

TXHM NL PO Allgemeines Turnierreglement - DE

Allgemeine Regeln Poker Tournament

- 1.) Poker Manager / Turnierleitung – Für den Poker Manager und dessen Vertretung hat die Berücksichtigung der Fairness und die beste Lösung im Sinne des Spiels höchste Priorität.
- 2.) Pflichten der Spieler – Von Spielteilnehmern wird erwartet, dass sie ihre Anmeldedaten und die Zuweisung des Sitzplatzes bestätigen, ihre Karten schützen, ihre Absichten klar äussern, den Spielverlauf verfolgen, handeln, wenn sie an der Reihe sind, ihr Recht zu handeln verteidigen, dafür sorgen, dass ihre Karten sichtbar sind, ihre Jetons richtig stapeln, während einer Hand am Tisch bleiben, sich zu äussern, wenn sie einen Fehler bemerken, den Tisch unverzüglich wechseln, wenn sie dazu aufgefordert werden, einer Hand folgen, die Regeln respektieren und einhalten, sowie generell zu einem ordnungsgemässen Turnierverlauf beitragen.
- 3.) Sprache am Tisch – während der Ausspielung eines Pots darf nur Deutsch, Englisch oder Italienisch gesprochen werden.
- 4.) Offizielle Begriffe – Bei den verschiedenen Handlungen sind einfache, unmissverständliche, international gängige aktive Ansagen, wie setzen (bet), erhöhen (raise), mitgehen (call), all-in (das Setzen aller Jetons), ergänzen (complete) oder passive Aktionen wie passen (fold) oder schieben (check), zu gebrauchen. Das Verwenden nicht standardmässiger Ansagen oder Gesten erfolgt auf eigenes Risiko, denn dies kann zu einer Entscheidung führen, die vom Spielteilnehmer nicht beabsichtigt war. Die Spielteilnehmer tragen die Eigenverantwortung ihre Absichten klar zu äussern.
- 5.) Elektronische Geräte – Die Verwendung oder das Ablegen von Mobiltelefonen, Tablets, Laptops, anderen elektronischen Geräten oder Gegenständen wird am Spieltisch unter keinen Umständen geduldet. Für Telefonate muss der Spielteilnehmer den Tisch verlassen. Jeder Spielteilnehmer kann diverse Gerätschaften neben dem Spieltisch ablegen oder verwenden, solange nicht aktiv an einer Hand teilgenommen wird oder das Spiel unterbrochen ist. (Ausgenommen Kopfhörer.) Die Hand jenes Spielteilnehmers, der gegen diese Regel verstösst, kann für ungültig erklärt werden.
- 6.) Deals – Grundsätzlich sind Deals in jedem Turnier erlaubt. Im Ermessen der Turnierleitung wird die Turnier-Uhr angehalten und gemeinsam ein Deal ausgehandelt. Alle Beteiligten (Spieler) müssen dem Deal zustimmen. Sollte es zu keiner Übereinkunft des Deals kommen, wird unverzüglich weitergespielt. Wird ein Deal von allen Spielteilnehmern vereinbart, ist das Turnier beendet.
- 7.) Absage eines Turniers – Die Turnierleitung bzw. die Direktion behält sich vor ein Turnier abzusagen oder den Ablauf kurzfristig zu ändern.

Sitzordnung im Turnier

- 8.) Platzvergabe – Die Platzvergabe im Turnier erfolgt mittels Auslosung, basierend auf der zu erwartenden Teilnehmeranzahl. Die Turnierleitung hat das Recht, die Sitzordnung zu ändern, um Spielern mit besonderen Bedürfnissen entgegenzukommen oder die Anzahl an Spielteilnehmern an den Tischen zu Beginn des Turniers auszugleichen.
- 8.1 Nicht ausverkauftes Turnier -Ist ein Turnier nicht ausverkauft, können einige Plätze für eventuell zu spät kommende Gäste freigehalten werden.
- 8.2 Ausverkauftes Turnier - Ist ein Turnier ausverkauft, können frei gewordene Plätze von Spielteilnehmern auf der Warteliste (Alternate List) nachbesetzt werden. Die Reihenfolge der Nachbesetzung zwischen Re-entries und neuen Spielteilnehmer obliegt der Turnierleitung. In jedem Fall erhält der Spielteilnehmer den kompletten Startingstack und übernimmt die Rechte und Pflichten jeder Position, ausser zwischen Small Blind und Button.
- 9.) Identifikation – Bei mehrtägigen Turnieren sind alle Spielteilnehmer bei der Wiederaufnahme des Turnierspiels verpflichtet, sich mit einem gültigen Lichtbildausweis zu identifizieren.
- 10.) Anwesenheitspflicht – Spielteilnehmer, die sich in einer Hand befinden, müssen an ihrem Platz bleiben. Eine Hand kann für ungültig erklärt werden, sollte sich der Spielteilnehmer während einer Hand nicht auf seinem Sitzplatz befinden.

11.) Rebuys / Add On – Kein Spielteilnehmer, der ein Rebuy durchführen möchte, darf eine Hand verpassen. Wenn „Rebuy“ annonciert wird, verpflichtet sich der Spielteilnehmer das Rebuy durchzuführen. Ein Add-on ist eine weitere Möglichkeit das Spielkapital durch Zukauf zu erhöhen. Add-ons werden, wenn überhaupt, nur bei Turnieren mit Rebuy-Option angeboten und sind vom aktuellen Spielkapital unabhängig. Add-ons sind im Anschluss an die Rebuy-Phase (d. h. zumeist in der ersten Pause) möglich und bieten den Zukauf – verglichen mit dem Rebuy – in der Regel zu günstigeren Konditionen an. Die Anzahl der Add-ons ist meist auf eines beschränkt.

12.) Re-entries – Für Spielteilnehmer, die bereits mitgespielt haben, besteht die Möglichkeit sich erneut in das Turnier einzukaufen. Die Dauer für ein Re-entry setzt die Turnierleitung vor dem Turnierstart fest, sie endet in jedem Falle mit dem Erreichen der Preisgeldränge. Spielteilnehmer, die sich erneut eingekauft haben, erhalten den kompletten Startingstack und nach Möglichkeit immer einen neuen Sitzplatz.

13.) Auflösung eines Tisches – Spielteilnehmer, die von einem aufgelösten Tisch kommen, übernehmen auf dem neuen Platz die Rechte dieses Platzes. Es ist möglich in das Small Blind, Big Blind und auf den Button zu kommen. Der Spielteilnehmer erhält keine Hand, wenn er zwischen Button und Small Blind Platz nimmt.

14.) Balancieren – Ist die Turnier-Akkreditierung geschlossen, wird das Spiel an Tischen mit weniger als vier Spielteilnehmern unterbrochen. Das Floor-Personal balanciert Spielteilnehmer mit den verbleibenden Turniertischen. Neue Spielteilnehmer nehmen immer die schlechteste Position ein, aber keinesfalls die Position des Small Blinds.

Turnier Verlauf

15.) Rücksicht – Spielteilnehmer sind verpflichtet, auf das Spiel und die Mitspieler Rücksicht zu nehmen, auch dann, wenn sie gerade nicht am Spiel teilnehmen. Es ist ihnen nicht gestattet, Informationen über aktive oder gepasste Karten weiterzugeben, Spielanalysen durchzuführen, oder vor dem Showdown die Hand eines Mitspielers bekannt zu geben. Die Spielteilnehmer sind verpflichtet ihre Hand zu schützen, diese darf von niemandem eingesehen werden.

16.) Button – Der Button wird zu Beginn des Turniers, beim Öffnen eines zusätzlichen Turniertisches, sowie bei Wiederaufnahme durch die Ziehung der höchsten Karte an einem Tisch ermittelt.

16.1. Button Ante - Alle Turniere werden mit einem Button Ante gespielt. Diese Position setzt jede Runde alleinig das Ante, welches der Höhe des Big Blinds entspricht. Sollte dieselbe Position zwei Mal hintereinander in der Button-Position sein, gibt es in diesem Spiel kein Ante.

16.2. Dead Button - Alle Events werden mit einem sogenannten Dead Button gespielt. Dead Button bedeutet, dass der Button aufgrund des Ausscheidens oder des Hinzukommens eines Spielteilnehmers zwischen Small Blind und Button - Position nicht weitergesetzt wird.

16.3. Heads-Up Button - Im Heads-Up ist der Small Blind immer in der Position des Buttons und startet die erste Aktion. Sobald es zu einer Heads-Up-Situation kommt, muss der Button so positioniert werden, dass kein Spielteilnehmer zweimal hintereinander den Big Blind setzen muss.

16.4. Incorrect Button - Wurde der Dealer Button, aus welchen Gründen auch immer, falsch platziert und wurde dies erst nach zwei aktiven Handlungen (call, bet, raise, re-raise oder all-in) bemerkt, wird das Spiel fortgesetzt und der Button im Uhrzeigersinn weitergesetzt. Wird die Fehlposition vor der massgeblichen Aktion entdeckt, wird die Hand für ungültig erklärt und die Position des Buttons korrigiert. Ein Spiel kann nach dem Flop nicht mehr für ungültig erklärt werden.

17.) Spielstart am Tisch – Das Spiel an einem Tisch wird erst ab drei Spielteilnehmern begonnen.

18.) Chip Race – Jeder Spielteilnehmer kann maximal einen Chip des nächst höheren Wertes gewinnen. Das Chip Race beginnt immer bei Platz eins, wobei zuerst Platz eins komplett abgehandelt wird, bevor Platz zwei Karten erhält usw. Kein Spielteilnehmer kann durch das Chip Race ausscheiden. Wenn ein Spielteilnehmer nur noch einen Chip übrig hat und diesen verlieren sollte, erhält er einen Chip des niedrigsten noch im Spiel befindlichen Wertes. Die Odd-Jetons jedes Mitspielers am Tisch werden für das Chip Race herangezogen. Es wird immer kaufmännisch gerundet. Der Spieler muss beim Chip Race nicht anwesend sein.

19.) Colour-Up – Um Flexibilität und das Aufrechterhalten des Spielflusses zu gewährleisten, kann die Turnierleitung jederzeit das Umtauschen von Jetons mit niedrigem Nennwert in einen höheren durchführen, um die Chipmenge zu reduzieren. Der Spielteilnehmer muss beim Colour-Up persönlich anwesend zu sein.

20.) Odd-Jetons – Bei Split-Pots erhält immer der Spielteilnehmer mit der schlechteren Position die Odd Chips (nicht teilbaren Chips).

21.) Jetons, Counts und Karten – Jeder Spielteilnehmer ist verpflichtet seine Karten jederzeit sichtbar für die anderen Spielteilnehmer zu halten. Jeder Spielteilnehmer soll die Möglichkeit haben die Jetons der Gegenspieler einschätzen zu können, deshalb müssen diese in übersichtlichen Stacks gestapelt sein. Von einem Stack spricht man in der Regel bei 20 übereinander gestapelten Jetons. Jetons mit dem höchsten Wert müssen für alle Spielteilnehmer jederzeit sichtbar sein. Die Spielteilnehmer haben nur dann Anspruch darauf, den tatsächlichen Einsatz genau zählen zu lassen und erhalten nur dann eine genaue Zählung aller Chips des Gegenspielers, wenn dieser all-in ist. Die Karten jedes Spielteilnehmers müssen permanent für Mitspieler und Personal sichtbar auf dem Tisch liegen.

22.) Platzwechsel – Wird ein Spielteilnehmer angehalten seinen Sitzplatz zu wechseln, müssen die Jetons sichtbar transportiert werden und der neue Sitzplatz muss sofort eingenommen werden. Sollte das Big Blind vorsätzlich versäumt werden, wird eine Strafe ausgesprochen.

23.) Kartendeck – Das Kartendeck kann jederzeit durch die Turnierleitung oder das Floor-Personal getauscht werden.

24.) Abgelegte Hände – Eine Hand gilt grundsätzlich als gepasst, wenn ein Spielteilnehmer seine Karten verdeckt mit einer eindeutigen Vorwärtsbewegung (auch ausserhalb der Reihenfolge) abwirft, die Karten vorsätzlich im Zuge noch vor einer möglichen aktiven Handlung (bet, raise, re-raise oder call) vom Spielteilnehmer selbständig geöffnet werden oder sie die bereits abgelegten Karten berühren. Das Floor-Personal kann eine versehentlich eingezogene Hand unter Umständen wieder ins Spiel bringen. Dafür muss die Hand aber eindeutig identifizierbar sein.

25.) Widersprüchliche Hand – Das Recht zur Anfechtung einer Hand erlischt mit dem Beginn einer neuen Hand. Eine neue Hand beginnt immer mit dem Schneiden der Spielkarten.

a.) Das Floor-Personal darf keine Gewinnerhand einziehen, die bereits aufgedeckt wurde und offensichtlich eine Gewinnerhand war. Die Spielteilnehmer sind angehalten das Personal beim Beurteilen aufgedeckter Hände zu unterstützen, falls sie der Meinung sind, dass ein Fehler gemacht wurde. Ein irrtümlich zugestellter Pot muss in diesem Sinne dem rechtmässigen Gewinner zugestellt werden.

b.) Zieht das Personal eine ungeschützte Hand ein, hat der Spielteilnehmer keinerlei Anspruch auf Wiedergutmachung und erhält seinen bisherigen Einsatz nicht zurück. Nur im Falle, dass ein Spielteilnehmer selbst erhöht hat und noch kein anderer Mitspieler mitgegangen ist, erhält dieser Spielteilnehmer seine Erhöhung zurück. Wurde das Raise jedoch gecallt, kann der Spielteilnehmer aus dem Turnier ausscheiden.

26.) Side Pots – Alle Side Pots sind getrennt voneinander abzuwickeln. Pots werden vor einer Teilung nicht miteinander vermischt. Spielteilnehmer dürfen in keinem Fall den Pot berühren.

27.) Zeit – Nachdem eine annehmbare Zeit für die Entscheidung eines Spielteilnehmers abgewartet und die Turnierleitung zur Zeitnahme gerufen wurde, hat dieser Spielteilnehmer noch eine weitere Minute Zeit für seine Entscheidung. Dabei werden die letzten 10 Sekunden laut herunter gezählt. Sollte keine Entscheidung getroffen worden sein ist die Hand tot. Jeder Spielteilnehmer, der das Spiel absichtlich verzögert, wird bestraft. Bei Turbo-Turnieren beträgt die Bedenkzeit 30 Sekunden inklusive eines Countdowns von fünf Sekunden.

28.) Mehrtägige Turniere – Um Verzögerungen zu vermeiden, gelten für mehrtägige Turniere folgende Abläufe: In den letzten fünf bis fünfzehn Minuten des letzten Levels hält der Turnierleiter die Uhr an. Anschliessend zieht ein Spielteilnehmer eine Karte zwischen Drei und Sieben und bestimmt damit die verbleibenden Hände des Spieltages. Nach Bekanntgabe der noch zu spielenden Hände durch die Turnierleitung werden diese an allen Tischen gespielt.

29.) Hand For Hand – Diese Regelung tritt vor dem Erreichen der Preisgeld-Platzierungen in Kraft. Sobald die Turnierleitung eine Hand for Hand-Phase ansagt, spielen alle Tische die aktuelle Hand zu Ende und unterbrechen anschliessend. Sobald alle Tische die aktuelle Hand beendet haben, wird eine neue Hand gegeben und erneut gewartet, bis alle Tische auch diese Hand beendet haben. Dieser Vorgang wiederholt sich so lange, bis durch das Ausscheiden eines oder mehrerer Spielteilnehmer die Preisgeld-Ränge erreicht sind.

a.) All-in – Wenn im Verlauf der Hand for Hand-Phase ein All-in angesagt und gecallt wird, stoppt der Croupier das Spiel an diesem Tisch und ersucht gleichzeitig die Spielteilnehmer, ihre Karten noch nicht aufzudecken. Der All-in-Tisch unterbricht sein Spiel solange, bis alle anderen Tische die aktuelle Hand beendet haben. Sobald dies der Fall ist, begibt sich das Turnierpersonal an den All-in-Tisch und fordert den Croupier auf, den Showdown fortzusetzen. Falls an mehreren Tischen ein All-in angesagt und gecallt wurde, wird das Spiel an all diesen Tischen unterbrochen. Nach Abschluss der aktuellen Hand beenden nun die All-in-Tische ihren Showdown einzeln nacheinander.

b.) Beenden zwei oder mehr Spielteilnehmer das Turnier in derselben Hand an verschiedenen Tischen, teilen sich diese Spielteilnehmer den abschliessenden Turnierplatz.

c.) Wenn zwei oder mehr Spielteilnehmer in derselben Hand am selben Tisch ausscheiden, entscheidet die zu Beginn der Hand höhere Chipsumme über die Platzierung dieser Spielteilnehmer im Turnier.

30.) Heads-Up – Im Heads-Up hat der Button immer das Small Blind, das Big Blind erhält die erste Karte. Sobald es zur Heads-Up Situation kommt, muss der Button so positioniert werden, dass kein Spielteilnehmer zweimal das Big Blind hat.

Aktionen

31.) Neuer Level – Wenn das Zeitlimit für eine Runde abgelaufen ist und vom Floor-Personal eine neue Runde angesagt wird, gelten die neuen Limits für die nächste Hand. Eine neue Hand beginnt immer mit dem Schneiden der Karten.

32.) Am Sitzplatz – Jeder Spielteilnehmer muss seinen Platz am Tisch eingenommen haben, sobald der Croupier dem Button die letzte Karte gegeben hat. Sitzt ein Spielteilnehmer nach Ende der Kartenausgabe nicht auf seinem Platz, nimmt der Croupier die Karten dieses Spielteilnehmers sofort aus dem Spiel.

a. Um Zeit beantragen zu können, muss ein Spielteilnehmer auf seinem Platz sitzen.

33.) Misdeal – Es handelt sich um einen Misdeal wenn:

- a.) Zwei oder mehrere zusätzliche Karten ausgeteilt wurden,
- b.) An einen Spielteilnehmer keine Karten ausgeteilt wurden,
- c.) Die erste oder zweite Karte aufgedeckt wurde,

Falls schon zwei oder mehr aktive Handlungen (bet, call, raise, re-raise, all-in,...) getätigt wurden, bevor der Fehler bemerkt wird, wird die fehlerhafte Hand für gültig erklärt und das Spiel wird regulär fortgesetzt. Ein Spiel kann nach dem Flop nicht mehr für ungültig erklärt werden.

34.) All-in – Ist ein Spielteilnehmer All-in, muss er auf seinem Platz bleiben, bis das Spiel beendet ist.

35.) Einsätze / Aktionen in- und ausserhalb der Reihenfolge – Agiert ein Spielteilnehmer in der Reihenfolge und geht mit einem ungenügenden Einsatz mit, weil er ein Raise nicht bemerkt hat, muss er seinen Einsatz komplettieren oder er verliert alle Ansprüche auf seine Einsätze und den Pot. Ein Raise ist nicht mehr gestattet. Der Floorman kann bei sich wiederholenden Aktionen, welche dem ordentlichen Spielverlauf nicht entsprechen, eine Strafe aussprechen.

Agiert ein Spielteilnehmer ausserhalb der Reihe, sind seine verbalen und physischen Ansagen bzw. Aktionen nur dann bindend, solange sich die bisherige Situation der Einsätze nicht verändert hat. Check, Call oder Fold gelten nicht als Veränderung. Der Floorman wird bei sich wiederholenden Aktionen, welche dem ordentlichen Spielverlauf nicht entsprechen, eine Strafe aussprechen. Aussagen betreffend der Wertigkeit der Hand sind nicht bindend. Absichtlich geäusserte Falschaussagen können bestraft werden. Das Ablegen (Passen) der Hole Cards ausserhalb der Reihenfolge wird bestraft.

36.) Raise – In Pot- und No Limit Varianten gibt es keine Begrenzung der Anzahl an Erhöhungen. Das Minimum Raise ist immer so hoch, wie die Erhöhung zuvor. In Split Limit Varianten sind pro Setzrunde drei Erhöhungen erlaubt. Befinden sich nur noch zwei Spielteilnehmer im Spiel, bevor ein drittes Mal erhöht wurde, ist die Anzahl der Erhöhungen nicht mehr begrenzt. In Pot- und No Limit Varianten gibt es drei Möglichkeiten ein gültiges Raise zu tätigen.

- a.) Der Betrag muss in einer Bewegung gesetzt werden.
- b.) Der Betrag wird vor dem Setzen annonciert.
- c.) Der Spielteilnehmer annonciert „Raise“, setzt genau den Betrag für den Call und dann in einer Bewegung die Erhöhung.

Bewegt ein Spielteilnehmer eine ungezählte Summe Jetons über die Betting Line, beträgt der Einsatz die Summe all dieser Jetons. Setzt ein Spielteilnehmer eine grosse Anzahl Jetons, so werden die Jetons erst dann vom Croupier gezählt, wenn der Einsatz gecallt wird oder der Croupier von einem Spielteilnehmer zur Zählung gebeten wird.

37.) Höherer Jeton – Tätigt ein Spielteilnehmer einen Einsatz mit einem Jeton, der grösser als der vorangegangene Einsatz ist, so handelt es sich nur dann um ein Raise, wenn er dieses auch ansagt. Die Annonce „Raise“ hat vor dem Setzen zu erfolgen. Die Erhöhung entspricht dem Wert des Jetons.

Setzt ein Spielteilnehmer ohne Ansage bei Blinds von 300 – 600 vor dem Flop oder nach vorangegangenem Anspiel zwei 500er Jetons, so gilt dies nur als Call, obwohl es sich um zwei Jetons handelt.

Wenn „Raise“ angesagt wird, jedoch ein höherer Jeton mit einem grösseren als für einen Call erforderlichen Wert gesetzt wird, dieser allerdings nicht die Höhe des Raise bekannt gibt, dann entspricht das Raise der Höhe des erlaubten Maximums bis hin zum Höchstwert des Jetons. Wenn mit einem höheren Jeton ein Raise ausgeführt werden soll, muss dies immer angesagt werden, bevor der Jeton über die Betting-Line geführt wird. Nach dem

Flop wird ein Einsatz mit einem höheren Jeton ohne Ansage immer als Einsatz in der vollen Höhe seines Wertes gerechnet.

Sofern nicht zuvor eine Erhöhung angesagt wurde, gilt die Reaktion auf einen Einsatz mehrerer Jetons gleichen Wertes als ein Call, falls durch das Entfernen eines dieser Chips der erforderliche Call-Betrag unterschritten wurde.

Ein Beispiel mit Blinds von 200/400: Setzt Spielteilnehmer A 1.200 (ein Raise um 800) und Spielteilnehmer B legt zwei Chips à 1.000 in den Pot, ohne ein Raise anzusagen, gilt dieser Einsatz als Call. Hätte Spielteilnehmer B vier Chips à 500 gesetzt, wäre dies ein Raise auf 2000 (weitere 800).

Setzt ein Spielteilnehmer ohne Annonce bei einer vorangegangenen Setzfolge von 800 / 1600 / 2400 / 3200 vier Jetons à 1000, so ist das kein Raise auf 4000, sondern nur ein Call auf den letzten Einsatz von 3200.

38.) Unvollständiges Raise – Setzt ein Spielteilnehmer ohne Annonce 50% oder mehr als der vor ihm getätigten Erhöhung, jedoch weniger als ein vollständiges Raise, so gilt diese Handlung als Raise und er muss seinen Einsatz auf das Minimum Raise ergänzen. Sind es weniger als 50% wird die Aktion nur als Call gewertet.

Ein All-In Satz, welcher geringer als ein vollständiges Raise ist, eröffnet die Setzrunde für jene Spielteilnehmer, die schon gehandelt haben, nicht neu. Das Setzen eines Jetons von grossem Wert, der grösser ist als der vorangegangene Einsatz ist nur dann ein Raise, wenn dieses auch angesagt wird. Die Annonce „Raise“ hat vor dem Setzen zu erfolgen.

39.) Showdown – Grundsätzlich bedeutet Showdown, alle Hole Cards immer offen und erkennbar – für Mitspieler und den Croupier – auf den Tisch gelegt werden.

Jener Spielteilnehmer, der die letzte aktive Aktion getätigt hat (bet, raise, re-raise oder all-in), muss mit dem Showdown beginnen.

Legt ein Spielteilnehmer im Showdown seine Karten verdeckt mit einer eindeutigen Vorwärtsbewegung ab, sind diese vom Croupier einzuziehen und gelten grundsätzlich als gepasst.

Sollte nach der Aufforderung des Croupiers zum Showdown nur noch ein Spielteilnehmer Anspruch auf den Pot erheben (der oder die anderen Spielteilnehmer passen), gewinnt dieser den Pot ohne Showdown. Spielteilnehmer, die keinen Anspruch auf den Pot erheben oder Spielteilnehmer, die keinen Gegenspieler mit einer gültigen Hand haben, müssen ihr Blatt nicht zeigen. Ausgenommen sie werden vom Floorman wegen Verdachts auf Zusammenspiel dazu aufgefordert.

Die gewinnende Hand muss alle Hole Cards bzw. alle sieben Karten zeigen.

a.) Mündliche Ansagen – Die gespielten Karten sind bindend. Mündliche Aussagen zu den Karten eines Spielteilnehmers sind nicht bindend, jedoch kann das Turnierpersonal nach eigenem Ermessen absichtliche Falschansagen mit einer Strafe belegen.

b.) All-in – Sobald ein Spielteilnehmer All-in ist und alle Einsätze getätigt wurden, werden alle Karten aufgedeckt. Wirft ein Spielteilnehmer seine Hand versehentlich ab, bevor die Karten aufgedeckt wurden, hat das Turnierpersonal das Recht, die Karten wieder ins Spiel zu bringen, sofern sie eindeutig identifiziert werden können. Spielteilnehmer, die ihre Karten in einer All-in-Situation absichtlich abwerfen, können bestraft werden.

c.) Side-Action – Wenn mehrere Spielteilnehmer mit einem All-in-Mitspieler um den Hauptpot spielen, sind alle Spielteilnehmer, die im Showdown um den Sidepot spielen verpflichtet, ihre Karten ebenfalls zu zeigen. Wenn ein All-in-Spielteilnehmer um einen oder mehrere Pots spielt, darf kein Sidepot-Mitspieler beim Showdown seine Karten passen. Der Croupier ist angewiesen, alle Hände aufzudecken.

d.) Sollte eine offensichtlich gewinnende Hand vom Croupier nach dem Showdown irrtümlich eingezogen werden, gewinnt sie trotzdem den Pot. Alle Mitspieler werden im Interesse der Fairness dazu aufgefordert, ein Missverständnis oder einen offensichtlichen Fehler an den Croupier sofort zu melden.

e.) Um einen Anspruch auf einen Teil des Pots zu haben, muss ein Spielteilnehmer bei „Playing the Board“ seine Hole Cards öffnen.

40.) Zeigen von Hole Cards / Abgelegte Hände – Zeigt ein Spielteilnehmer 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 den Mitspielern 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 (abgelegt), wenn ein Spielteilnehmer 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 Spielteilnehmer seine Hole Cards einem anderen Spielteilnehmer, so muss er sie auf Verlangen allen Spielern zeigen („show one – show all“).

Etikette und Strafen

41.) Verstösse gegen die Etikette – Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, im Interesse des Veranstalters und aller Spielteilnehmer bei Verstössen gegen die Etikette einen Teilnehmer vom Spiel auszuschliessen. Beispiele dafür sind das Berühren fremder Karten oder Jetons, Spielverzögerung, absichtlich geäusserte Falschaussagen, Handlungen ausserhalb der Reihe, Aufdecken der Hole Cards während eines laufenden Spiels oder ungebührliches Benehmen.

42.) Verpflichtung der Spieler – Spielteilnehmer sind verpflichtet, andere Spielteilnehmer im selben Turnier zu schützen. Aus diesem Grund dürfen Spielteilnehmer:

- a.) Zu keinem Zeitpunkt aktive Hände offenlegen.
- b.) Keine Ratschläge geben oder Kritik üben, bevor die Aktion beendet wurde.
- c.) Eine Hand kommentieren, die nicht offenliegt bzw. Strategien mit einem Zuschauer oder Mitspieler diskutieren.
- d.) Rücksprache halten mit einem aussenstehenden Ansprechpartner

43.) Collusion – Poker ist ein individuelles Spiel. Soft Play, (einem anderen Spielteilnehmer vorsätzlich Jetons zuspiesen), Rabbit Hunting, (das weitere Aufdecken von Common-Cards, nachdem ein Spiel beendet wurde) Angel Shooting (sich durch unfaire Taktiken einen Vorteil zu verschaffen) und Absprachen sind generell verboten und werden bestraft.

44.) Unflätige Aussagen – Das Beleidigen anderer Spielteilnehmer, der Turniermitarbeiter oder des Personals des Veranstaltungsortes werden nicht toleriert. Unflätige, obszöne oder beleidigende Äusserungen gegen einen Mitspieler oder einen Mitarbeiter werden bestraft. Wiederholte indirekte unflätige, obszöne oder beleidigende Äusserungen können zum Turnierausschluss führen.

45.) Strafen – Strafen werden im Allgemeinen durch den Poker Manager oder der Turnierleitung ausgesprochen und können eine mündliche Verwarnung, ein Missed Hand Penalty oder eine Disqualifikation nach sich ziehen. Die Strafe kann einfach oder mehrfach ausgesprochen werden. Während eines Missed Hand Penaltys muss der betroffene Spielteilnehmer den Turnierbereich für die Dauer der Strafe verlassen.

Alle Turnierteilnehmer müssen sich während der Veranstaltung in allen Turnierbereichen höflich und respektvoll benehmen. Jeder Teilnehmer, der ein unangemessenes Verhalten gegenüber einem anderen Teilnehmer bemerkt, sollte dies sofort einem Turniermitarbeiter melden.

Eingeschlossen – aber nicht ausschliesslich – sind beispielsweise Spielteilnehmer, deren persönliche Hygiene oder Gesundheitszustand die anderen Mitspieler an den Tischen beeinträchtigt. Die Entscheidung darüber, inwieweit die persönliche Hygiene oder Gesundheit eines Einzelnen andere Mitspieler beeinträchtigt, wird durch das Turnierpersonal getroffen.

Gaming Manager
Casino St. Moritz, June 2018