

TURNIERREGEL

Das vorliegende Regelwerk erhebt keinen Anspruch auf absolute Vollständigkeit und wird laufend erweitert werden und bei Erneuerungen von TDA-Regeln neu überarbeitet. Ziel ist es ein allumfassendes Regelwerk mit internationalem Charakter zu haben

Mit dem Regelwerk soll im Sinne des Vereins zum Wohle aller Spieler und des Veranstalters beigetragen werden.

Allgemeine Regeln

1. Floor-Manager

Der Floor-Manager ist dazu angehalten, bei der Entscheidungsfindung im besten Sinne des Spiels und der Fairness zu handeln. Ungewöhnliche Umstände können Entscheidungen hervorrufen, die die Fairness über die technischen Regeln stellen. Die Entscheidungen des Floor-Managers sind endgültig.

2. Offizielle Sprache

An den Tischen werden ausschliesslich die beiden Sprachen Deutsch und Englisch verwendet.

3. Kommunikation

Spieler dürfen am Pokertisch keine Telefongespräche führen. Während einer aktiven Spielsituation (d.h. wenn ein Spieler Karten hält) dürfen keine elektronischen Geräte verwendet werden. Ausnahmen: iPods/Musikgeräte.

Tischauflösung und -balancing

4. Zufällige Plätze

Die Sitzplätze werden beim Check-in oder im Voraus nach dem Zufallsprinzip zugeteilt.

5. Tischauflösung

Spieler, die von einem aufgelösten Tisch an einen neuen Platz kommen, übernehmen die Rechte und Pflichten dieses Platzes. Ein Spieler kann im Big Blind, im Small Blind oder auf dem Button einsteigen. Der einzige Platz, an dem sie keine Hand bekommen können, ist zwischen dem Button und dem Small Blind.

6. Tischbalancing

Die Table-Balance findet nach Ermessen des Floorman statt, sobald eine Differenz von 2 oder mehr Spielern an verschiedenen Tischen. Hierbei wird der Spieler, der als nächstes im Bigblind sitzen würde von einem der zu hoch besetzten Tische an einen der zu niedrig besetzten Tische umgesetzt und erhält da die „schlechteste“ Position. Der Smallblind kann niemals besetzt werden vom neuen Spieler.

7. Anzahl Spieler am Final Table

Der Final Table besteht aus neun (9) Spielern.

Pots / Show-down

8. Ansagen

Die Karten sprechen. Verbale Ansagen bzgl. der Karten eines Spielers sind nicht bindend. Spieler, die diese Regel jedoch ausnutzen und bewusst, wiederholt Falschinformationen äussern, können mit einer Strafe belegt werden.

9. Face Up

Alle Karten werden aufgedeckt, sobald ein Spieler All-In ist und keine weiteren Aktionen möglich sind.

10. Beste Hand einziehen

Dealer dürfen die beste Hand nicht einziehen, wenn sie einmal aufgedeckt wurde und eindeutig die gewinnende Hand ist. Die Spieler werden gebeten, den Dealer zu unterstützen, wenn es so aussieht, als ob ein Fehler passiert.

11. Showdowns ohne All-in & Reihenfolge des Showdowns

Werden in einem Showdown ohne All in nicht alle Karten aufgedeckt oder weggeworfen so kann der Floorman die die Reihenfolge für den Showdown durchsetzen. Falls am River ein Einsatz vorlag, so beginnt der Spieler mit der letzten Action am River mit dem Showdown. Sollte am River keine Bet mehr platziert worden sein so greift die Position in der Hand.

Bei einem Showdown ohne All in muss der Spieler, der als letzter noch übrig ist seine Hand nicht zeigen, sollten alle anderen Spieler zuvor schon ihre Karten ohne Showdown weggeworfen haben.

12. Recht eines Spielers eine Hand zu sehen

Spieler, welche beim Showdown selbst keine Karten mehr besitzen, haben kein Recht einen Showdown einer Hand zu verlangen.

Ein Caller eines Bets am River hat das uneingeschränkte Recht die Hand zu sehen, welche den Bet getätigt hat (um sie zu sehen hat er bezahlt). Dazu muss der Spieler aber selbst noch im Besitz seiner Karten sein oder sie bereits in den Showdown gebracht zu haben. Den Anfragen weiterer Spieler nach Showdown Pflicht einer Hand entspricht oder widerspricht der

Floorman nach eigenem Ermessen.

13. Nicht teilbarer Chip

Der nicht teilbare Chip geht an den Spieler links vom Button.

14. Side Pots

Jeder Side Pot wird einzeln aufgeteilt.

15. Das Board spielen

Um das Board zu spielen und einen Teil des Pots zu gewinnen, muss ein Spieler beide Karten aufdecken.

16. Umstrittene Pots

Das Recht, den Ausgang einer Hand anzufechten, verfällt mit dem Start der nächsten Hand (siehe auch Regel Nr. 18),

Generelle Prozeduren

17. Chip Race

Jeder Spieler kann maximal einen Chip des nächst höheren Wertes gewinnen. Das Chip Race beginnt immer bei Platz 1. Die Karten werden pro Spieler im Uhrzeigersinn ausgeteilt. Kein Spieler kann durch ein Chip Race ausscheiden. Wenn ein Spieler nur noch einen Chip übrig hat und diesen beim Chip Race verliert, bekommt sie/er einen Chip des niedrigsten noch im Spiel befindlichen Wertes. Spieler sind dazu angehalten, dem Chip Race beizuwohnen.

18. Spontane Color Up's/Ordentliche Chipsstapel

Spieler, Dealer und Floorman sind berechtigt den aktuellen Wert eines Stacks vernünftig einschätzen zu können. Daher sind die Spieler angehalten ihren Stack vernünftig zu ordnen (20er Stacks ideal). Die höchstwertigen Chips müssen klar erkennbar sein und dürfen nicht zuhinterst „versteckt“ werden. Der Floorman ist berechtigt jederzeit bei jedem Spieler einen ausserplanmässigen Color Up durchzuführen, wenn er diesen dem Spieler mitteilt.

19. Wechsel des Decks

Decks können beim Dealerwechsel, beim Start eines neuen Levels auf Wunsch des Hauses oder wenn defekt, durch den Dealer, durchgeführt werden. Spieler können keinen Wechsel des Decks beantragen.

20. Neue Limits

Wenn die Zeit einer Runde abgelaufen ist, beginnt das neue Level mit der nächsten Hand. Eine Hand startet mit dem ersten Shuffle des Decks.

21. Rebuys / Reentrys

Rebuys und Reentrys sind nicht an jedem Turnier möglich. Sollte es möglich sein ein Rebuy zu machen, muss es direkt nach dem Ausscheiden geschehen. Vor der nächsten Hand. Ansonsten wäre dies ein Reentry. Bei Reentry spielt das keine Rolle, solange es vor Ablauf der Reentryphase geschieht.

22. Calling for the Clock

Wenn eine angemessene Zeitspanne verstrichen ist und ein Spieler „Time“ verlangt, erhält der Spieler 30 Sekunden Zeit, um eine Entscheidung zu treffen. Sollte der Spieler vor Ablauf der Zeit noch keine Entscheidung getroffen haben, beginnt ein Countdown von zehn (10) Sekunden. Hat der Spieler auch nach Ablauf des Countdowns keine Entscheidung getroffen, ist die Hand des Spielers tot oder gilt als gecheckt.

23. Rabbit Hunting

Rabbit Hunting ist nicht erlaubt. Rabbit Hunting bezeichnet das Aufdecken von Karten, „die noch gefallen wären“, wäre die Hand nicht beendet worden.

Anwesenheit / Eligible for Hand

24. Am Platz

Spieler müssen, sobald alle Karten verteilt sind, am Platz sein, um an der Hand teilzunehmen. Um „Time“ zu rufen, muss sich ein Spieler an seinem Platz befinden.

25. Ausstehende Aktionen

Solange ein Spieler eine Live Hand hat, muss er an seinem Platz bleiben.

Button / Blinds

26. Dead Button

Im Turnierspiel wird ein sog. „Toter Button“ benutzt.

27. Blinds umgehen

Ein Spieler, der bewusst die Blinds bei einem Tischwechsel umgeht, erhält eine Strafe (z.B. 10 Minuten aussetzen).

28. Button im Heads-Up

Im Heads-Up ist der Button immer der Small Blind und muss zuerst agieren. Zu Beginn des Heads-Up muss der Button unter Umständen neu zugewiesen werden, um sicherzustellen, dass kein Spieler den Big Blind zweimal zahlt.

29. Big Blind Ante

Hat ein Spieler weniger Chips als Big Blind und Ante zusammen, so entfällt die Ante oder ein Teil davon.

Dealerfehler

30. Mis-Deals

Wird beim Austeilen der Karten eine Karte aufgedeckt, bekommt der Spieler auf dem Button zwei aufeinanderfolgende Karten. Wird eine der ersten zwei oder insgesamt zwei Karten offen ausgeteilt, muss neu gemischt werden.

31. Vier Karten im Flop

Besteht der Flop aus vier (anstatt drei) Karten, auf- oder zugedeckt, wird der Dealer die vier Karten verdeckt mischen. Der Floormanager wird gerufen und wählt zufällig die zu benutzende Burn-Card aus den vier verdeckten Karten aus. Die verbleibenden drei Karten werden als Flop ausgelegt.

Play: Bets & Raises

32. Verbale Ansagen / In der Reihe agieren

Verbale Ansagen eines Spielers, der an der Reihe ist, sind bindend. Spieler werden aufgefordert, in der korrekten Reihenfolge zu agieren. Aktionen ausserhalb der Reihe sind bindend, wenn sich die Situation nicht ändert bis der Spieler korrekterweise an der Reihe ist. Check, Call oder Fold sind keine Änderungen der Situation.

33. Ansage einer Erhöhung

In No-Limit muss bei einer Erhöhung (1) der Betrag in einer Bewegung auf den Tisch gestellt werden; oder (2) der Betrag verbal angesagt werden, bevor ein Chip den Tisch berührt; oder (3) verbal „Raise“ angesagt werden, gefolgt von der für einen Call notwendigen Menge Chips in einer ersten und dem Raise in einer zweiten Bewegung. Der Spieler ist selbst dafür verantwortlich, seine Intentionen klar auszudrücken.

34. Raises

Eine Erhöhung muss mindestens die Höhe der letzten Erhöhung haben. Wenn ein Spieler einen Raise von mindestens 50% der korrekten Höhe tätigt, muss er oder sie den Raise vervollständigen. Der Raise ist in diesem Fall exakt ein Minimum Raise. Sind es weniger als die 50% wird dies als Call gewertet. In No-Limit eröffnet ein All-In von weniger als einem vollen Raise die Satzrunde für einen Spieler, der schon agiert hat, nicht erneut.

35. Oversized Chip

Ein einzelner, übergrosser Chip wird als Call interpretiert, falls der Spieler nicht „Raise“ annouciert. Falls ein Spieler „Raise“ ohne einen Betrag annouciert, wird die maximal erlaubte Höhe, bis zu dem Wert des Chips angenommen. Nach dem Flop wird ein Bet ohne Kommentar mit einem einzelnen Chip, als Bet in Höhe des Chip-Wertes gewertet. Um einen Raise mit einem einzelnen, zu grossen Chip durchzuführen, muss eine verbale Ankündigung erfolgen, bevor der Chip den Tisch berührt.

36. Mehrere Chips

Wurde kein Raise annonciert, wird das Setzen mehrerer Chips, die weniger als ein Raise ausmachen, als Call interpretiert. Vorausgesetzt, das Entfernen eines einzelnen Chips würde weniger als den originalen Bet übriglassen.

37. Anzahl Raises

Im No Limit spiel gibt es keine Obergrenze an erlaubten Raises.

38. Grösse des Pots

Spieler dürfen die Grösse des Pots nicht fragen und die Dealer dürfen den Pot nicht zählen.

39. String Bets und Raises

Die Dealer sind dafür verantwortlich, String Bets und Raises zu ahnden.

Anderes

40. Chips auf dem Tisch

Spieler müssen die Chips der höheren Denominationen jeder Zeit sichtbar und eindeutig identifizierbar vor sich auf dem Tisch platzieren.

41. Transport von Chips

Spieler dürfen Chips nicht so halten oder transportieren, dass sie nicht mehr sichtbar sind. Spieler, die sich nicht daran halten, verlieren diese Chips und können disqualifiziert werden. Die eingezogenen Chips werden aus dem Spiel genommen.

42. Ungesicherte Hände

Wenn der Dealer eine ungesicherte Hand einzieht, hat der Spieler keinen Anspruch mehr auf seine Karten oder schon getätigte Einsätze. Eine Ausnahme ist, wenn der Spieler raisen wollte und der Raise jedoch noch nicht gecalled wurde; in diesem Fall erhält der Spieler seinen Raise zurück.

Etikette & Strafen

43. Strafen und Disqualifikation

Eine Strafe kann ausgesprochen werden, wenn ein Spieler (1) eine seiner Karten zeigt, obwohl noch Aktionen ausstehen; (2) eine Karte vom Tisch wirft; (3) die Ein-Spieler-pro-Hand Regel missachtet oder etwas Ähnliches passiert. Eine Strafe muss ausgesprochen werden, wenn Soft Play stattfindet, ein Spieler einen anderen beleidigt oder ein Spieler den Spielbetrieb nachhaltig stört. Mögliche Strafen, die der Turnierrichter aussprechen kann, beinhalten verbale Verwarnungen und „Missed Hand“-Strafen. Ausser bei einer „Einzel-Hand“ Strafe, werden „Missed Hand“ Strafen folgendermassen errechnet: Der Bestrafte muss eine Hand für jeden Spieler am Tisch, inkl. dem Bestraften, multipliziert mit der in der Strafe definierten Anzahl Runden aussetzen. Für die Dauer der Strafe, muss der der Bestrafte den Tisch verlassen, erhält jedoch weiterhin Karten.

Die Turnierleitung kann folgende Strafen vergeben: „Einzel-Hand“ Strafe, Ein-, Zwei-, Drei- oder Vier-Runden-Strafen sowie Disqualifikation. Die Chips eines disqualifizierten Spielers werden aus dem Turnier genommen. Wiederholte Verstösse werden mit eskalierenden Strafen belegt.

44. Keine Auskünfte

Die Spieler werden gebeten, jederzeit auf die anderen Spieler Rücksicht zu nehmen. Spieler, egal ob sie in der Hand sind oder nicht, dürfen aus diesem Grund nicht:

1. Den Inhalt von aktiven oder gefoldeten Karten preisgeben.
2. Tipps oder Kritik zu dem laufenden Spiel geben.
3. Eine Hand interpretieren, bevor sie aufgedeckt wurde.

45. Karten zeigen

Zeigt ein Spielgast eine oder auch mehrere seiner Hole Cards vor Beendigung der Hand bzw. dem Showdown, so ist seine Hand passiv, kann aber auch im Sinne der Fairness gegenüber Mitspieler für ungültig erklärt werden. Vorsätzliches unerlaubtes Öffnen der Hole Cards während eines Spiels wird mit einer Strafe geahndet. Eine Hand gilt in letzter Position als gepasst, wenn ein Spielgast zumindest eine seiner Hole Cards öffnet, um somit vorsätzlich eine Reaktion von Mitspieler zu erlangen, bevor er sich zu einer Aktion deklariert hat. Zeigt ein Spielgast seine Hole Cards einem anderen Spielgast, so muss er sie auf Verlangen allen Spielgästen zeigen

46. Ethisches Spiel

Poker ist ein Spiel, bei dem jeder für sich spielt. Soft Play wird in Strafen resultieren, die den Einzug der Chips und Disqualifikation zur Folge haben können. Chip Dumping und/oder alle anderen Formen des Zusammenspiels (Collusion) werden mit Disqualifikation der Beteiligten bestraft.

47. Störung der Etikette

Wiederholte Störungen der Etikette werden bestraft. Störungen können sein, sind jedoch nicht limitiert auf: unnötigerweise die Chips und Karten anderer Spieler berühren, Verlangsamung des Spielflusses, wiederholtes ausser der Reihe Agieren oder exzessives Reden.