

TURNIERREGELN

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 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

Spieler werden vom Big Blind auf die schlechteste Position umgesetzt, dies beinhaltet auch die Übernahme eines einzelnen Big Blinds. Dies kann u.U. bedeuten, dass ein Platz den Big Blind zweimal erhält. Die schlechteste Position kann niemals der Small Blind sein. Der Tisch, von dem der Spieler genommen wird, wird nach einer vorher definierten Prozedur bestimmt.

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. Show-down

Zum Ende der letzten Setzrunde muss der Spieler, der die letzte aggressive Aktion getätigt hat, seine Karten zuerst zeigen. Gab es keine Aktionen in der letzten Setzrunde, muss der Spieler links vom Button als Erster zeigen, der Spieler links daneben als nächster und so weiter im Uhrzeigersinn.

12. Nicht teilbarer Chip

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

13. Side Pots

Jeder Side Pot wird einzeln aufgeteilt.

14. Das Board spielen

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

15. Umstrittene Pots

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

Generelle Prozeduren

16. 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 mehr 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.

17. Wechsel des Decks

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

18. 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.

19. Rebuys

Es werden keine Rebuys angeboten. Ausgeschiedene Spieler können an einem weiteren Pokertisch „just-for-fun“ weiterspielen.

20. 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.

21. 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

22. 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.

23. Ausstehende Aktionen

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

Button / Blinds

24. Dead Button

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

25. Blinds umgehen

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

26. 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.

Dealerfehler

27. Mis-Deals

Wird bei einem Flop-Spiel eine der ersten beiden ausgeteilten Karten aufgedeckt, liegt ein Mis-Deal vor. Der Spieler auf dem Button darf zwei aufeinanderfolgende Karten erhalten.

28. 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

29. 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.

30. Ansage einer Erhöhung

In No-Limit muss bei einer Erhöhung (1) der Betrag in einer Bewegung in den Pot gestellt werden; oder (2) der Betrag verbal angesagt werden, bevor ein Chip den Pot 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.

31. 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 in der Regel vervollständigen. Der Raise ist in diesem Fall exakt ein Minimum Raise. In No-Limit eröffnet ein All-In von weniger als einem vollen Raise die Satzrunde für einen Spieler der schon agiert hat nicht erneut.

32. 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.

33. Mehrere Chips

Wurde kein Raise annouciert, wird das Setzen mehrerer Chips, die weniger als das Doppelte des bereits getätigten Bets ausmachen, als Call interpretiert. Vorausgesetzt, das Entfernen eines einzelnen Chips würde weniger als den originalen Bet übriglassen.

34. Anzahl Raises

Es gibt keine Obergrenze an erlaubten Raises.

35. Grösse des Pots

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

36. String Bets und Raises

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

Anderes

37. Chips auf dem Tisch

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

38. 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.

39. 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 called wurde; in diesem Fall erhält der Spieler seinen Raise zurück.

Etikette & Strafen

40. Strafen und Disqualifikation

Ein 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 Turnierdirektor 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.

41. 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.

42. Karten zeigen

Ein Spieler der eine oder beide seiner Karten zeigt, kann mit einer Strafe belegt werden, aber seine Hand bleibt weiterhin im Spiel. Die Strafe beginnt nach dem Ende der aktuellen Hand.

43. 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.

44. 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.

Es wird grundsätzlich davon ausgegangen, dass sich alle Spieler an die Turnierregeln halten und dass fair gespielt wird, sodass keine Massnahmen von Seiten des Floor-Managers überhaupt nötig werden.