアップ

例1（受動的アクション）：NLHE、ブラインド100-200。 2人がターンを見るために残っている。正しいアクション順はシート1だが、シート2が順番外でチェック（受動的アクション）した。アクションをシート1へ戻し、シート1は1,000をベットした。シート2は1,000をコールするかフォールドできるが、レイズはできない。

← 対応本文へ戻る | FIG03 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則55） / FIG03

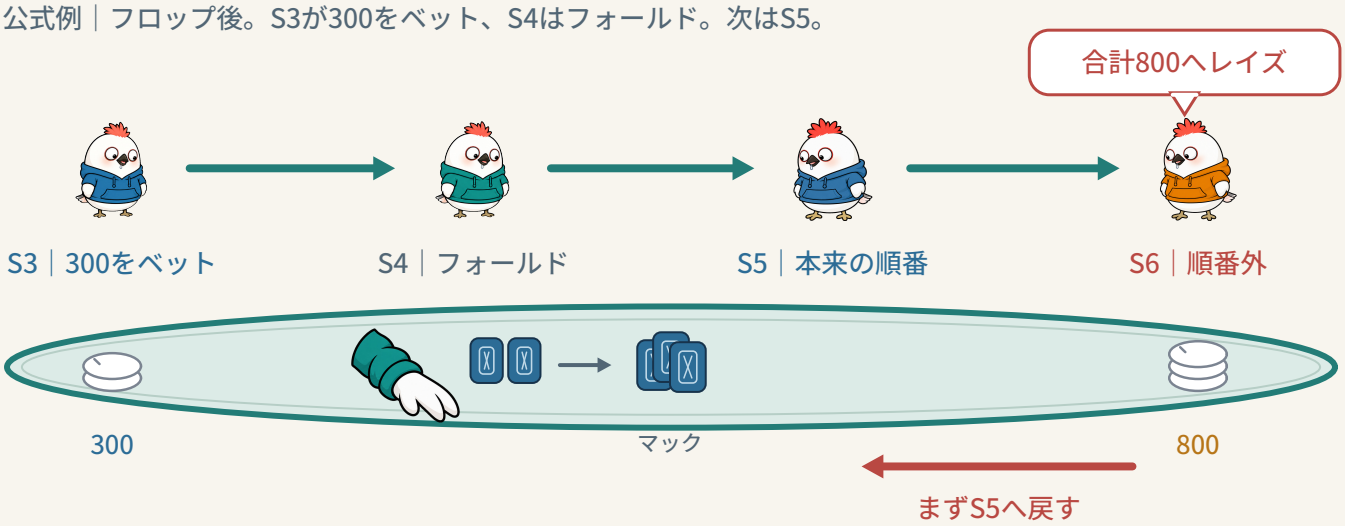
規則55A・B／図解補遺

順番外のアクション（OOT）

このハンドに3人以上いる場合と、残り2人の場合で、扱いを分ける。

1 3人以上：正しい順番へ戻し、変化を確認

公式例｜フロップ後。S3が300をベット、S4はフォールド。次はS5。



正しい順番のチェック・コール・フォールドは、アクションの変化とはみなしません。

S5がコール／フォールド

300 → 直面する300は不変
S6は800に拘束

800へのレイズを取り消せません。

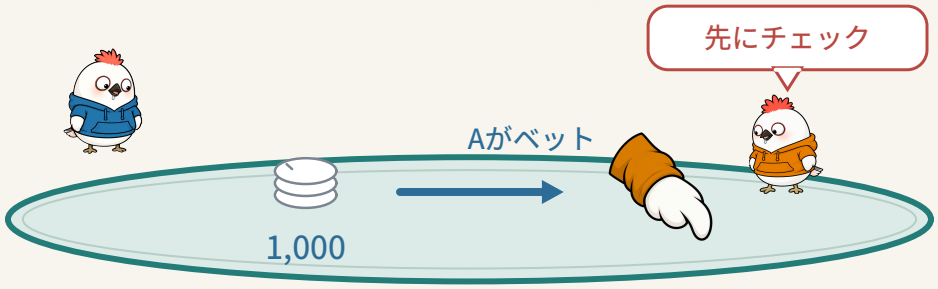
S5が合計600へレイズ

600 → 300から600へ変化
S6へ800を返却

コール600／レイズ900以上／フォールド

2 残り2人：順番外にチェックした場合

公式例｜Aの番でBが先にチェック。その後、Aが1,000をベット。



Bの選択肢

コール1,000
またはフォールド

このラウンドは
レイズ不可

3 飛ばされたら、すぐに申告する



合理的な申告時間があったのに、後続のOOTでSAが成立するまで申告しなければ、OOTは拘束。飛ばされたハンドはフロアが裁定。

チェック・コール等への制限や、デッドの裁定もあり得ます。

順番外のフォールドは拘束。順番外の行為はペナルティの対象。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則55A・B、補遺55-A-1例1・55-B例1／SAは規則38。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 56 ポット額とポットリミットのベット

A： プレイヤーがポット額を数えてもらう権利を持つのは、ポットリミットに限る。リミットおよびノーリミットでは、ディーラーはポット額を数えない。RP-21「ポットを広げる」も参照。

B： プリフロップでは、デッドブラインドまたは不足額のオールイン・ブラインドは、ポット額の計算に影響しない。プリフロップのポットベットおよびリポットは、いずれもブラインドが満額ポストされたものとして計算する。例1：PLO、ブラインド100-200、SBがデッドで、BBが200をポスト。例2：SBが100をポストし、BBが不足額の100をポスト。どちらの例でも、最初にアクションするプレイヤーが行えるポットリミットのベット額は700である。

C： ポストフロップでは、実際のポット額に基づいてベット額を計算する。

D： ノーリミットで「ポットをベットする」と宣言しても、有効なベット額の宣言とはならない。ただし、プレイヤーには有効なベット（少なくとも最低ベット額）を行う義務が生じ、ペナルティの対象となる場合がある。すでにベットを受けているプレイヤーは、有効なレイズを行わなければならない。

← 対応本文へ戻る FIG41 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

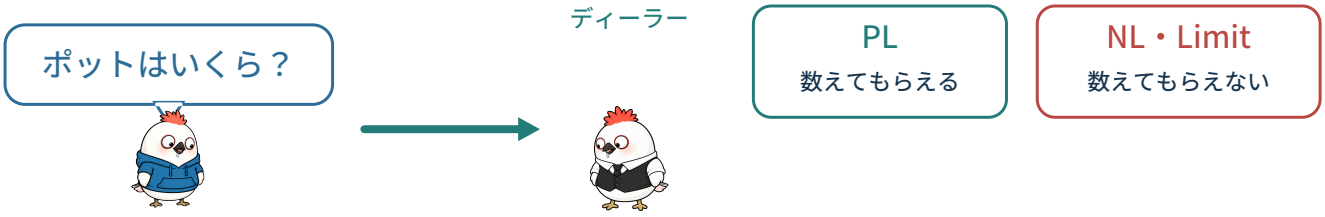
← 対応本文（規則56） / FIG41

規則56｜ポット額とポットリミット

ポット額を数えてもらえるのはPLだけ

プリフロップは満額ブラインドを仮定。ポストフロップは実際のポット額。

1 ディーラーへポットカウントを求められる範囲



2 PLO 100/200｜プリフロップは満額SB100・BB200として計算

例1｜SBがデッド

実際のブラインド



計算では SB100＋BB200を仮定

コール 200

合計ベット額 700
200＋コール後の仮定ポット500

例2｜BBが100でショートオールイン

実際のブラインド



計算では SB100＋BB200を仮定

コール 200

合計ベット額 700
200＋コール後の仮定ポット500

700は単一チップの額面ではなく、最初に行動するプレイヤーの合計ベット額。

3 ポストフロップと、NLでの「ポット」宣言

ポストフロップ

実際のポット額

プリフロップの満額仮定を持ち越さない。



NLでは有効な金額宣言ではない

ベットなし：最低額以上の
有効なベット
ベットに直面：有効なレイズ
ペナルティ対象となる場合もある

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則56・RP-21。金額と配置は規則の例を図解。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 57 無効なベット宣言

ベットを受けていないプレイヤーが、A）「コール」と宣言した場合はチェックとする。B）「レイズ」と宣言した場合は、少なくとも最低額のベットを行わなければならない。ベットを受けているときに「チェック」と宣言したプレイヤーは、コールまたはフォールドはできるが、レイズはできない。

← 対応本文へ戻る FIG42 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

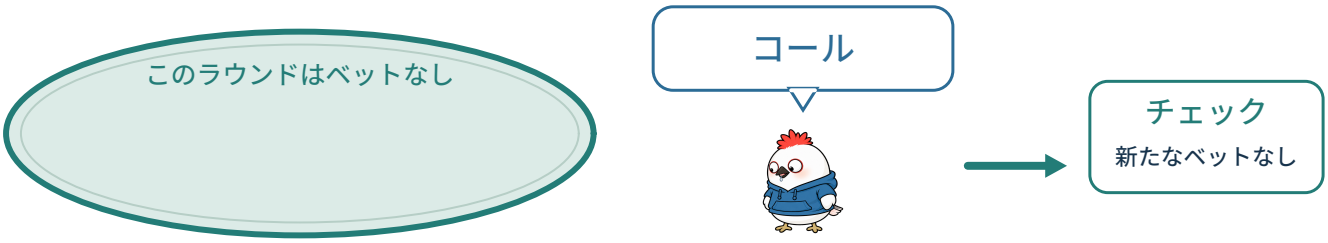
← 対応本文（規則57） / FIG42

規則57 | 無効なベット宣言

同じ言葉でも、ベットの有無で扱いが変わる

「コール」「レイズ」「チェック」の前に、いまベットを受けているか確認。

1 ベットを受けていない | 「コール」



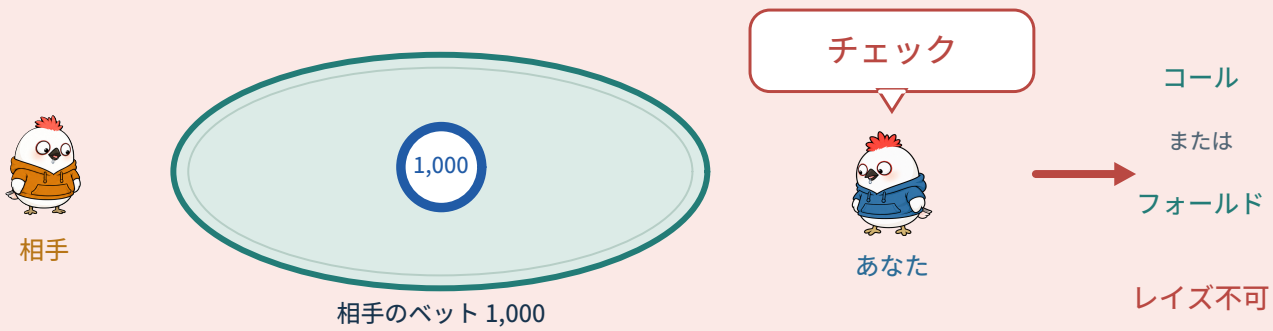
宣言した言葉どおりの「コール」ではなく、チェックとして扱う。

2 ベットを受けていない | 「レイズ」



ゼロには戻らず、少なくとも最低額のベットを行う義務が生じる。

3 ベットに直面している | 「チェック」



ベットを受けている場面では、チェックという宣言でレイズ権を得ることはできない。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則57。人物・卓・1,000の配置は説明用。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 58 ストリングベットおよびストリングレイズ

ストリングベットおよびストリングレイズは認められない。これは、プレイヤーが一度ベットを出した後、手を自分のスタックへ戻し、追加のチップをベットに加えるなど、複数の動作で行われるベットをいう。

← 対応本文へ戻る　FIG43 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則58） / FIG43

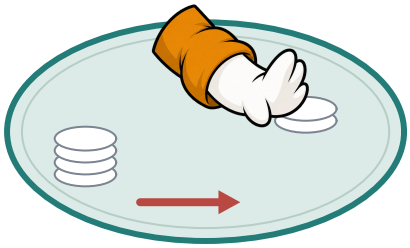
規則58 | ストリングベット・レイズ

一度出して、手元へ戻り、追加する動作は不可

複数動作による後からの増額と、先に総額を宣言する方法を区別。

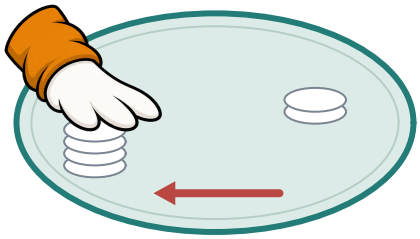
1 × 総額を先に示さず、一部投入 → 手を戻す → 追加

1 一部を出す



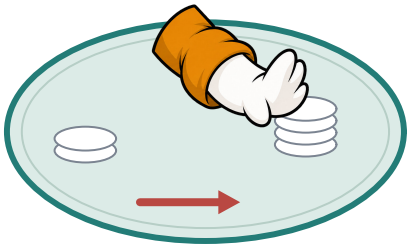
一部を場へ出した後、

2 手元へ戻る



残りのチップへ戻り、

3 追加して出す

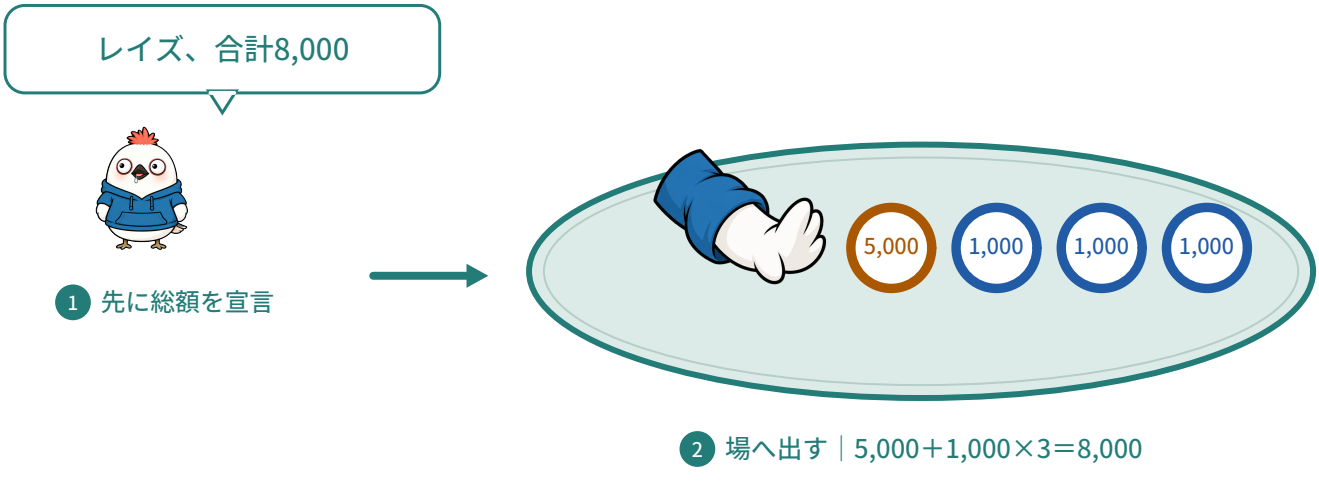


別の動作で増やす。

複数の動作で後から増額する、ストリングベット／レイズ

最初の投入後に手元へ戻り、別の動作で追加しても、増額としては認められない。

2 ○ チップを動かす前に、総額を明確に宣言



出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則58・44。チップ構成は独自の説明例。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 59 標準外または不明瞭なベッティング

プレイヤーは、非公式なベッティング用語やジェスチャーを自己責任で使用する。それらは、プレイヤーが意図したものとは異なる意味に解釈される場合がある。また、宣言されたベット額が規則上、複数の有効な金額に解釈できる場合、そのベット前のポット額以下となる合理的な額のうち、最も高い額として裁定する。例：NLHE、ブラインド200-400で、ポット総額が5,000未満のとき、プレイヤーが「ファイブをベット」と宣言した。他に意味を明確にする情報がなければ、ベット額は500となる。ポット総額が5,000以上なら、ベット額は5,000となる。ここでいうポット額とは、まだポットに取り込まれていないプレイヤー前方のベットを含む、それ以前のすべてのベットの合計である。規則2、3、42、44を参照。

← 対応本文へ戻る FIG44 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則59） / FIG44

規則59｜標準外・不明瞭なベッティング

「ファイブ」は、500か5,000か

複数の合法解釈がある宣言は、宣言前のポット額以下となる合理的な最大額。

1 公式例｜NLHE 200/400、金額を明確にする情報なし



ファイブをベット

2 宣言前のポットが5,000未満

POT 4,800

宣言前のポット総額

500

500と裁定

4,800以下の最大解釈

3 宣言前のポットが5,000以上

POT 5,200

宣言前のポット総額

5,000

5,000と裁定

5,200以下の最大解釈

4 ポットに含める範囲｜今回の宣言より前

中央へ集め済み

＋

1,000

500

各人の前にある未回収ベット

どちらもポットに含む

今回の「ファイブ」は

まだ含めない

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則59。4,800・5,200は説明用のポット額。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 60 標準外のフォールド

最終ベッティングラウンドが終了する前であれば、自分に対するベットがない状態（例：チェックを受けている、またはポストフロップで最初にアクションする場面）で順番どおりにフォールドすること、または順番外にフォールドすることは、いずれも拘束力のあるフォールドとなり、ペナルティの対象となる。規則16-Bも参照。

← 対応本文へ戻る | FIG45 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

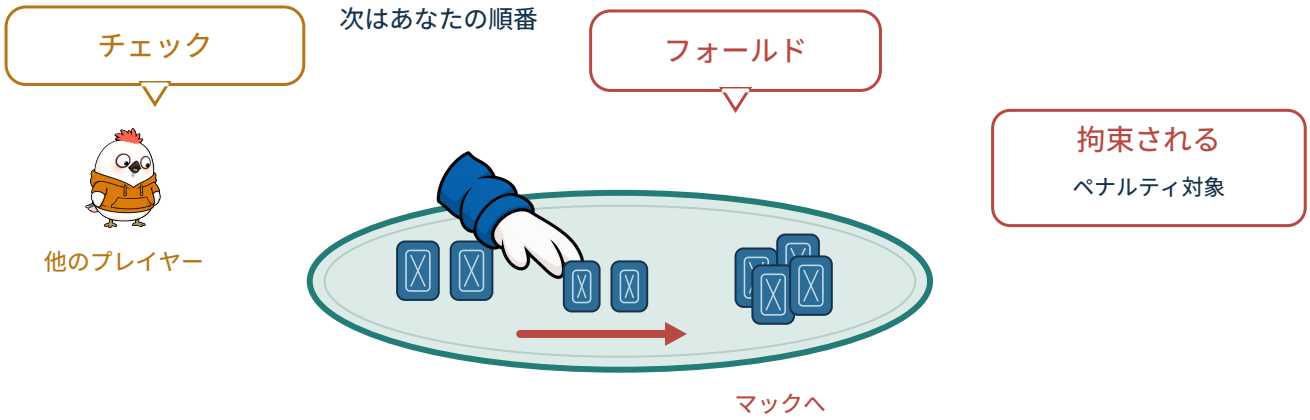
← 対応本文（規則60） / FIG45

規則60 | 標準外のフォールド

ベットなし・順番外でも、フォールドは拘束

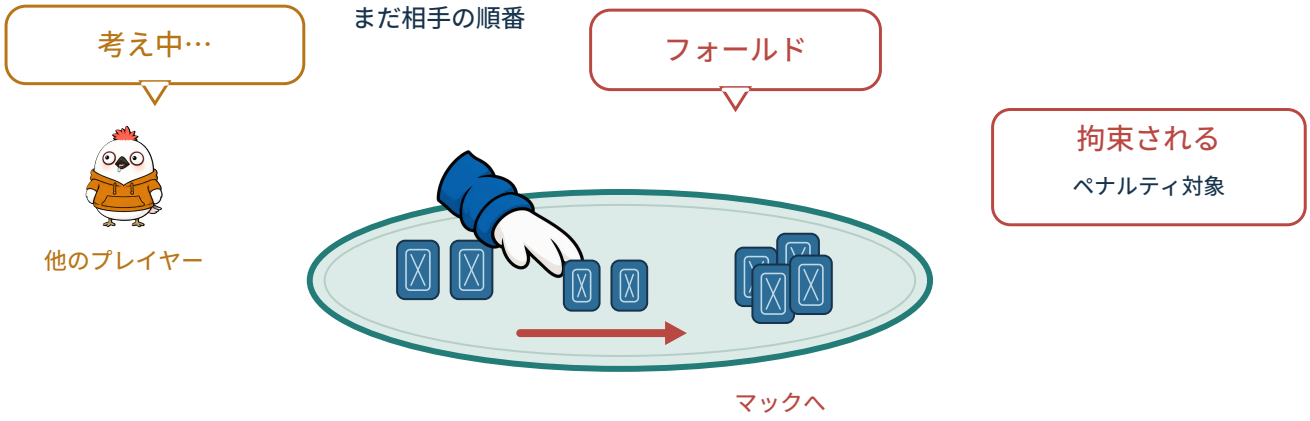
最終ベッティングラウンド終了前。規則16-Bの例外とは分けて確認する。

1 自分の順番・ベットなし（チェックを受けた）



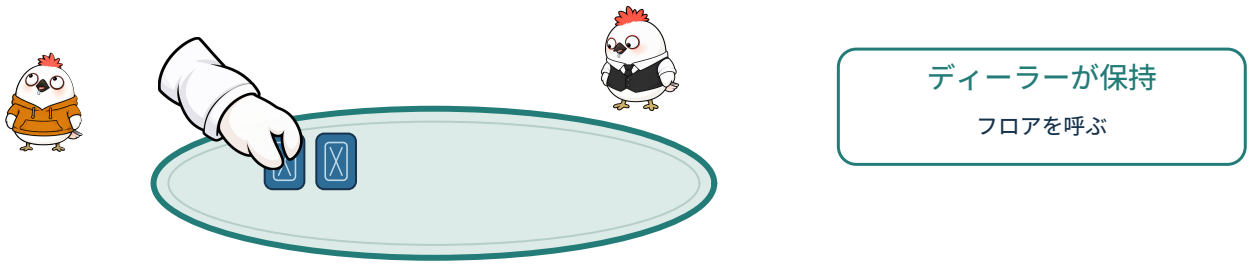
ベットがなくても、通常のフォールドとして扱う。

2 他の人の順番で、先にフォールド



順番外のフォールドも有効。

3 例外 | 相手の残存を忘れ、勝ったと思って捨てた



100%確実に回収・識別できなければ除外。コールされたベットは返還なし。
自分の未コール分だけ返還。自己判断でハンドを戻さない。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則60・16-B。卓と動作は説明用。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 61 条件付き宣言および早すぎる宣言

A： 将来のアクションに関する条件付き発言は標準外であり、強く非推奨とする。TDの裁量により、その発言に拘束力を持たせ、かつ／またはペナルティを科す場合がある。例：「あなたがベットしたら、私はレイズする」のような「もし〜なら」という発言。

B： プレイヤーAが「ベット」または「レイズ」と宣言し、Aの正確なベット額が判明する前にBがコールした場合、TDは状況に最も適したベット額を裁定する。これには、Aが最終的に示す金額の全額をBにコールさせる裁定が含まれ得る。

← 対応本文へ戻る FIG46 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

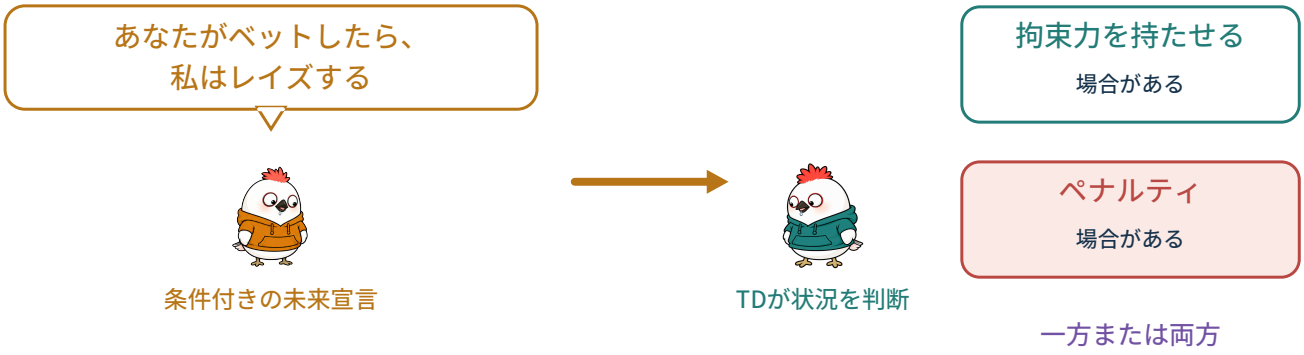
← 対応本文（規則61） / FIG46

規則61 | 条件付き宣言・早すぎる宣言

「もし〜なら」と、金額確定前のコールに注意

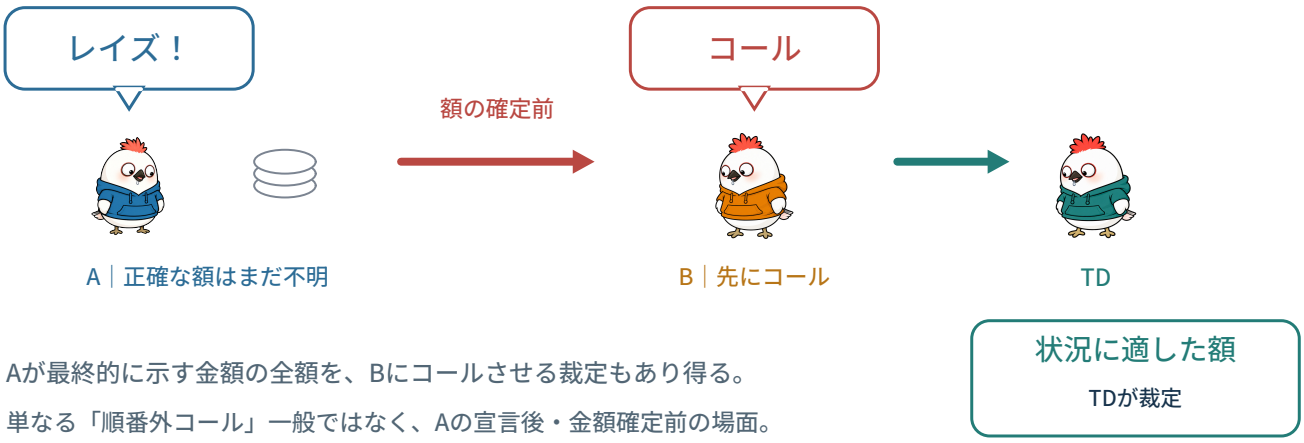
自動的な裁定ではなく、状況を見てTDが拘束力・ペナルティ・金額を判断。

1 将来のアクションを条件にする発言は強く非推奨



条件付き発言だけで、必ず拘束・必ずペナルティとは決まらない。

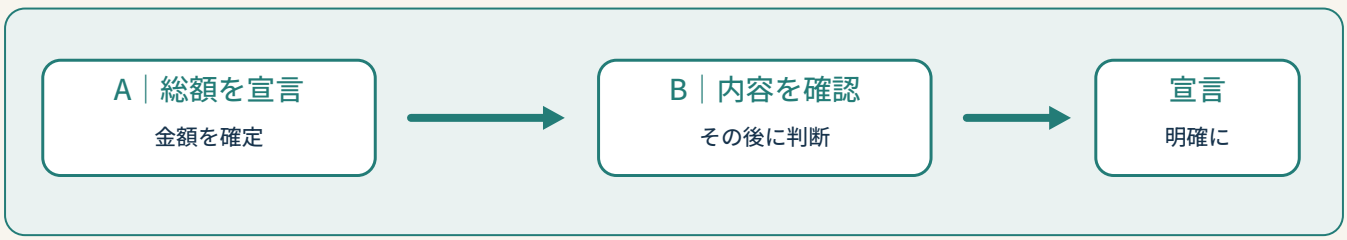
2 Aの正確な額が分かる前に、Bが「コール」



Aが最終的に示す金額の全額を、Bにコールさせる裁定もあり得る。

単なる「順番外コール」一般ではなく、Aの宣言後・金額確定前の場面。

3 標準的な進め方 | 金額を明確にしてから行動



出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則61。人物・時系列は説明用。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 62 相手のチップスタックのカウント

プレイヤー、ディーラー、フロアは、相手のチップスタックについて合理的な概算を得る権利を持つ（規則25）。プレイヤーがより正確なカウントを要求できるのは、オールイン・ベットを受けており、かつ自分のアクション順である場合に限る。オールインしたプレイヤー自身にカウントする義務はなく、要求があればディーラーまたはフロアが数える。コール額の自己確認責任（Accepted Action、規則51）が適用される。見やすく数えられるチップスタック（規則27）は、カウントの正確性を大きく向上させる。

編集注：原文の参照先は規則25。ルール本文の規則25は新しいハンドとベッティング額を扱い、チップの視認性・概算は規則27-Aに記載されている。

← 対応本文へ戻る FIG22 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則62） / FIG22

規則27A–C

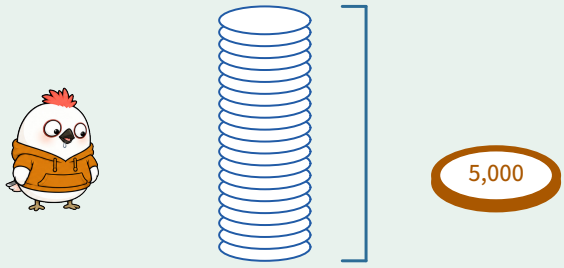
チップを数えやすく、カードの所在を見やすく

同じ額面20枚の縦積み、高額面チップの見え方、ライブカードの位置を確認する。

チップは、同一額面20枚の整然とした縦積みにする

プレイヤー・ディーラー・フロアが、合理的に総額を概算できる状態に保ちます。

数えやすく、識別できる

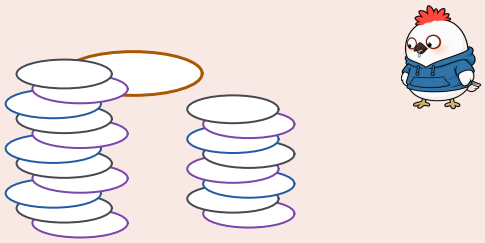


1,000 × 20枚

高額面チップは、常に見えて
額面を識別できる位置へ。

同じ額面のチップを、20枚ずつまとめる

額面が混在・高額面が隠れる



総額をすばやく概算できず、
高額面チップも識別しにくい。

散らさず、額面ごとに整理する

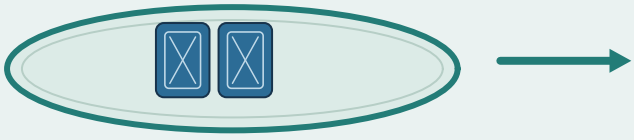
B チップの枚数・額面と、裁量カラーアップはTDが管理



TDは、いつでも1人以上を対象に
裁量でカラーアップできます。

実施する際はアナウンスする。

C ライブハンドは、常に所在が見える位置へ



チップや持ち物の陰へ隠さない

「カードの所在を見えるようにする」規則です。
手札を表向きに公開する意味ではありません。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則27A–C。チップ・人物・配置は独自の補助例です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 63 お釣り目的で多額のチップを出す行為

お釣りを得る目的でベットを用いるべきではない。意図するベット額を超えるチップを前に出すと、テーブルの全員を混乱させるおそれがある。無言で前に出したすべてのチップは、ベット額に算入される可能性がある。例：オープニングベット325を受けたプレイヤーAが、200の釣り銭を期待して、無言で525（500チップ1枚と25チップ1枚）を出した。この行為は、複数チップ規則（規則47）により650へのレイズとなる。

← 対応本文へ戻る FIG47 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

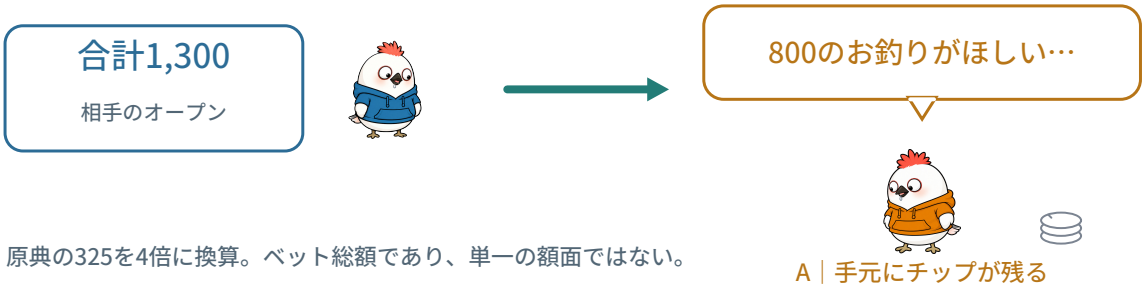
← 対応本文（規則63） / FIG47

規則63｜お釣り目的で多額のチップを出す行為

無言で出したチップは、お釣り前提にならない

原典の数値を4倍にした説明例。チップの額面とベット総額を分けて確認する。

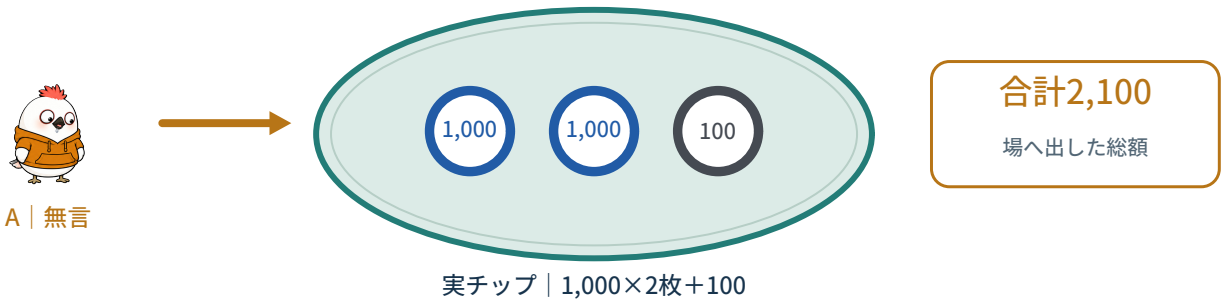
1 換算例｜相手のオープニングベットは合計1,300



原典の325を4倍に換算。ベット総額であり、単一の額面ではない。

A｜手元にチップが残る

2 Aが無言で、1,000＋1,000＋100＝合計2,100を出す



A｜無言

実チップ｜1,000×2枚＋100

無言で前へ出したすべてのチップが、ベット額に算入される可能性がある。

3 換算例の裁定｜複数チップ規則で2,600へのレイズ



100を除いてもコール額以上。増額800は必要レイズ1,300の50%以上。

安全な方法｜チップを出す前に「コール」と宣言

意図する額を言葉で明確にし、お釣りを前提にした無言投入を避ける。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則63・47。原典325→525→650を、1,300→2,100→2,600に換算。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 64 オールイン後に背後から発見されたチップ

Aがオールインし、別のプレイヤーがコールした後で、Aのスタックの後ろに隠れていたチップが見つかった場合、TDは、そのチップがコール額の自己確認責任（Accepted Action、規則51）の対象に含まれるかを判断する。対象に含まれない場合、Aが勝っても、相手からそのチップに対応する額を受け取ることはできない。Aが負けた場合、そのチップによってトーナメントからの脱落を免れることはできず、TDはそのチップを勝ったコーラーへ与えることができる。

← 対応本文へ戻る | FIG48 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

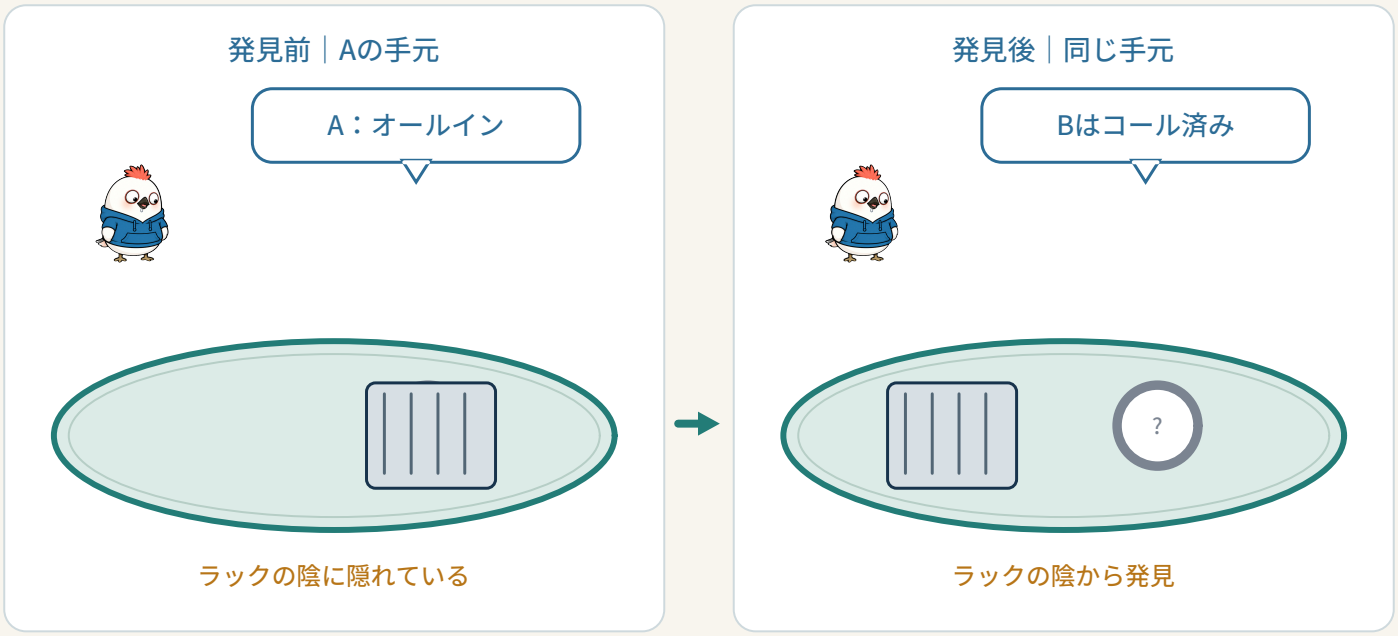
← 対応本文（規則64） / FIG48

規則64 | オールイン後に背後から発見されたチップ

隠れチップをAccepted Actionに含めるかはTD判断

Aがオールイン、Bがコール、その後で隠れていたチップが見つかった場面。

1 オールイン・コールの後、Aの手元から発見



2 TDが、対象に含めるか・含めないかを判断



3 対象に含めないと判断した場合

Aが勝った

?

相手から、そのチップに
対応する額を受け取れない

Aが負けた

?

そのチップで
脱落を免れられない

TDの裁量

?

勝ったコーラーへ
与えることができる

「?」は額面不明。TDの裁量で与える場合も、自動移転とは限りません。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則64・51。ラックは隠れ場所を示す独自の説明例。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

プレイ：その他

規則 65 見えない状態または移動中のチップ

プレイヤーは、チップが見えなくなる方法で保持または運搬してはならない。これに違反したプレイヤーは、そのチップを没収される。また、失格となる場合もある。没収されたチップはプレイから除外される。TDA は、必要なときにチップを運搬するためのラックまたはバッグをハウスが提供することを推奨する。

← 対応本文へ戻る FIG49 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

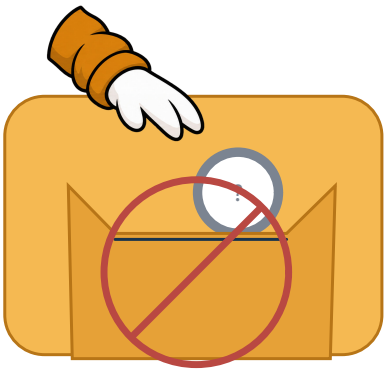
← 対応本文（規則65） / FIG49

規則65・66 | 見えない運搬、遺失・拾得チップ

チップは見える状態で運び、所有者不明なら除外

衣服に隠す行為と、見える容器での運搬を区別する。

1 × 衣服や容器などで、チップが見えない所持・運搬



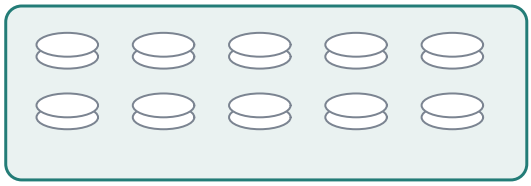
衣服のポケット（拡大）

チップ没収
プレイから除外

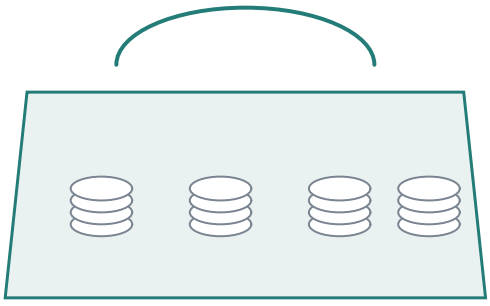
失格
場合がある

没収は規則上の処理。
失格は自動ではありません。

2 ○ 見えるラック、または見える運搬バッグ



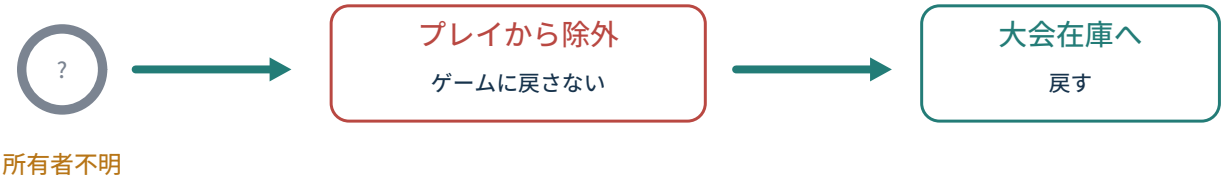
ラックで見える状態



中身が見えるバッグ

ラックやバッグの提供はハウスへの推奨であり、必ず提供する義務ではありません。

3 所有者を特定できない遺失・拾得チップ



所有者が分からないチップを見つけたら、フロアへ報告する。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則65・66。衣服・容器は独自の説明図。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 66 遺失・拾得チップ

所有者を特定できない遺失・拾得チップはプレイから除外し、トーナメントの在庫へ戻す。

← 対応本文へ戻る FIG49 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

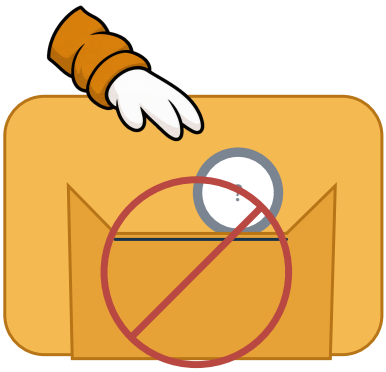
← 対応本文（規則66） / FIG49

規則65・66 | 見えない運搬、遺失・拾得チップ

チップは見える状態で運び、所有者不明なら除外

衣服に隠す行為と、見える容器での運搬を区別する。

1 × 衣服や容器などで、チップが見えない所持・運搬



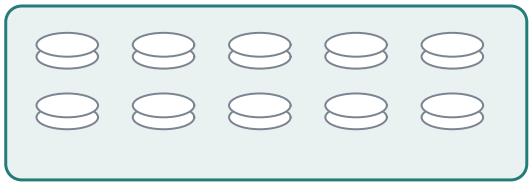
衣服のポケット（拡大）

チップ没収
プレイから除外

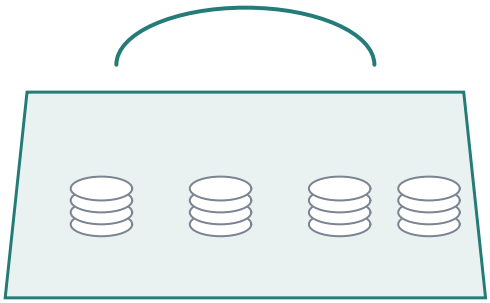
失格
場合がある

没収は規則上の処理。
失格は自動ではありません。

2 ○ 見えるラック、または見える運搬バッグ



ラックで見える状態



中身が見えるバッグ

ラックやバッグの提供はハウスへの推奨であり、必ず提供する義務ではありません。

3 所有者を特定できない遺失・拾得チップ



所有者不明

所有者が分からないチップを見つけたら、フロアへ報告する。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則65・66。衣服・容器は独自の説明図。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 67 誤ってキルされたハンド／ファウルハンド／露出したハンド

A： プレイヤーは、ショーダウンでハンド判定を待っている間を含め、常に自分のハンドを保護しなければならない。ディーラーが誤ってハンドを無効（デッド）にした場合、またはTDの判断によりハンドがファウルとなり、100%確実に識別できない場合、プレイヤーに救済はなく、コール済みのベットを返還される権利もない。そのプレイヤーがベットまたはレイズを開始し、まだコールされていない場合は、コールされていない額を返還する。

B： ハンドがファウルになっても識別できる場合、カードが露出していても、そのハンドはプレイ中として扱う。

← 対応本文へ戻る FIG50 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

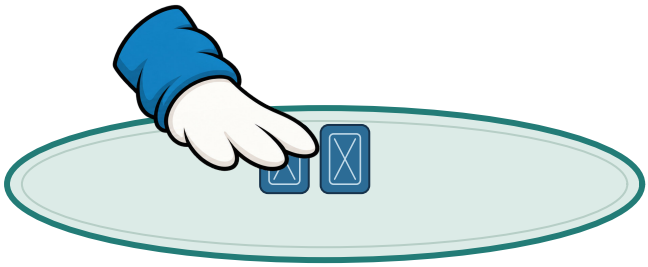
← 対応本文（規則67） / FIG50

規則67 | 誤キル・ファウル・露出したハンド

識別できるかどうかで、ハンドの扱いが分かれる

保護、識別不能、識別できるファウルハンドを分けて確認する。

1 常に自分のハンドを保護する

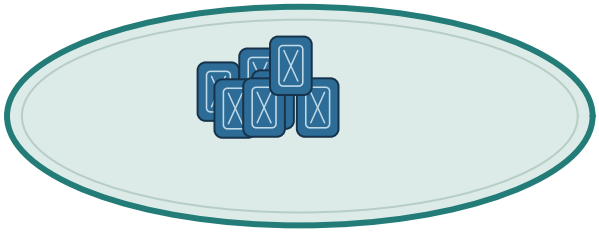


カードを見失わない

ショーダウン待ちも含む

ハンド中は常に保護

2 誤キル・ファウルで、100%確実に識別できない



他のカードと混ざり、識別不能

救済なし

ハンドは戻らない

コール済み

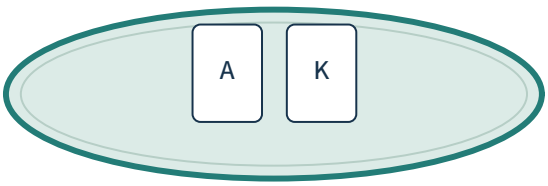
返還なし

自分が開始したベット／レイズ

未コール分だけ返還

コールされた部分と、まだコールされていない部分を混同しません。

3 識別できるファウルハンドは、露出していてもライブ



ライブハンド

露出していてもプレイ中

混入・ファウル＝必ずデッド、ではない

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則67。カードと前後状態は独自の説明図。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 68 スタッドにおけるデッドハンドと正しいマック方法

スタッドポーカーで、アクションを受けているプレイヤーがアップカードを手に取った場合、そのハンドはデッドとなる。スタッドでの正しいマック方法は、すべてのアップカードを伏せ、全カードを裏向きで前方へ押し出すことである。

← 対応本文へ戻る　FIG51 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

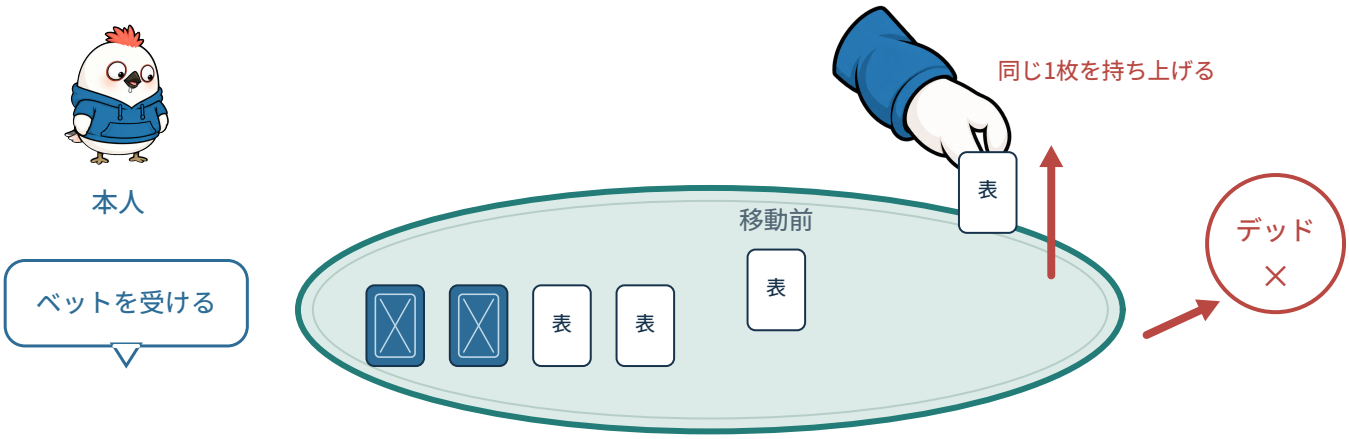
← 対応本文（規則68） / FIG51

規則68 | スタッドのアップカードとマック

カードは卓上で伏せ、低いままマックへ

アクションを受ける場面と、正しいマックの動きを見分ける。

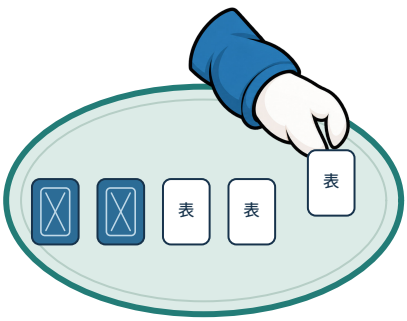
1 アクションを受けているとき、アップカードを持ち上げない



スタッドでは、アクションを受けているときにアップカードを
卓面から持ち上げると、ハンドはデッドになります。

2 正しいマック | すべて伏せ、卓面を前へ滑らせる

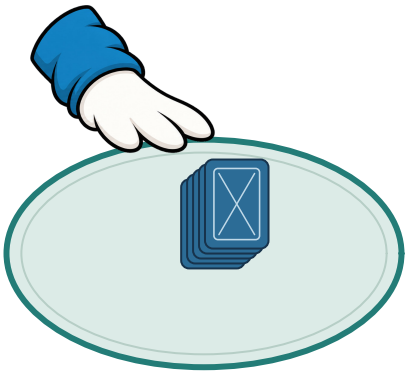
1 アップカードを伏せる



表を見せない

手元の拡大図

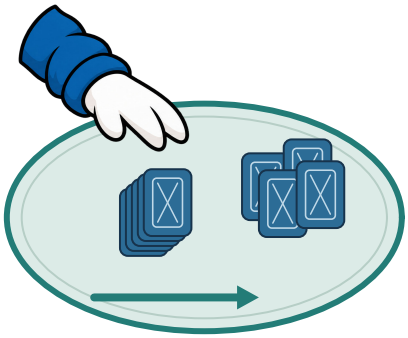
2 裏向きのままとめる



一組にすると扱いやすい

カードはすべて裏向き

3 前方のマックへ



低く、前へ

右側がマック山

「まとめる」は所作の説明例。規則の要点は、伏せて低く前方へ送ることです。

出典：Poker TDA Rules 2026 v1.0 b | 規則68（PDF p.11）。配置・動作の途中位置は説明例。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

エチケットとペナルティ

規則 69 情報開示の禁止／ワンプレイヤー・トゥ・ア・ハンド

プレイヤーは、常にトーナメント内の他のプレイヤーを保護しなければならない。したがって、ハンドに参加しているか否かを問わず、プレイヤーは次の行為をしてはならない。

1. ライブハンドまたはマックされたハンドの内容を話し合うこと。

2. いつであってもプレイについて助言または批判すること。

3. まだ全カードが表向きにされ、読み取れる状態で公開されていないハンドについて、その内容や強さを判定して口にすること。

「ワンプレイヤー・トゥ・ア・ハンド」が適用される。この規則は、ハンドを他のプレイヤー、助言者、観客に見せること、またはそれらの者と戦略を話し合うことなどを禁止する。

← 対応本文へ戻る FIG52 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

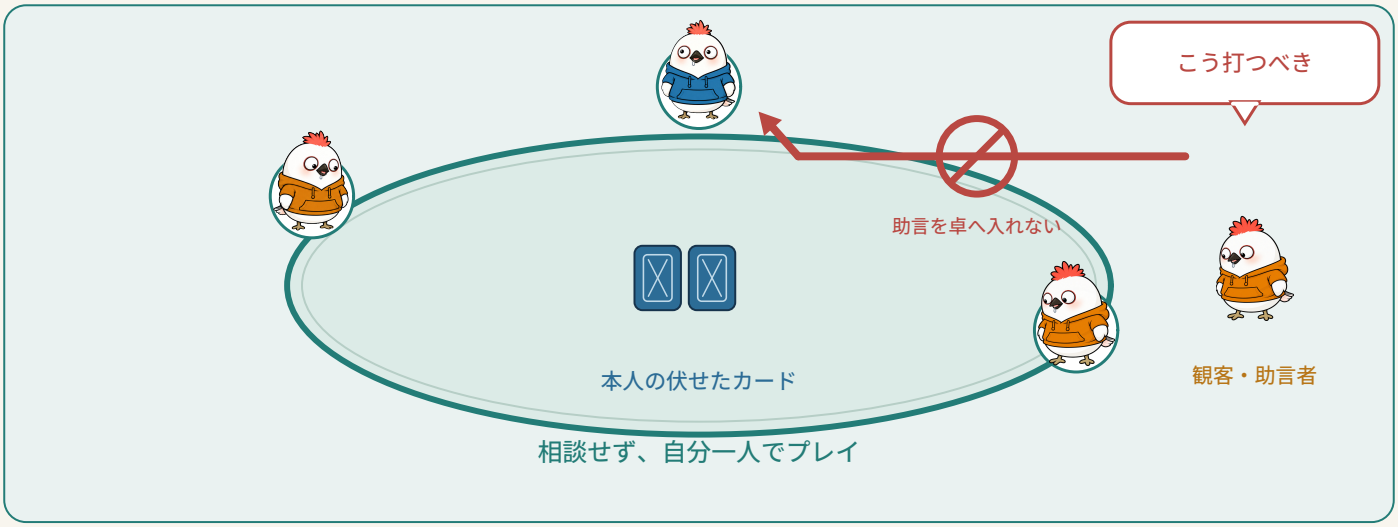
← 対応本文（規則69） / FIG52

規則69 | 情報開示の禁止／ワンプレイヤー・トゥ・ア・ハンド

卓の外から、カード・助言・読みを持ち込まない

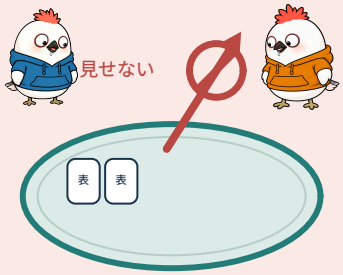
誰が誰へ何を伝えているかを、同じ卓の場面で見る。

1 ライブハンドは本人だけで判断する



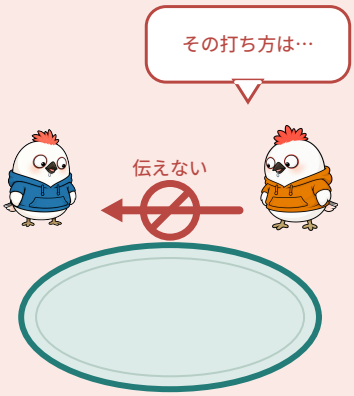
2 × 情報が他人へ渡る3つの場面

カードを見せる



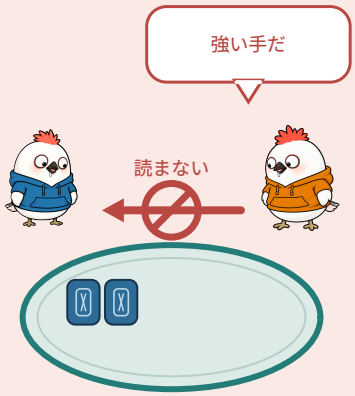
ライブ／マック済みの内容を話さない

助言・批判



プレイ中の戦略を外から入れない

未公開手を読む



表になり読める前に判定しない

公開済みの事実確認と、進行中の情報提供は別

参加中／不参加を問わない。通常会話すべてではなく、ハンド内容・助言・評価の伝達を止める。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則69。発言例と配置は説明用。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 70 カードの露出と正しいフォールド

アクションが完了していない間にカードを露出すると、そのストリートで最後に行動するプレイヤーが自分の番に露出させた場合も含め、ペナルティの対象となる場合がある。ただし、ハンドはデッドにならない。ペナルティは、そのハンド終了後に開始する。フォールドするときは、カードを意図的に露出したり、高く投げる（「ヘリコプター」のように投げる）ことなく、テーブル面に沿って低く前方へ押し出すべきである。規則68を参照。

← 対応本文へ戻る FIG53 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

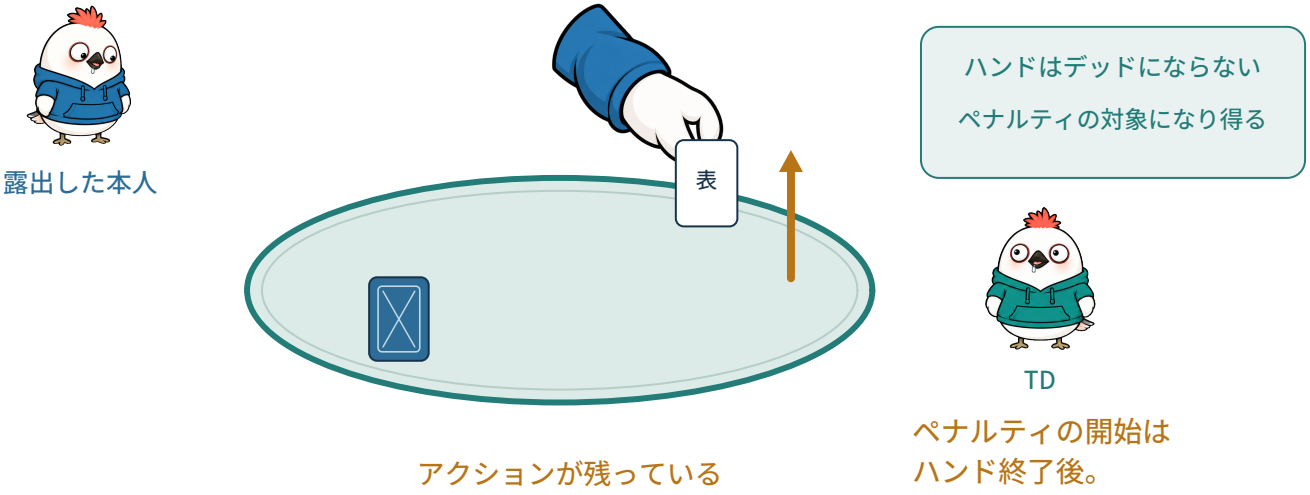
← 対応本文（規則70） / FIG53

規則70 | カードの露出と正しいフォールド

空中へ投げず、伏せたまま卓面のマックへ

カードが見えた場合の扱いと、フォールドの動作は分けて確認する。

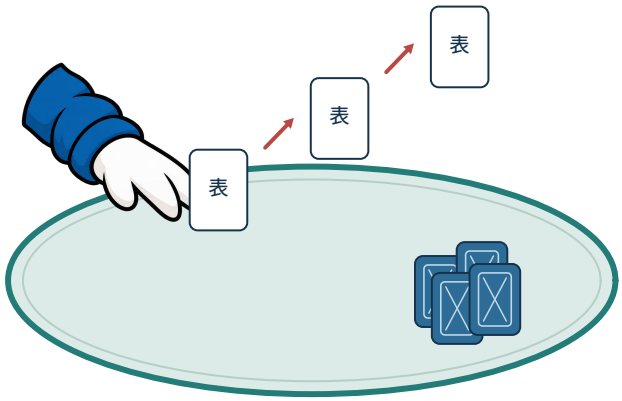
1 アクションが残る間の露出は、自動デッドではない



最後に行動する人が、自分の番に露出した場合も含みます。

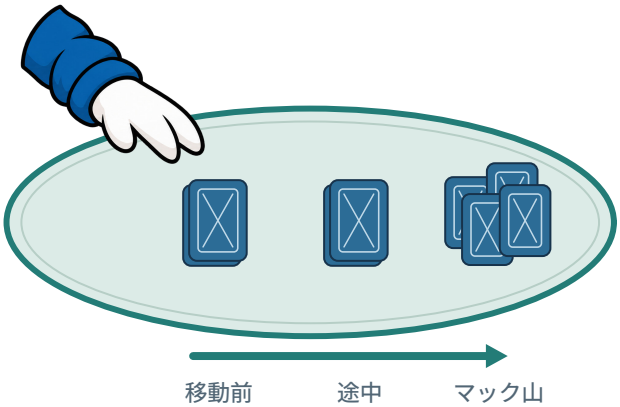
2 フォールドの動き | 手元を拡大して比較

× 高く投げる



空中で表が見える

○ 卓面を滑らせる



裏向き・低い・到達先が見える

故意にカードを見せたり、高く投げたりする行為は、ペナルティの対象になり得ます。

出典：Poker TDA Rules 2026 v1.0 b | 規則70（PDF p.12）・68（PDF p.11）。配置・動作の途中位置は説明例。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 71 倫理的なプレイ

ポーカーは個人競技である。ソフトプレイにはペナルティを科し、チップの没収や失格が含まれる場合がある。リバーで最後にアクションするプレイヤーが他のプレイヤーと引き分けにならないナッツ（exclusive nuts）を持ちながらチェックすることは、自動的にソフトプレイ違反とはならない。状況に基づきTDが裁量で判断する。チップダンピングおよびその他の共謀行為は失格となる。

← 対応本文へ戻る　FIG54 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

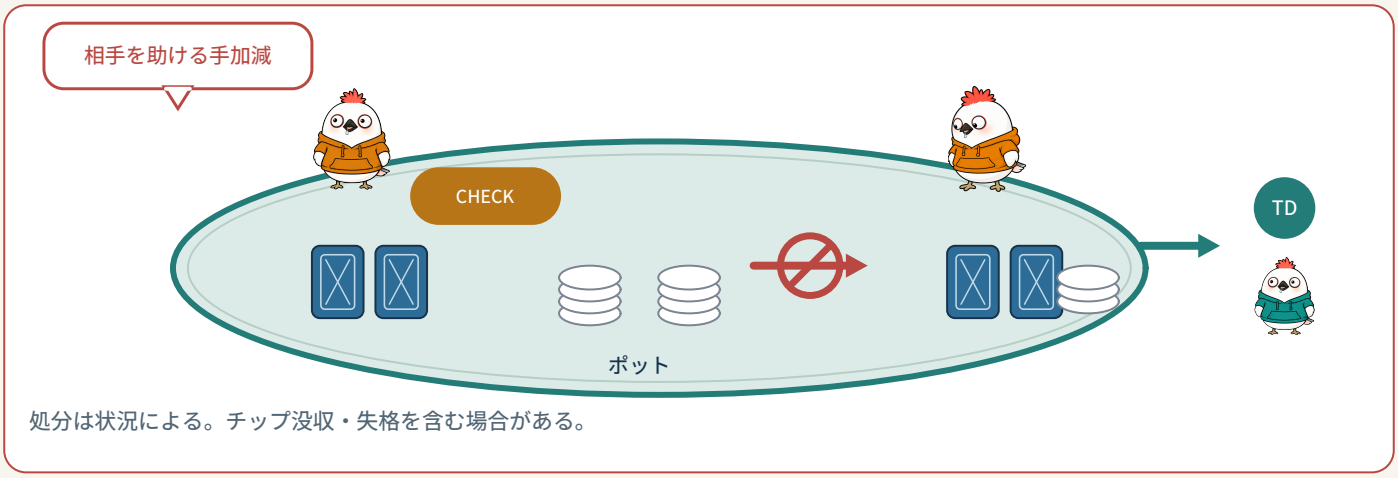
← 対応本文（規則71） / FIG54

規則71 | 倫理的なプレイ

相手を助けるプレイと共謀を、卓上の結果で見分ける

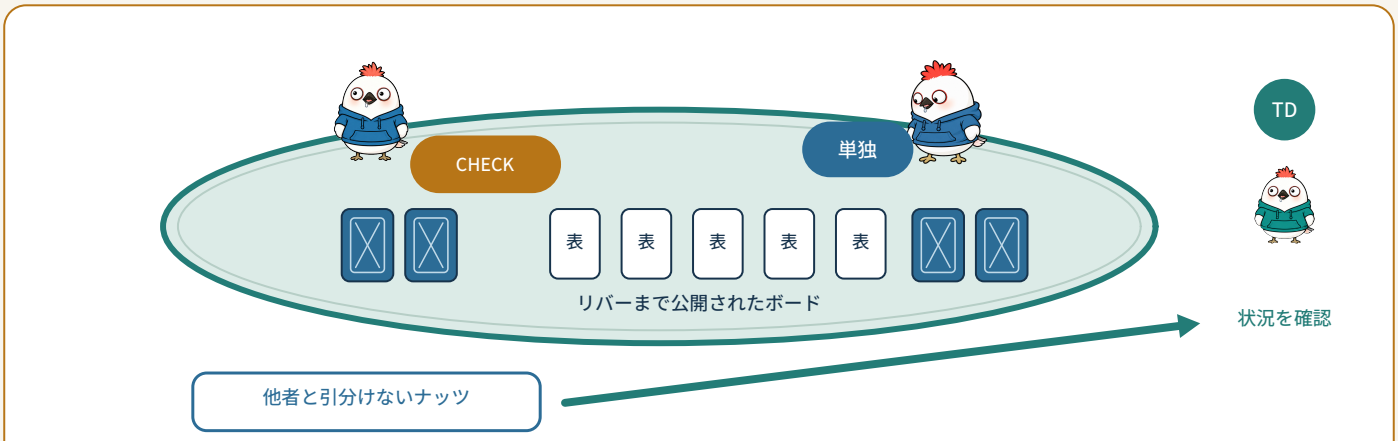
チップの位置・最終アクション・退出後の空席までを見る。

1 × 相手を有利にする手加減（ソフトプレイ）



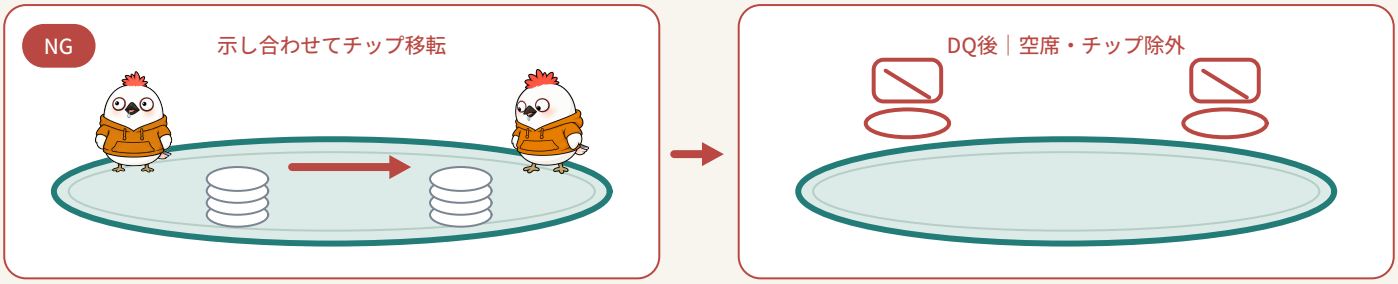
処分は状況による。チップ没収・失格を含む場合がある。

2 リバーの最後に、単独ナッツでチェックした場面



自動的な違反ではない。常に問題なしとも限らず、TDが状況で判断する。

3 × チップダンピング・共謀 → 失格



出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則71。手役の具体例は創作せず条件のみ表示。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 72 プレイヤーの行動と品位

すべての参加者には、安全で礼儀正しく、平穏なトーナメント環境を享受する権利がある。スポーツマンシップに反する行為、ハラスメント、場の安全や平穏を損なう言動は容認されない。トーナメントディレクター（TD）およびフロアスタッフは、これらの基準に違反したプレイヤーにペナルティを科すことについて、全面的な裁量を有する。

禁止される行動には、以下が含まれるが、これらに限られない。

侮辱的行為： プレイヤー、スタッフ、観客に対する個人攻撃、侮辱、脅迫、性差別的発言、ヘイトスピーチ、ハラスメント。

攻撃的行動： 他の参加者を挑発、威嚇すること、または敵意のある発言をすること。

カード／チップを用いた攻撃行為： カードをテーブル外、スタッフまたはプレイヤーに向けて投げること、または器物を損壊すること。

批判的コメント： プレイヤーのプレイまたは戦略を批判、嘲笑すること、その他の否定的な発言。

ゲームの妨害： 過剰な会話、大声、その他ゲーム進行を妨げる迷惑行為。

不適切な服装： 中傷的、差別的、攻撃的、または違法な内容を表示する衣服を着用すること。

身元の隠蔽： マスクその他の物を用いて、意図的にプレイヤーの身元を隠すこと。

酩酊・薬物使用による支障： 社会的な振る舞いを変化させ、または大会運営を損なう酩酊もしくは薬物使用の兆候を示すこと。

不快な衛生状態： テーブルの他者に害または不快感を与えるほど、個人の清潔さを怠ること。

← 対応本文へ戻る | FIG05 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則72） / FIG05

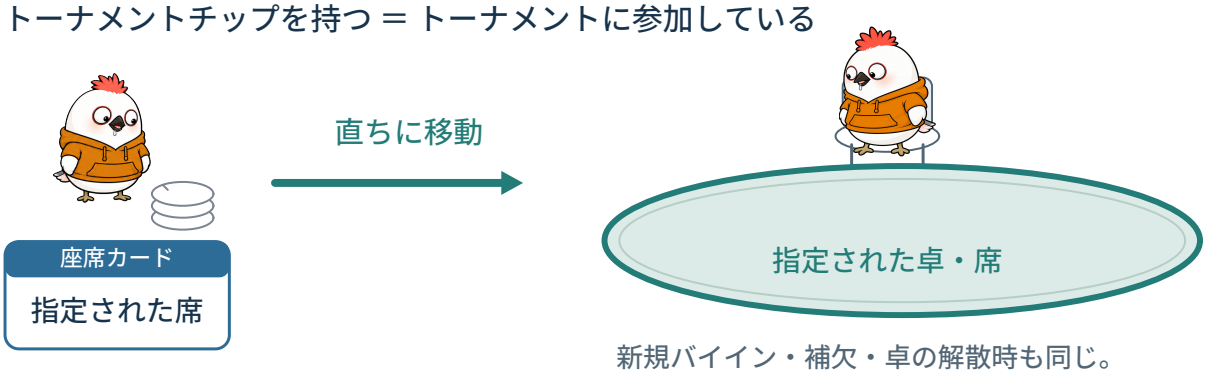
規則7・72・73／措置は規則74

参加中の移動・対人行動・進行

チップを持ったら参加中。指定席への移動と、他の人がプレーできる環境を守る。

1 まだ着席していないなら、指定卓へすぐ移動

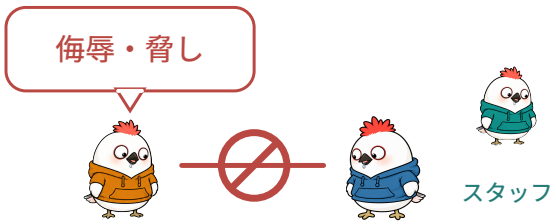
トーナメントチップを持つ ＝ トーナメントに参加している



新規バイイン・補欠・卓の解散時も同じ。

「チップを持っている」＋「まだ着席していない」が、この移動義務の条件です。

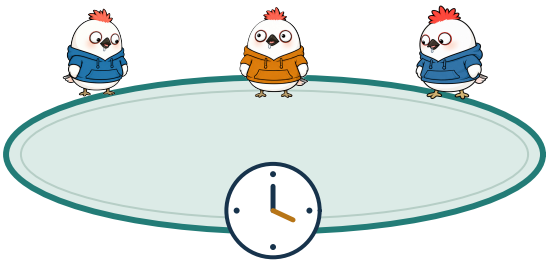
2 暴言・脅し・嘲笑などは、スタッフが介入



相手やスタッフを侮辱する、脅す、
からかって貶めるなどの行為は認められません。
安全と円滑な進行のため、スタッフが介入します。

相手のハンド・判断・結果を理由に
攻撃してよいことにはなりません。

3 意図的・反復的に、進行を遅らせない



ほかの人も待っている

意図的な遅延や、繰り返し進行を妨げる行為は
認められません。通常の検討時間そのものを
一律に禁止する意味ではありません。

措置は、TD・フロアが状況に応じて判断。

規則74に基づく警告・ペナルティ等の対象です。
「必ず警告から」や「必ず失格」という
固定の順番・結果ではありません。

困った場面では、自分で相手と争わず、ディーラーやフロアへ知らせます。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則7・72・73・74　人物・配置は説明用の模式図です。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 73 ゲーム速度、身体的エチケット、ゲーム運用

トーナメントの公正性と適切なゲーム速度を確保するため、プレイヤーは適切な身体的作法とゲーム進行上の手順を守らなければならない。禁止される戦術的・身体的行為には、以下が含まれるが、これらに限られない。

継続的な遅延： 意図的または反復的にゲーム進行を遅らせること（ストーリング）。

順番外のアクション： 意図的または不注意に、順番外でアクション、フォールド、マック、または離席すること。

ショーダウンでの欺瞞： ショーダウンで実際に所持するハンドと異なるハンドを、意図的または反復的に宣言すること。

早すぎるカードの露出： アクション完了前に、意図的または反復的にカードを露出させること。

マック違反： ハンドが進行中に、すでにマックに入ったカードを明らかにすること。

ゲームの操作： 他の競技者の判断に影響を与えるため、虚偽の発言または行動をすること。

共謀およびソフトプレイ： 「ワンプレイヤー・トゥ・ア・ハンド」に違反すること、他者への助言、アクションの指示、ソフトプレイまたはチェックダウンへの合意。

身体的接触： 不必要に、他のプレイヤーの身体、カード、またはチップに触れること。

チップ／ベットのエチケット： ポット上へチップをばらまくこと、またはディーラーの手が届かない場所へベットを置くこと。

スタックの視認性： カードをすべて見える位置に置くこと、またはチップを整然と数えやすく積み、高額面のチップを見やすい前面に置くことを怠る行為。

← 対応本文へ戻る FIG05 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（規則73） / FIG05

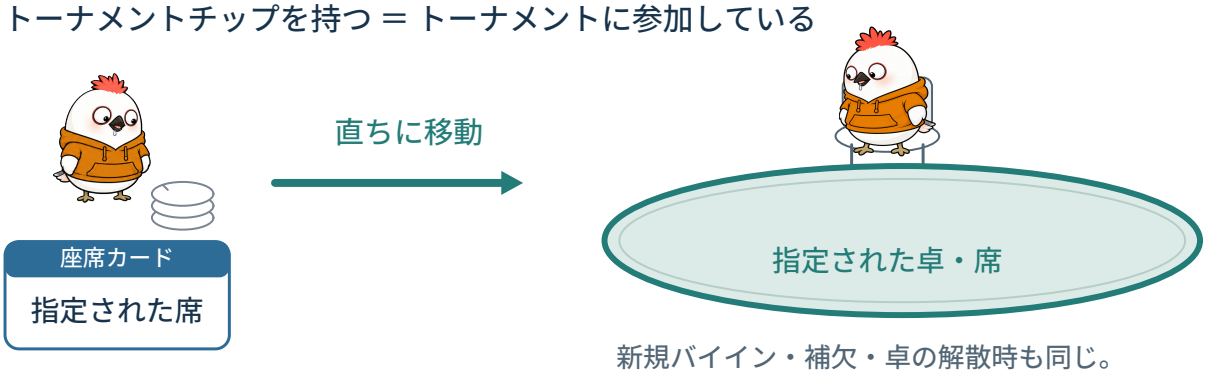
規則7・72・73／措置は規則74

参加中の移動・対人行動・進行

チップを持ったら参加中。指定席への移動と、他の人がプレーできる環境を守る。

1 まだ着席していないなら、指定卓へすぐ移動

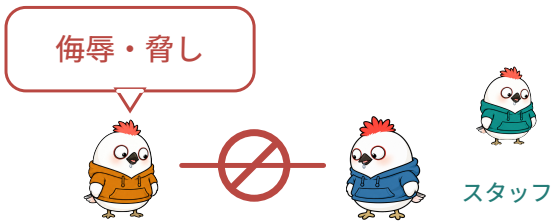
トーナメントチップを持つ ＝ トーナメントに参加している



新規バイイン・補欠・卓の解散時も同じ。

「チップを持っている」＋「まだ着席していない」が、この移動義務の条件です。

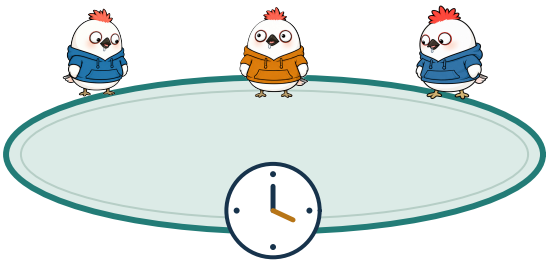
2 暴言・脅し・嘲笑などは、スタッフが介入



相手やスタッフを侮辱する、脅す、
からかって貶めるなどの行為は認められません。
安全と円滑な進行のため、スタッフが介入します。

相手のハンド・判断・結果を理由に
攻撃してよいことにはなりません。

3 意図的・反復的に、進行を遅らせない



ほかの人も待っている

意図的な遅延や、繰り返し進行を妨げる行為は
認められません。通常の検討時間そのものを
一律に禁止する意味ではありません。

措置は、TD・フロアが状況に応じて判断。

規則74に基づく警告・ペナルティ等の対象です。
「必ず警告から」や「必ず失格」という
固定の順番・結果ではありません。

困った場面では、自分で相手と争わず、ディーラーやフロアへ知らせます。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則7・72・73・74　人物・配置は説明用の模式図です。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

規則 74 警告、ペナルティ、失格

A： 措置には、口頭警告、1ハンド以上の欠場ペナルティ、1ラウンド以上の欠場ペナルティ、チップ・ペナルティ（RP-26参照）、失格などが含まれるが、これらに限られない。ラウンド欠場ペナルティでは、ペナルティを科した時点でテーブルにいるプレイヤー数（違反者本人を含む）に、ペナルティのラウンド数を掛けた数のハンドを欠場する。違反の反復は、段階的に重いペナルティの対象となる。離席中またはペナルティ中のプレイヤーは、アンティやブラインドの支払いによりトーナメントから脱落する場合がある。

B： 侮辱的または妨害的な行動、ブラインド逃れ、不正行為、ソフトプレイにはペナルティを科す。規則72および73に定めるその他の違反にも、ペナルティを科すことができる。

C： ペナルティ中のプレイヤーは、テーブルから離れていなければならない。その座席にはカードを配り、ブラインドとアンティをポストし、初回配札後にハンドを無効（デッド）にする。スタッドでブリングインを担当するカードが配られた場合は、ブリングインをポストしなければならない。

D： 失格となったプレイヤーのチップはプレイから除外する。RP-23も参照。

← 対応本文へ戻る FIG55 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

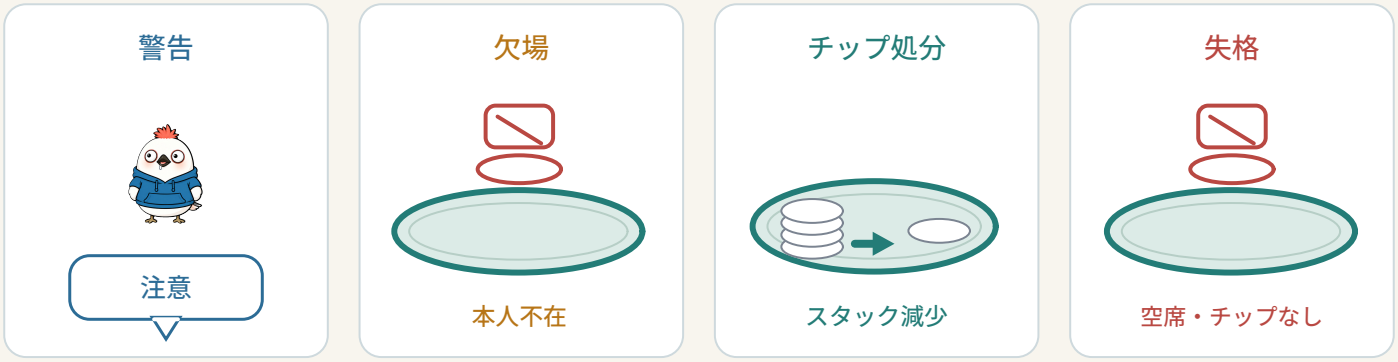
← 対応本文（規則74） / FIG55

規則74 | 警告・ペナルティ・失格

欠場中も、その席の配札と支払いは進む

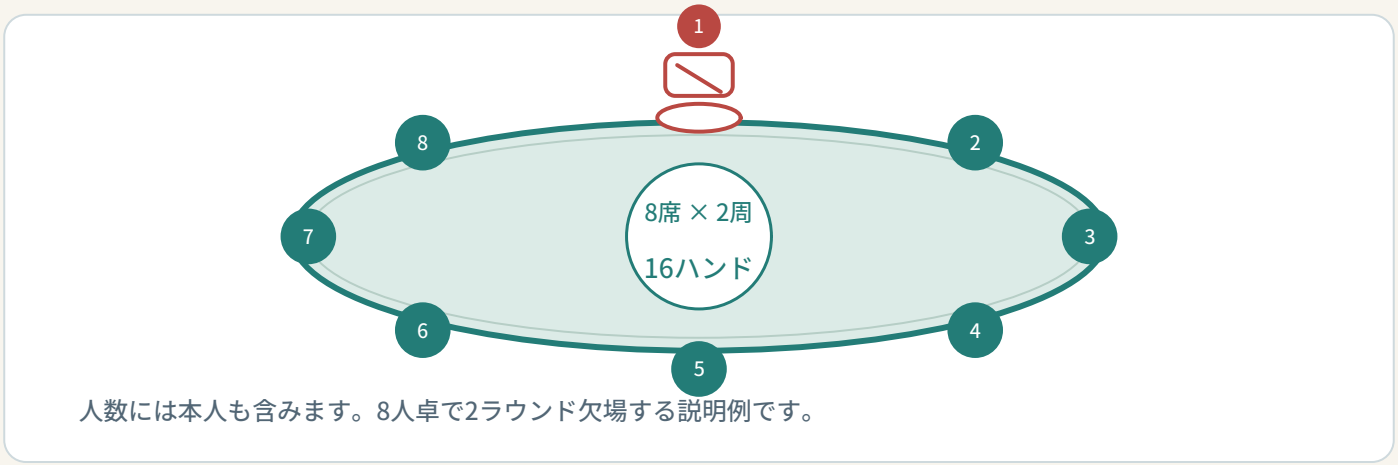
本人がいない席、カード、チップの前後状態を見る。

1 違反への措置は、状況に応じて判断される



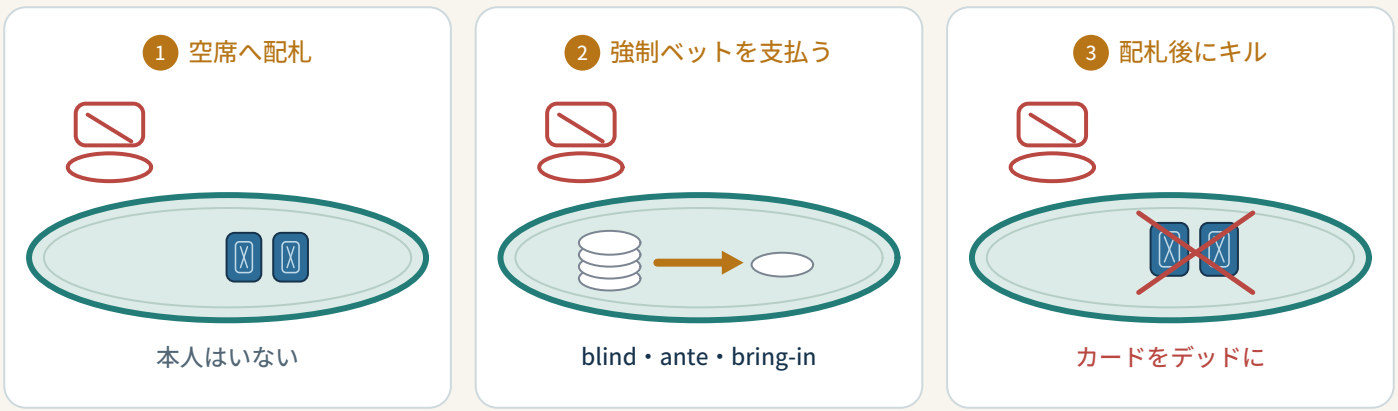
反復違反は、状況により段階的に重い措置の対象になり得ます。

2 ラウンド欠場 | 本人を含む8席 × 2周 = 16ハンド



人数には本人も含みます。8人卓で2ラウンド欠場する説明例です。

3 欠場中の席でも、配札・支払い・キル



欠場中の支払いで脱落することもあります。失格時はチップもプレーから除外。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 規則74 A–D。8人×2周は独自の計算例。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

推奨手順

ポーカートーナメントディレクターズ協会／2026年推奨手順／Version 1.0、Draft 5（番号再編版）／2026年8月24日

TDA推奨手順は、誤りを減らし、イベント運営を改善するための方針上の提案である。また、一つの普遍的な規則では扱いきれないほど多様な状況にも適用され得る。このような場合に最も公正な裁定を行うには、複数の規則を適用し、すべての事情を考慮したうえで、規則1を主要な判断の指針とする必要となる場合がある。

RP-1 オールイン・ベッティングとプラーク

オールインをベットするときは、プレイヤーのチップをすべて明確に前方へ出すか、まったく出さないかのいずれかとすべきである。一部のスタックだけを前方へ出し、残りのチップを背後に置くと、他のプレイヤーを誤認させるおそれがある。オールイン・プラークは、プレイヤーが「オールイン」であることを明確に示す。プラークはプレイヤーではなくディーラーが管理すべきである。プレイヤーがオールインをベットしたとき、ディーラーは、テーブルの他の全員からよく見えるよう、そのプレイヤーの前にオールイン・プラークを置くべきである。

← 対応本文へ戻る | FIG60 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（RP-1） / FIG60

推奨手順 RP-1 | オールインのベットと表示札

オールインを、卓の全員に分かる形で示す

全チップを前へ出す、または全く出さない。表示札はディーラーが扱う。

1 オールインのチップは「全て」か「全く出さない」

A | 全チップを前へ



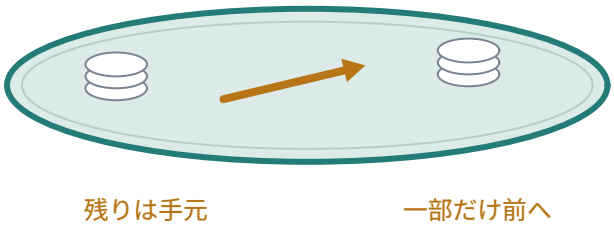
宣言を明確に

B | 全チップを手元に



宣言を明確に

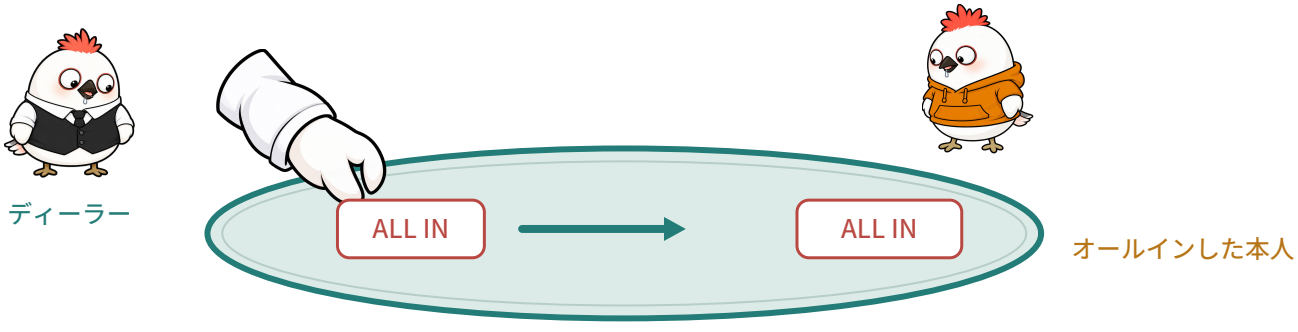
2 一部だけ出すと、誤解や混乱の原因に



全額？　一部だけ？

相手に、ベット額を誤認させない。

3 表示札はディーラーから、本人の前の卓上へ



本人の前で、全員から見える位置へ。札の2位置は移動前後。

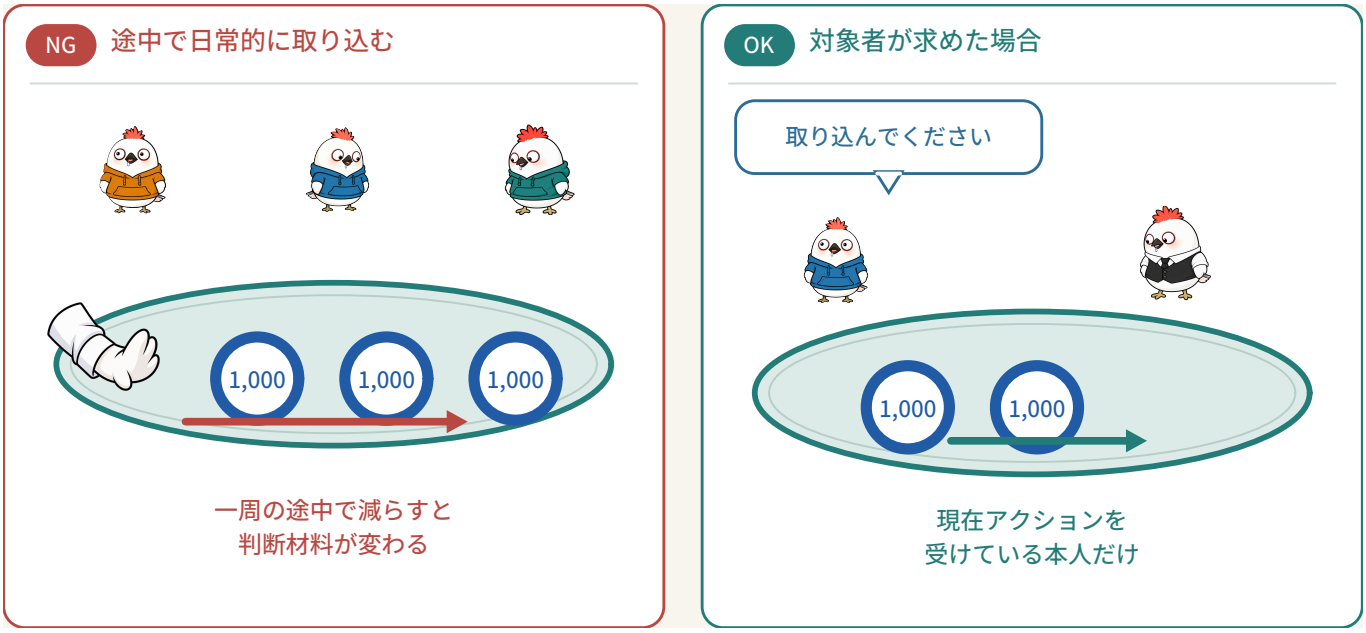
出典：Poker TDA Rules 2026 v1.0 b | 推奨手順RP-1（PDF p.13）。配置・動作の途中位置は説明例。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

RP-2 ベットの取り込みは非推奨

ベットおよびレイズがテーブルを一周する途中で、日常的にチップをポットへ取り込むことは、不適切なディーリング手順である。各プレイヤーが前に出したベットのチップを取り込んで減らすことは、アクションに影響し、混乱を招き、エラーを増加させるおそれがある。現在アクションを受けているプレイヤーだけが、ディーラーにベットの取り込みを求めることができる。

← 対応本文へ戻る　FIG69 ↓（同ページ）



RP-3 私物

テーブル面は、チップスタックの管理、ディーリング、ベッティングに不可欠である。テーブルおよびその周辺（足元と通路）を、不要な私物で散乱させてはならない。各カードルームは、トーナメントエリアへの持ち込みを認める物品に関する方針を明示すべきである。

RP-4 順序が乱れたスタブ

ハンド中にまだ配るカードが残っている状態で、スタブを誤って落とし、順序が乱れたと思われる場合は、次の手順とする。1）可能であれば、最初にスタブを元の順序へ復元する。2）復元できない場合は、スタブのカードだけを使用して新しいスタブを作る（マックおよび過去のバーンカードは含めない）。それらを混ぜ、シャッフルし、カットして、新しいスタブでプレイを続行する。3）落とした際にスタブがマックやバーンカードと混ざった場合は、混ざったカードをまとめて混ぜ、シャッフルし、カットする。新しいスタブでプレイを続行する。

← 対応本文へ戻る　FIG66 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

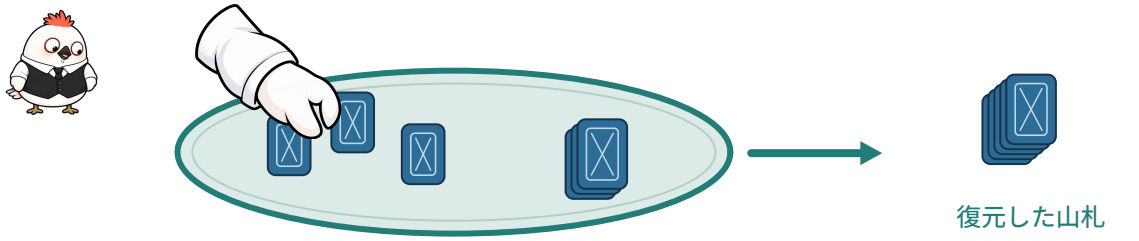
← 対応本文（RP-4） / FIG66

推奨手順 RP-4 | 順序が乱れたスタブ

山札を落としたら、混ざった範囲を確かめる

まだ配るカードが残っているハンド。スタブは、これから配る残りの山札。

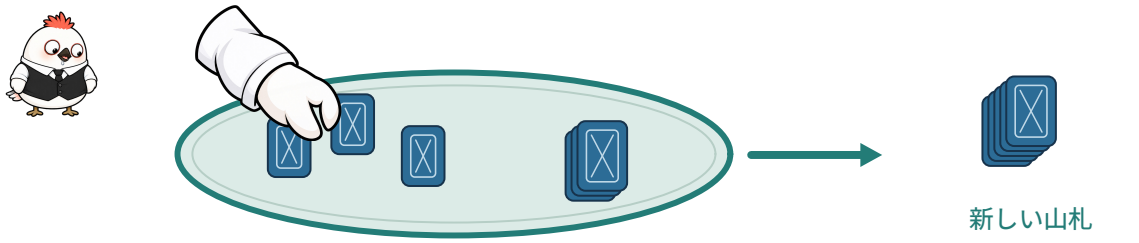
① 元の順序へ復元できる



元の順序へ戻す

復元を最初に試みる

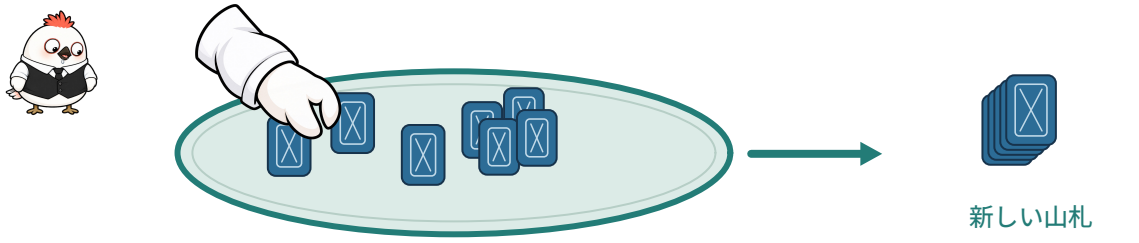
② 復元できないが、スタブだけが乱れた



スタブだけで作り直す

マック・過去のバーンは含めない

③ スタブがマックやバーンとも混ざった



混ざったカードで作る

混ざった範囲を一緒に処理する

②③は、カードを混ぜてシャッフルし、カットした新しいスタブで続行。
図のカード枚数は模式例。ゲームを続ける前に、所定の手順で整理する。

出典：Poker TDA Rules 2026 | 推奨手順 RP-4。図中の配置・額面は独自の補助例。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

RP-5 所定のタイミングより早く配られたカード

前のベッティングラウンドのアクションが完了する前に、ボードカードやバーンカードが早く配られることがある。このような状況での一般的な手順は次のとおりである。

A：早く出されたフロップ

フロップ用のバーンカードは、そのままバーンカードとする。早く出されたボードカードをデッキのスタブへ戻し、スタブ全体を再シャッフルする。新しくシャッフルしたスタブから、追加のバーンを行わずにフロップを配り直す。

B：早く出されたターンカード

ターン用のバーンカードは、そのままバーンカードとする。早く出されたターンカードをスタブへ戻し、スタブ全体を再シャッフルする。新しくシャッフルしたスタブから、追加のバーンを行わずにターンを配り直す。

C：早く出されたリバーカード

リバー用のバーンカードは、そのままバーンカードとする。早く出されたリバーカードをスタブへ戻し、スタブ全体を再シャッフルする。新しくシャッフルしたスタブから、追加のバーンを行わずにリバーを配り直す。

D：スタッドで所定のタイミングより早く配られたカード

所定のタイミングより早く配られたカードをスタブへ戻し、スタブを再シャッフルする。新しくシャッフルしたスタブから、追加のバーンを行わずに新しいストリートを配る。

← 対応本文へ戻る | FIG31 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（RP-5） / FIG31

規則41A〜D／推奨手順 RP-5

不規則なフロップと、早く配られたカード

4枚フロップ・バーン忘れ・早配りを分け、カードの移動と行動の有無で判断する。

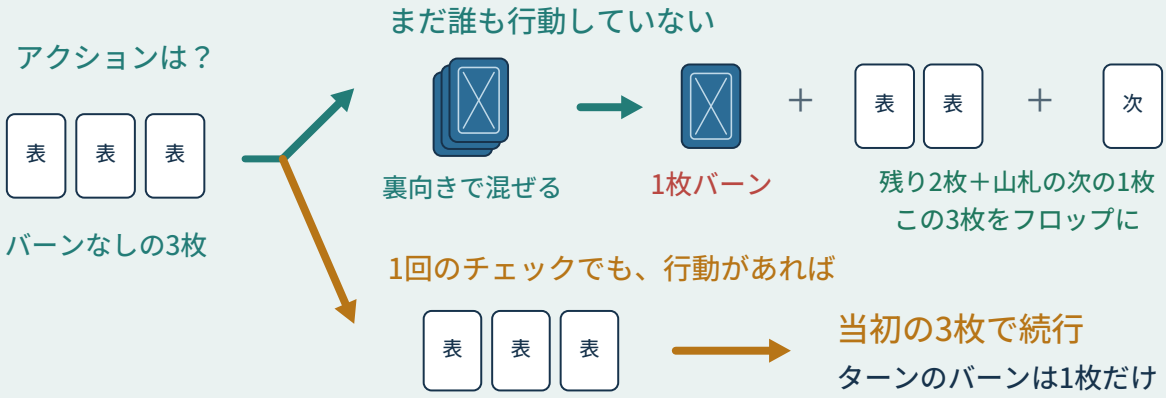
A 4枚フロップ：フロアを呼び、無作為に1枚を選ぶ

露出の有無・ドアカードが判明していると思われるかは問わない。



B バーンを忘れた3枚フロップ：行動の有無で分岐

露出の有無・ドアカードの推定にかかわらず、次で分ける。



C 早配り：早く出たカードを山札へ戻して配り直す

前ラウンドの行動が終わる前に配った場合。フロップ・ターン・リバー／スタッド。



スタッドも早配りカードを戻し、再シャッフル後に新しいストリートを配る。

D ハンド中の再シャッフルは、常に裏向き・非公開

山札を混ぜ直すときは、カードの表を見せない。スタブ＝まだ配っていない山札。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則41A〜D・RP-5。独自の模式図。Cの早配りは1枚を例示しています。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

RP-6 効率的なプレイヤー移動

テーブルブレイクおよびバランシングのためのプレイヤー移動は、不必要にブラインドを逃したり、その他ゲームを遅らせたりしないよう、迅速に行うべきである。可能であれば、プレイヤーにはチップ運搬用のラックを用意し、通常ではないほど大量のチップを運ばずに済むよう、十分なカラーアップを行うべきである（規則11、12、65参照）。

← 対応本文へ戻る | FIG05 ↓（次ページ） | FIG11 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（RP-6） / FIG05

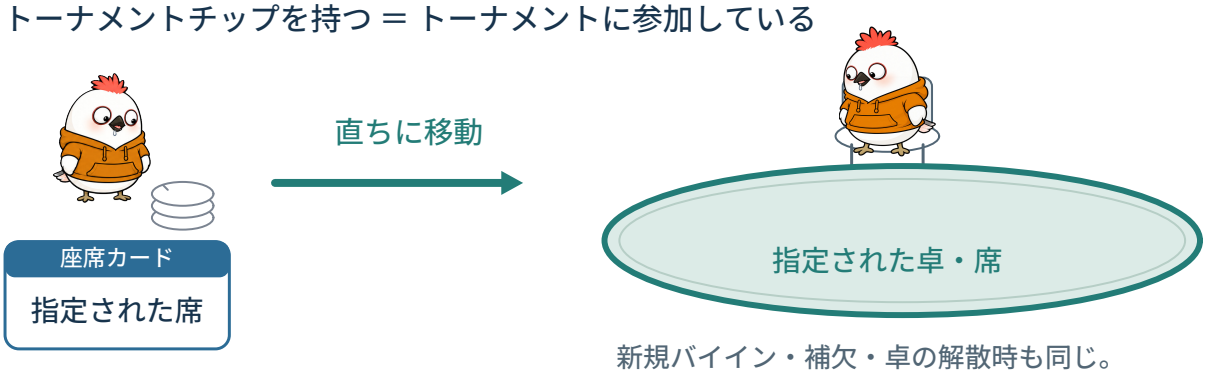
規則7・72・73／措置は規則74

参加中の移動・対人行動・進行

チップを持ったら参加中。指定席への移動と、他の人がプレーできる環境を守る。

1 まだ着席していないなら、指定卓へすぐ移動

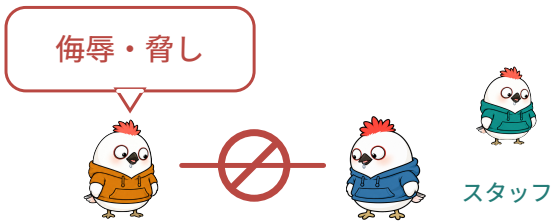
トーナメントチップを持つ ＝ トーナメントに参加している



新規バイイン・補欠・卓の解散時も同じ。

「チップを持っている」＋「まだ着席していない」が、この移動義務の条件です。

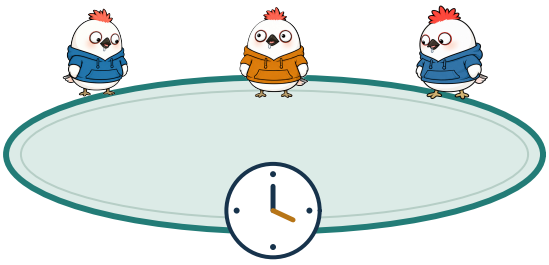
2 暴言・脅し・嘲笑などは、スタッフが介入



相手やスタッフを侮辱する、脅す、
からかって貶めるなどの行為は認められません。
安全と円滑な進行のため、スタッフが介入します。

相手のハンド・判断・結果を理由に
攻撃してよいことにはなりません。

3 意図的・反復的に、進行を遅らせない



ほかの人も待っている

意図的な遅延や、繰り返し進行を妨げる行為は
認められません。通常の検討時間そのものを
一律に禁止する意味ではありません。

措置は、TD・フロアが状況に応じて判断。

規則74に基づく警告・ペナルティ等の対象です。
「必ず警告から」や「必ず失格」という
固定の順番・結果ではありません。

困った場面では、自分で相手と争わず、ディーラーやフロアへ知らせます。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則7・72・73・74　人物・配置は説明用の模式図です。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

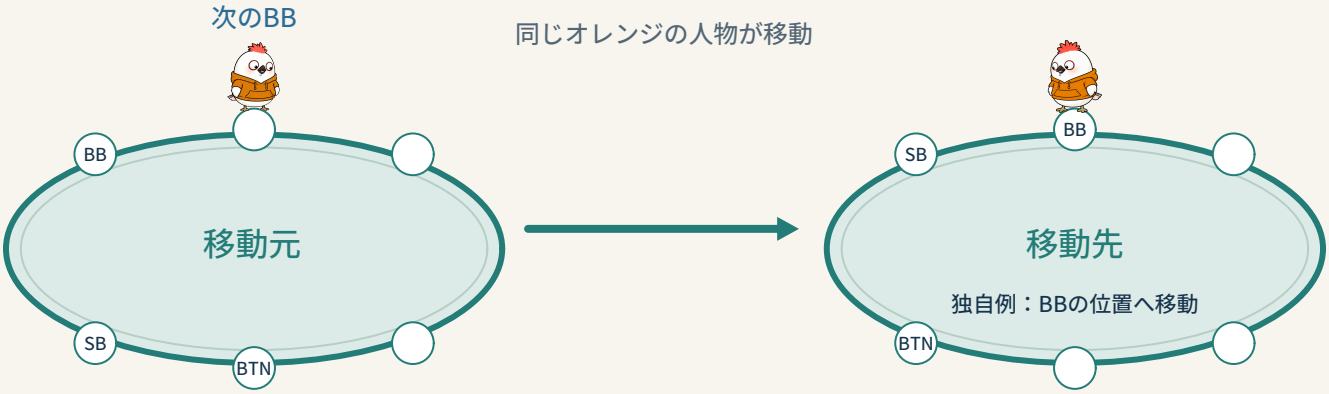
← 対応本文（RP-6） / FIG11

規則12A・B

テーブルバランスと、ボタン位置の固定

移動対象のプレイヤーと、移動先の位置を分けて考える。

1 ホールデムなど：次のBBになる人を移動



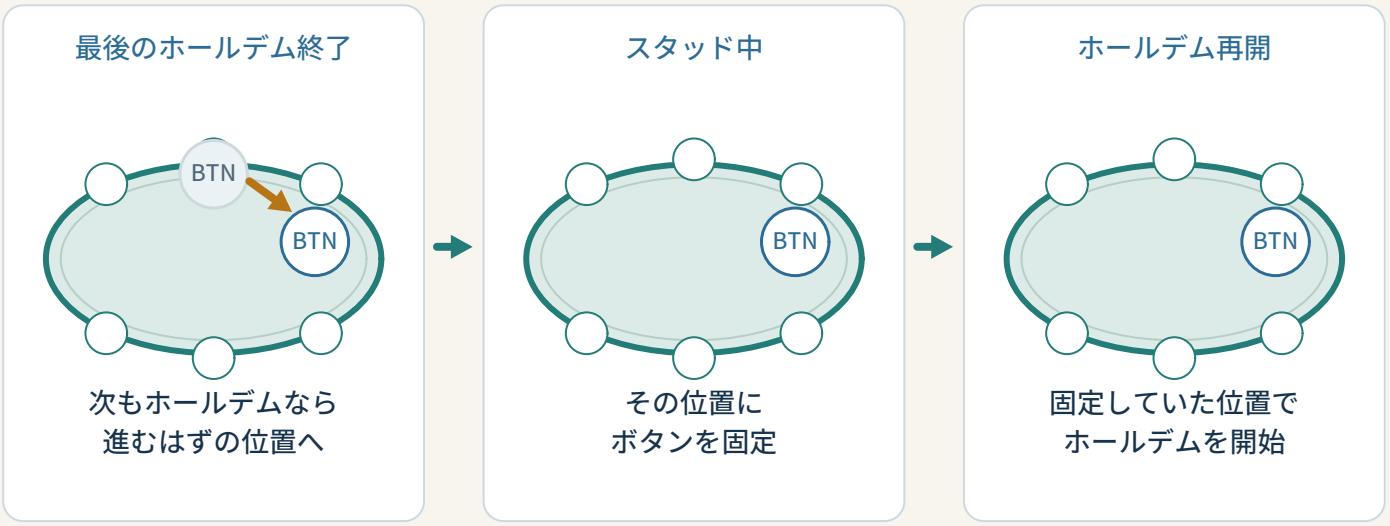
移動先の条件

- 単独のBBを含む、最も不利な位置へ。SBには入れません。
- 移動先の同じ席が、2ハンド連続でBBになる場合があります。
- 「最も不利な位置」は、そのときの席・ブラインド状況で変わります。

スタッドのみのゲーム：人数の少ない卓で、最後に空いた席を埋めます。

席の配置は模式図です。人数差・プレー停止の扱いはFIG07を参照。

2 ホールデム → スタッド → ホールデム



スタッド中にバランス調整するなら、そのハンドがホールデムだった場合に
BBとなるプレイヤーが移動対象です。

出典：Poker TDA Rules 2026｜規則12A・B　ブラインド・席・ボタンの位置は説明用の模式図です。
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

RP-7 ディーラー交代のタイミング

TDAは、予定された休憩またはレベル変更の90秒前から、ディーラー交代を保留することを推奨する。これにより、ゲームの重要な局面で時間切れになることを避けられる。

RP-8 ハンド・フォー・ハンド手順

A： 賞金を受け取る資格は、「現在進行中のハンドを終えたら停止してください。これからハンド・フォー・ハンドを開始します」というアナウンス時点から判定する。進行中のハンドで賞金圏に到達するのに十分な人数が脱落した場合、そのハンドで脱落したプレイヤーは、そのハンドに対応する入賞順位の賞金を分け合う資格を持つ。例：50位まで賞金が支払われるNLHEトーナメントで、残り52人の時点でアナウンスがあり、進行中のハンドで3人が脱落した。この3人全員で50位の賞金を分け合う。

B： ハンド・フォー・ハンド中は、1ハンドにつき最大3分をクロックから差し引く。

C： プレイヤーがレベル変更のタイミングを最も明確に把握できるよう、可能な限り、複数ハンドをまとめた「一括処理」の後ではなく、各ハンドごとにクロックを2分減らすべきである。

D： クロックから差し引かれる時間の経過に応じて、1ハンドにつき2分の割合でブラインドは引き続き上昇し、新しいレベルへ移行する。

編集注（原文の表記）：RP-8-Bは「1ハンドにつき最大3分」、C・Dは「1ハンドにつき2分」と記載している。通常版・Redlines版とも同じ記載であるため、訳では数値を統一していない。実際の時間運用は、ハウスが採用する手順を確認する必要がある。

E： ハンド・フォー・ハンド中、プレイヤーには着席したままでいることを推奨するが、義務ではない。

F： ハンド・フォー・ハンド中にオールインとコールが発生した場合、そのハンドに参加する全プレイヤーのカードは裏向きのままとすべきである。ディーラーは、指示を受けるまで追加のカードを配ってはならない。

← 対応本文へ戻る | FIG67 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（RP-8） / FIG67

推奨手順 RP-8 | ハンド・フォー・ハンド

すべての卓の進行をそろえ、指示を待つ

入賞前後などの進行手順。各卓が勝手に次のハンドを始めない。

① アナウンス時点から、賞金対象の判定を開始

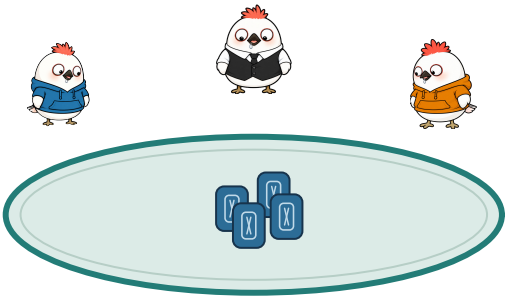


フロア

今のハンドを終えたら停止。H4Hを始めます。

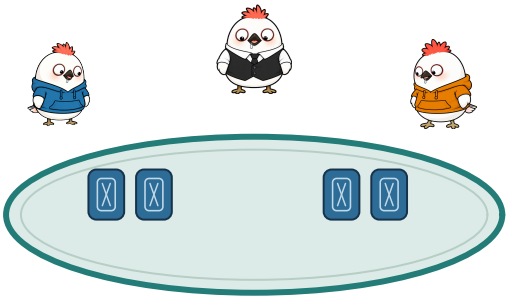
② 各卓が現在のハンドを終え、進行をそろえる

テーブルA



指示があるまで待つ

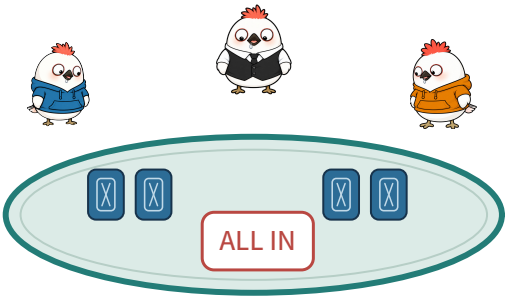
テーブルB



現在のハンドを終える

③ オールインとコールが発生したとき

オールイン + コール



指示があるまで待つ

全員のカードは裏向きのまま。
追加のカードを配らず、
ディーラーは指示を待つ。

ここでは、まだ公開しない
通常の規則17の進行と区別

時間の扱いは本文RP-8と
原典の表記に関する編集注を参照。

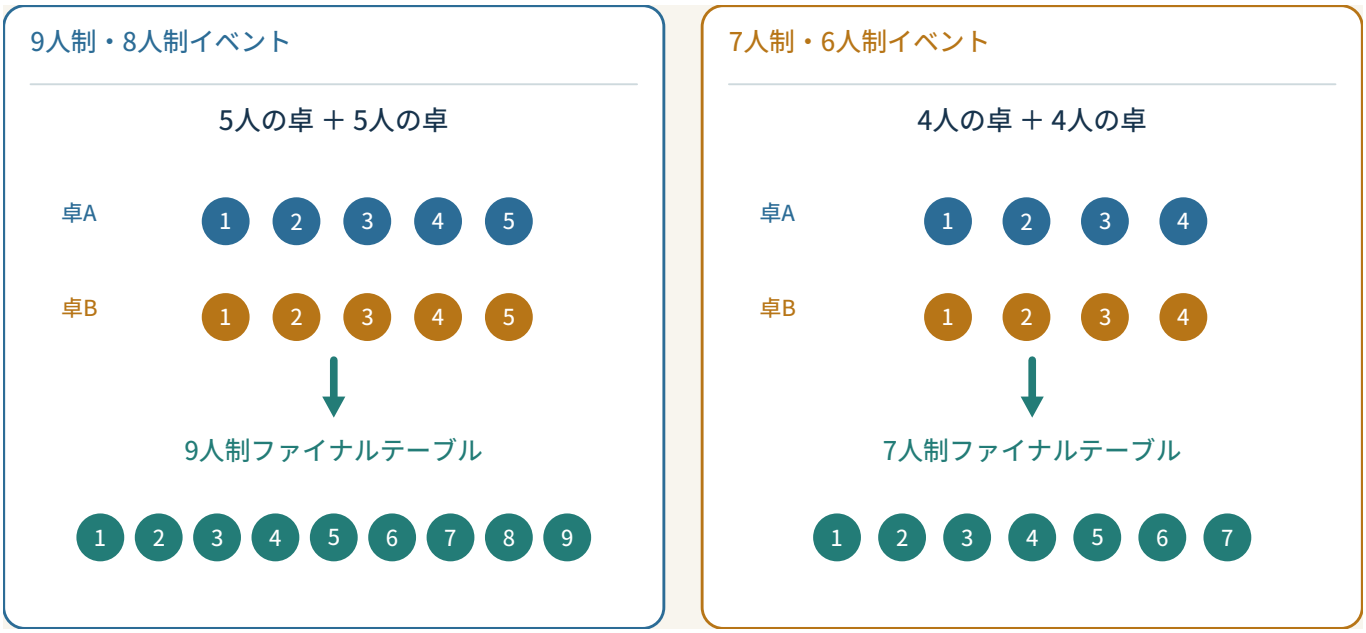
出典：Poker TDA Rules 2026 | 推奨手順 RP-8 A–F。図中の配置・額面は独自の補助例。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

RP-9 ファイナルテーブルのプレイヤー数

9人制および8人制イベントでは、それぞれ5人の2テーブルから、9人制のファイナルテーブルへ統合する。7人制および6人制イベントでは、それぞれ4人の2テーブルから、7人制のファイナルテーブルへ統合する。

← 対応本文へ戻る　FIG70 ↓（同ページ）



RP-10 トーナメント・スタッドのディーリング手順

A： 最初のディールでダウンカードが露出した場合、そのカードを当該プレイヤーのアップカードとし、そのプレイヤーには3rdストリートのカードを裏向きで配る。そのプレイヤーがブリングインとなることもある。

B： 7thストリートのダウンカードをディーラーが誤って露出した場合、そのハンドにベッティング・アクションが残っていれば、そのカードを交換する。露出したカードを残りのスタブとともにシャッフルし、7枚目のカードが必要な残りの全プレイヤーへ、バーンせずに配り終える。露出したカードを受けたプレイヤーは、そのカードを保持したままオールインを宣言することはできない。ハンドにベッティング・アクションが残っていない場合でも、7thストリートは裏向きで配るべきである。オールインの状況では、そのハンドで敗退する危険のない側（相手をカバーしているプレイヤー）から先にカードを公開する。

C： ディール時に自席にいないプレイヤー（規則32参照）のカードはキルする。4thストリートでは、ライブでないハンドにカードを配らない。

D： スタッド（またはスタッド8）で同じ強さのハイハンドが2つ以上表向きに見えている場合、またはラズで同じ強さのローハンドが2つ以上見えている場合、いずれのゲームでも、最上位のカードを持つハンドからベッティングを開始する。同じランクのカードはスート順位で比較する。

E： ランクが最も低いカード（同じランクならスート順位が最も低いカード）を配られたプレイヤーが、アンティでオールインしている場合、その左隣からベッティングを開始する。チップを持つプレイヤーは、少なくともブリングイン額をベットするか、フォールドしなければならない。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

F： 4thストリートでアップカードがペアになっても、ベット額を倍にしない。

G： スタッドで所定のタイミングより早く配られたカードについては、RP-5-Dを参照。

H：7thストリートのショートスタブ手順

7thストリートを配る前に、現在のスタブのカード枚数が「必要枚数」（残っているプレイヤー数＋バーンカード1枚＋配らずに残す最後の1枚）に満たない場合、次のとおり処理する。

A）過去3枚のバーンカード（4th、5th、6thストリート分）を加えることで必要枚数に達する場合、現在のスタブと過去のバーンカードを混ぜて新しいスタブを作る。新しいスタブをカットし、1枚バーンして、各プレイヤーへ1枚ずつ配る。

B）現在のスタブに3枚以上あるが、過去のバーンカードを加えても必要枚数に達しない場合、ディーラーは現在のスタブの一番上のカードをバーンし、次のカードをテーブル中央へコミュニティカードとして配る。

C）現在のスタブが3枚未満の場合、過去3枚のバーンカードと混ぜて新しいスタブを作り、カットして1枚バーンし、次のカードをコミュニティカードとして配る。

D）コミュニティカードを使用する場合、6thストリートで最初にアクションするはずだったプレイヤーが、7thストリートでも最初にアクションする。

← 対応本文へ戻る FIG68 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

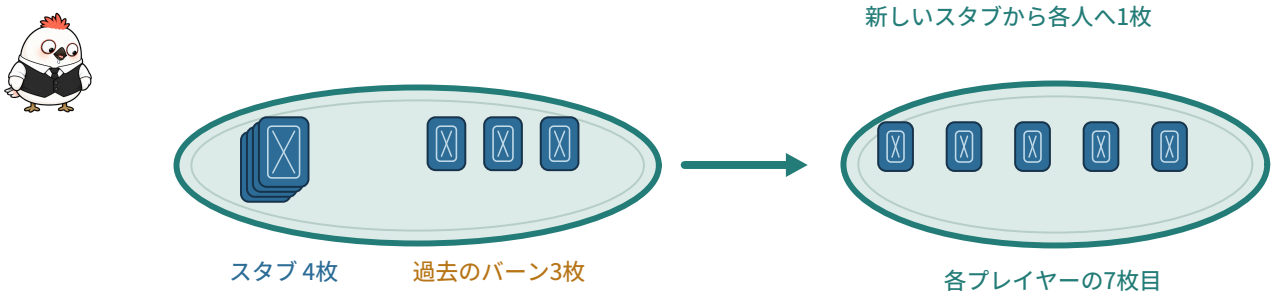
← 対応本文（RP-10） / FIG68

推奨手順 RP-10 H | スタッド7thのスタブ不足

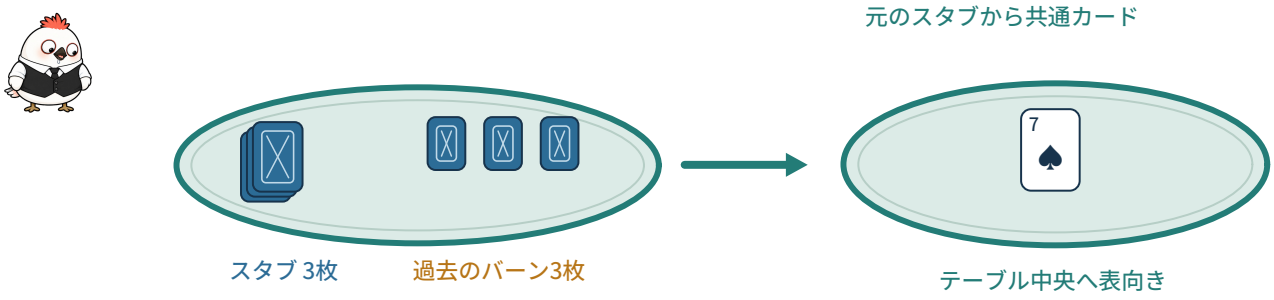
足りれば各人へ、足りなければ共通カード

残り5人の補助例。必要枚数は5人分＋バーン1枚＋配らず残す1枚＝7枚。

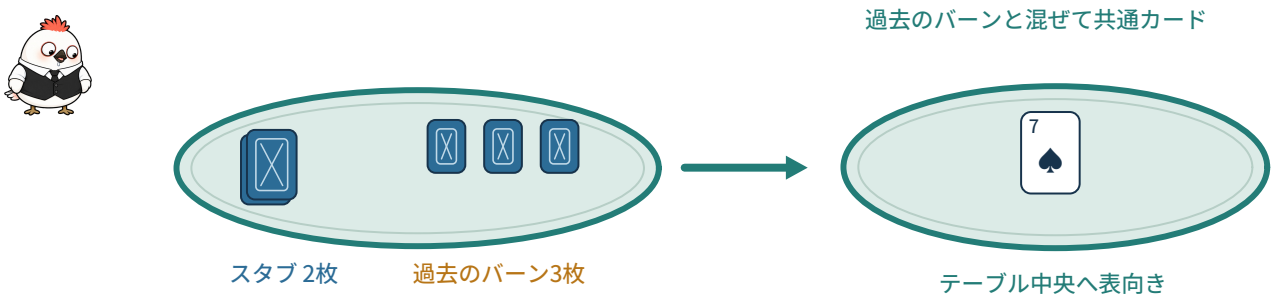
① スタブ4枚 ＋ 過去のバーン3枚 ＝ 7枚



② スタブ3枚 ＋ 過去のバーン3枚 ＝ 6枚



③ 現在のスタブが3枚未満



①③：混ぜて新しいスタブを作り、カット → 1枚バーン → 配札。
②：元のスタブの一番上をバーンし、次のカードを共通カードにする。
共通カードを使う場合、6thで先に行動するはずだった人が7thでも先。

出典：Poker TDA Rules 2026｜推奨手順 RP-10 H A–D。図中の配置・額面は独自の補助例。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

RP-11 アンティ形式とアンティを減額しない原則

1人のプレイヤーがアンティを負担する方式では、ビッグブラインド分をアンティより先に充当して計算するビッグブラインド・アンティ方式（BBA）を推奨する。イベントの進行中、ファイナルテーブルを含め、アンティを減額すべきではない。

RP-12 ディーラーによるベットおよびレイズ額の告知

ディーラーは、ベッティングがテーブルを一周する間、オールインではないベット額を通常どおり告知すべきである。オールインのベット額は、現在アクションを受けているプレイヤーから要求があった場合にのみ数える。コール額の自己確認責任（Accepted Action、規則51）は引き続き適用される。予定されたカラーアップおよび裁量によるカラーアップは、ベット額を数えやすくする。

RP-13 スプリットポット・ゲームではディーラーがチップを積む

可能な場合、ディーラーはスプリットポット・ゲームのポット内チップを定期的に積み上げるべきである。チップを積むことでプレイヤーの視界を遮ったり、その他ゲームを妨げたりしてはならない。

RP-14 特殊な状況における無作為性の適用

TDA規則および推奨手順に定めのない誤りの処理では、TDは無作為性の考え方を用いて解決方法を定めることができる。

RP-15 トーナメントスタッフ間の適切な情報伝達

A： ディーラー交代時には、それまで担当していたディーラーが、後任のディーラーにテーブルに関する重要情報を伝えるべきである。例：ブラインドに関する情報、警告を受けているプレイヤーやペナルティ中のプレイヤー、進行を妨げる行動。

B： ディーラーは、規則2（プレイヤーの責任）、71（倫理的なプレイ）、72（行動）、73（ゲーム速度、エチケット、ゲーム運用）に関する既存または潜在的なすべての違反をフロアへ報告すべきである。特に、一般的な差別的・侮辱的行為、または特定のプレイヤーやスタッフに向けられた同様の行為を重視する。

RP-16 ブレイクされるテーブルで不在のプレイヤー

テーブルのブレイク時にプレイヤーが不在の場合、そのチップはスタッフが新しいテーブルへ移動すべきである。

RP-17 トーナメント・ドローのベッティング手順

すべてのシングルドロー・ゲームで、リンプを認める。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

RP-18 ミックスゲームの順序

ミックスゲーム・イベント（例：HORSE）でのエラーを減らすため、スタッドとスタッド8を連続して行う必要はない。

RP-19 ストーリングの削減

適時のプレイが求められていることをプレイヤーが理解できるよう、ハウスはストーリングを減らす方針を明確に告知すべきである。各ハウスが、ストーリングを減らすための創意ある方法を定めることを推奨する。TDA加盟ハウスで効果を上げている方法には、テーブル抽選の代わりにランダムなテーブルブレイクを行うこと、レベルごとのハンド数を固定すること、オービット・フォー・オービット、ソフト・ハンド・フォー・ハンド、ショットクロックの導入などがある。

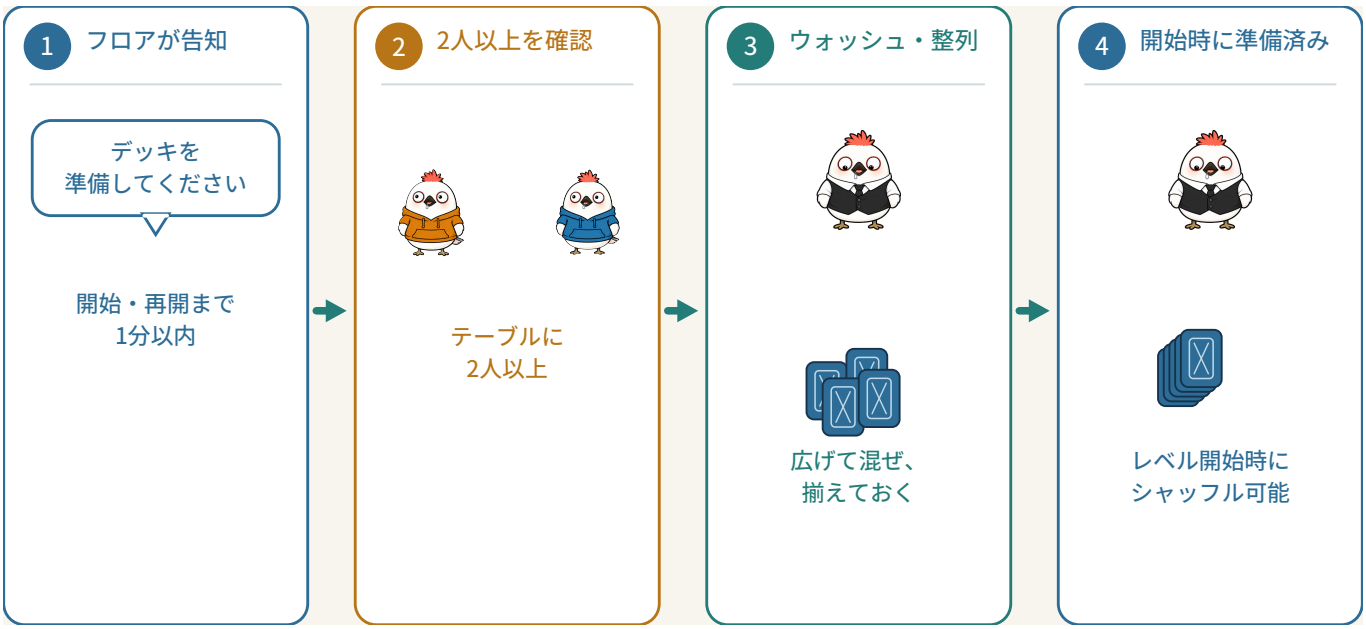
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

RP-20 シャッフル準備が整ったカード

トーナメント開始時または休憩終了時には、プレイの開始・再開まで1分以内となった時点で、フロアは「ディーラーはデッキを準備してください」と告知すべきである。テーブルに2人以上のプレイヤーがいる場合、ディーラーはデッキをウォッシュして揃え、レベル開始時にシャッフルできる状態にする。

編集注：原文の告知時点は「開始・再開の1分以内」という表現である。本訳では、続く「レベル開始時にシャッフルできる状態にする」という目的に沿い、開始・再開前の告知として訳した。

← 対応本文へ戻る　FIG71 ↓（同ページ）



RP-21 ポットを広げる

ポット額を数えるのは、ポットリミット・イベントに限る。要求があれば、チップを見やすくするためポットを広げることができる。規則56「ポット額とポットリミットのベット」も参照。

RP-22 額面のない物品によるベッティング（バウンティチップ、クロックトークンなど）

額面のないゲーム進行用アイテム（バウンティチップ、クロックトークンなど）は、通常のベッティングチップとは異なる大きさにすべきである。これらの物品を用いたベッティングは、ハウスポリシーまたは規則1に従って解釈し、TDの裁量によりコールまたはオールインと裁定される場合がある。

RP-23 不在プレイヤーのチップ

プレイヤーがチップをテーブルに残したままトーナメントを離れた場合、次の処理を推奨する。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

A：失格となったプレイヤー

チップをプレイから除外すべきである（規則74-Dも参照）。すでに入賞している場合、賞金の分配にはハウスルールおよびゲーミング規則を適用する。

B：失格ではない不在プレイヤー

1） プレイヤーがすでに入賞している、または入賞する可能性がある場合、チップは場に残し、そのプレイヤーのスタックがなくなって脱落するまで大会上の参加状態を継続させる。

2） ハウスが、そのプレイヤーが戻らないと確実に判断し、入賞の可能性がない場合、チップを除外すべきである。

3） プレイヤーが入賞した場合、賞金の分配にはハウスルールおよびゲーミング規則を適用する。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

RP-24 情報を求めるプレイヤー

アクションを受けているプレイヤーが情報を求めた場合、該当するルールの文言をそのまま伝え、ベッティング・アクションの選択肢に関する直接的な情報を提供することができる。例1：「私へのベット額はいくらですか？」回答は「5,000」であり、「たった5,000」ではない。例2：3人目のプレイヤーがオールインしている状況で、「私がコールしたら、彼はレイズできますか？」回答は「はい」または「いいえ」とする。ハウスはプレイヤーに戦略的助言を提供してはならない。

← 対応本文へ戻る FIG72 ↓（同ページ）



RP-25 トーナメント・ドローのディーリング手順

ドロー・イベントで、現在のラウンドを配るのに十分なカードがスタブに残っているか疑義がある場合は、次の手順とする。

A： スタブの最後の1枚まで使えばディールを完了できる場合、その最後の1枚も使用する。

B： スタブの枚数が不足しているが、バーンカードを加えればディールを完了できる場合、残りのスタブとバーンカードを混ぜ合わせて新しいスタブを作る。ディール完了に新しいスタブの全カードが必要な場合はバーンせずに配る。それ以外の場合は一番上のカードをバーンし、そのラウンドのドローカードをプレイヤーへ配る。

C： 上記Bの手順でもディールを完了できない場合、またはバーンカードのうち1枚が以前に露出していた場合、残りのスタブ、バーンカード、マックを一緒にシャッフルして新しいスタブを作る。一番上のカードをバーンした後、そのラウンドのドローカードをプレイヤーへ配る。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

D： ドローでは、新しいカードをプレイヤーへ押し出し、交換で捨てられたカードをディーラー側へ引き取る動作で配るべきである（例：新しいカード2枚を渡し、捨てられたカード2枚を引き取る）。

編集注：原文は「プレイヤーへ2枚押し出し、2枚引き取る」と記載している。「新しいカード」「捨てられたカード」は、ドローの交換手順という文脈から対象を補った表現である。

← 対応本文へ戻る FIG04 ↓（次ページ）

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

← 対応本文（RP-25） / FIG04

RP-25 A–D | 推奨手順

ドローでスタブが足りないとき

残りの山札・バーン・マックを分け、使うカードとバーンの有無を確認する。

A 最後の1枚まで使えば配り切れる

独自例：配る必要があるカード4枚／スタブ4枚



B バーンを加えれば足りる

バーンに以前の露出がない場合。残りの山札とバーンを混ぜ、新しいスタブにします。



全部が必要なら、バーンしない

例：必要6枚 → 6枚とも配る

それ以外は、1枚バーンして配る

例：必要5枚 → 1枚バーン＋5枚配る

カード枚数は、分岐を説明する独自例です。

C Bでも不足、またはバーンに以前の露出がある

以前に露出したバーンが1枚でもあれば、この手順へ進みます。



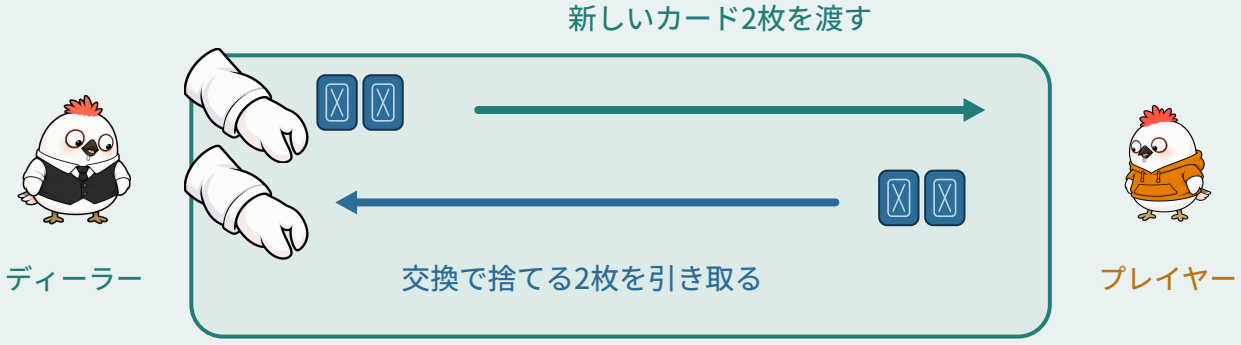
3種類を一緒にシャッフル

1枚バーン → 交換カードを配る

マックも加えて新しいスタブにします。

D 配札は、押し出して・引き取る

原典の例：プレイヤーへ2枚を押し出し、2枚を引き取る。



スタブ＝残りの山札。バーン・マックは、必要な分岐まで区別して保ちます。

出典：Poker TDA Rules 2026 | RP-25 A–D　A・Bの枚数は独自例、Dは原典の2枚交換例です。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳・図解です。公式日本語版ではありません。

RP-26 チップ・ペナルティ（CP）

A： CPでは、一定数のハンドまたは一定時間を欠場する代わりに、プレイヤーがチップを没収される。

B：CPの潜在的な利点

編集注：以下には、チップ・ペナルティの利点に加え、比較対象となる時間・ハンド欠場ペナルティで生じる問題も列挙されている。

ペナルティでプレイに参加せず離席している間に、順位が繰り上がって賞金額が増えることを防ぐ。特にバブルでのプレイに影響する。

時間またはハンドのペナルティでは、ペナルティ中のプレイヤーが不在の間、一時的にアクティブプレイヤー数と獲得可能なチップ量が減少する。

ペナルティ中のプレイヤーの左隣はブラインドを守りにくくなり、右隣のプレイヤーは、ペナルティ対象者が不在の各オービットでボタンを2回得る。

ハンド・ペナルティは、座席位置によって影響が不均等になる。例えば、ブラインドを欠場する場合と、ブラインド以外のハンドを欠場する場合とでは影響が異なる。

時間ペナルティ中のプレイヤーは、テーブルブレイクで移動した場合、ブラインドをまったく失わないことも、2セットのブラインドを失うこともあり得る。

時間またはハンドのペナルティで離席しているプレイヤーが、ペナルティ終了後すぐに戻らなければ、ゲームを遅らせる。

C：CPの潜在的な欠点

この種のペナルティに不慣れなプレイヤー、または算定されたペナルティが厳しすぎると感じるプレイヤーから、混乱や反発が生じる可能性がある。

CPではチップがプレイから取り除かれるため、トーナメント内で使用中のチップ総数が減少する。

D： CPは、専らTDの裁量で適用できる複数のペナルティ手段の一つにすぎない（規則70〜74参照）。

RP-27 ディール（賞金分配等の合意）

ディールを認めるトーナメントでは、威圧的な交渉を抑え、全参加者が受け入れられる合意に到達できるよう、ハウスが参加者に合理的な支援と監督を提供することをTDAは推奨する。一般的な方法として、プレイヤーが提案への賛否を匿名で示せる「Yes／No」カードまたは「Red／Black」カードを使用する方法がある。

RP-28 持ち時間の管理

A： タイムバンクを使用するトーナメントでは、最初のアクションに、その後のアクションより短い時間を割り当ててもよい（例：最初のアクションは20秒、その後のアクションは30秒）。

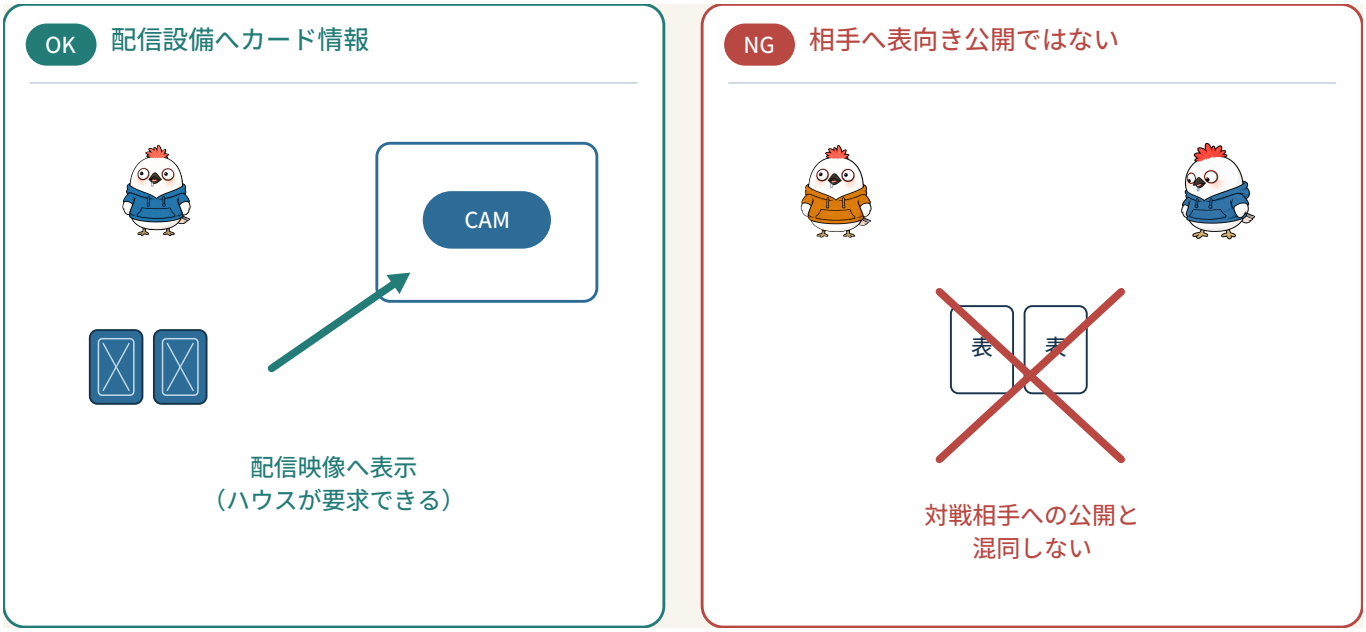
TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

RP-29 ライブ配信でのカード公開

ライブ配信で収録されるトーナメントでは、ハウスは、最初のディール時を含め、カード情報を常時ライブ配信映像に表示するよう求めることができる。プレイヤーにはこれに従うことが求められ、リリース同意書にも、この行為が必須であることを反映すべきである。

本書の補足：ここでのカード提示は配信設備への提示を指します。対戦相手への表向き公開とは区別してください。

← 対応本文へ戻る　FIG73 ↓（同ページ）



TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

用語集

ゲーム種別

Dealer's choice（ディーラーズ・チョイス）： ミックスゲームで、「ディーラー」と指定されたプレイヤーが次のラウンドで行う種目を選択する方式。

FL：フィックスドリミット。

HEROS：リミット・ホールデム、スタッド8、ラズ、オマハ8、スタッド。

Mixed games（ミックスゲーム）： 複数の異なるポーカー種目を、ローテーションまたはディーラーズ・チョイスで組み合わせて行うゲーム。

NL： ノーリミット。

NLH：ノーリミット・ホールデム。

O8： オマハ・エイト・オア・ベター。

PL： ポットリミット。

PLO： ポットリミット・オマハ。

PLO/8： ポットリミット・オマハ・エイト・オア・ベター。

2-7 SD：デュース・トゥ・セブン・シングルドロー。

2-7 TD：デュース・トゥ・セブン・トリプルドロー。

テーブルポジション

BB： ビッグブラインド。

BTN： フロップ後の各ベッティングラウンドで最後にアクションする席。

CO： カットオフ。ボタンの右隣の席。

HJ： ハイジャック。COの右隣の席。

MP： ミドルポジション。ベッティングラウンドで最初でも最後でもない「中間」の席。

SB： スモールブラインド。

UTG： プリフロップで最初にアクションするプレイヤー。

アクション用語とプレイスタイル

BBA： ビッグブラインド・アンティ。

Bring-in（ブリングイン）： ベッティング・アクションを開始するための強制ベット。例：スタッドでは、ランクとスートで比較して最も低いアップカードを持つプレイヤーがブリングインを出す。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

The Bubble（バブル）：あと1人が脱落すると賞金支払いが始まる状況。

C-bet：「コンティニュエーション・ベット」。プリフロップのレイザーがフロップで行うベット。

H4H：ハンド・フォー・ハンド。

KO：ノックアウト。

OOT：順番外のアクション（Out Of Turn）。

PKO：プログレッシブ・ノックアウト。

SA：サブスタンシャル・アクション。「significant action」と呼ばれることも多い。

VPIP：自発的にポットへチップを入れること（Voluntarily Put Money In Pot）。

XR：チェックレイズ。最初にチェックし、その後、対戦相手がベットしたときにレイズすること。

環境とトーナメント形式

Add-on（アドオン）：参加登録締切時に、現在のスタックの大きさにかかわらず、あらかじめ定められた金額でチップを追加購入できる方式。

EV：期待値。

Freezeout（フリーズアウト）：バイインの機会が1回だけで、リエントリーもリバイもないトーナメント。

FT：ファイナルテーブル。

GTO：ゲーム理論上の最適戦略（Game Theory Optimal）。［編集訳。原文表記については次の注を参照。］

編集注：原文は「Game Theory Optional」と記載している。一般に用いられる展開形は「Game Theory Optimal」であり、上の日本語はその意味を示す編集訳である。TDAによる訂正確認済みとは扱わない。用語の確認先：GTO Wizard「What is GTO in Poker?」（2022年5月17日）。https://blog.gtowizard.com/what-is-gto-in-poker/

ICM：独立チップモデル（Independent Chip Model）。

ITM：イン・ザ・マネー。プレイヤーが賞金支払い対象の順位に到達していること。

M：Mレシオ（M-Ratio）。

MLR：レイトレジストレーションの上限（Maximum Late Registration）。

MTT：マルチテーブル・トーナメント。

NIT（ニット）：極端にタイトなプレイヤー。

Rebuy（リバイ）：一般に、プレイヤーのスタックが開始時のスタック以下になったときに、テーブルでチップを追加購入できる方式。リバイ期間中に全チップを失った場合は、ダブルリバイが認められる。

REC：レクリエーショナル・プレイヤー。

Reentry／RE（リエントリー）：脱落した同じイベントにもう一度参加登録して、2回目のバイインを行うこと。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。

REG：レギュラー・プレイヤー。

RFID：無線による識別技術（Radio Frequency Identification）。ライブ配信のためにカードを読み取る目的で、カードに組み込まれている。

ROI： 投資利益率。ポーカーの収益性を追跡し、比較するために用いる指標。

TD： トーナメントディレクター。

TDA： Tournament Directors Association（トーナメントディレクターズ協会）。

TDA rules used by permission of the Poker TDA, Copyright 2026, http://www.pokertda.com, All rights reserved.
独自の日本語訳。公式日本語版ではありません。