



Poker Tournament Directors ASSN.

2024 Regeln Version 1.0, 9 Okt. 2024

Die Langform-Version enthält:

Empfohlene Verfahren und Erläuterungen

Rote Schrift zeigt Änderungen zu 2022 an

Die Poker TDA ist ein freiwilliger Verband der Pokerindustrie, der 2001 gegründet wurde. Die Aufgabe der TDA ist es, die weltweite Einheitlichkeit der Pokerturnierregeln zu erhöhen. Die TDA-Regeln ergänzen die konventionellen Hausregeln. Im Falle eines Konfliktes mit einer Glücksspielbehörde gelten die Regeln der Behörde.

Allgemeine Konzepte

1. Entscheidung des Floors

Das Wohl des Spiels und der Fairness stehen bei der Entscheidungsfindung an erster Stelle und hat oberste Priorität. Ungewöhnliche Umstände schreiben gelegentlich vor, dass vernünftige Entscheidungen im Interesse der Fairness Vorrang vor technischen Regeln haben. Entscheidungen des Floors sind endgültig.

2. Pflichten der Spieler

Die Spieler sollen 1) Ihre Registrierungsdaten und Platzzuteilungen überprüfen, 2) Überprüfen, ob sie die richtige Anzahl von Karten erhalten haben, bevor wesentliche Handlung (WH) eintritt, 3) Ihre Hände schützen, -Ihre Absichten klar machen, 4) Dem Spiel folgen, 5) In der richtigen Terminologie und Gesten handeln, 6) Ihr Recht zu handeln verteidigen, 7) Karten sichtbar halten und die Chips ordnungsgemäß stapeln, 8) Am Tisch bleiben, solange ihre Hand im Spiel ist, 9) Alle Karten richtig aufdecken, wenn sie beim Showdown konkurrieren, 10) Sich äußern, wenn sie einen Fehler bemerken, 11) Einem angemessenen Spieltempo nachgehen, 12) Time/Clock verlangen, wenn dies gerechtfertigt ist, 13) Unverzüglich Tische wechseln, 14) Die Regel „ein-Spieler-pro-Hand“ befolgen, 15) Die Regeln kennen und befolgen, 16) Die Etikette einhalten, 17) Das Personal informieren, wenn sie diskriminierendes und/oder beleidigendes Verhalten beobachten oder erleben, 18) Und im Allgemeinen zu einem ordnungsgemäßen Turnierverlauf beitragen, bei dem sich alle Spieler willkommen fühlen.

3. Offizielle Terminologie und Gesten

Offizielle Begriffe sind einfache, unverwechselbare, altherwürdige Erklärungen wie: Bet, Raise, Call, Fold, check, all-in und Pot (nur bei Pot-Limit Varianten). Regionale Ausdrücke können auch diese Voraussetzungen erfüllen. Außerdem müssen Spieler vorsichtig mit ihren Gesten sein, wenn sie an der Reihe sind; auf den Tisch klopfen ist ein check. Es liegt in der Verantwortung des Spielers seine Absichten deutlich zu machen: beim Benutzen unüblicher Begriffe oder Gesten liegt das Risiko beim Spieler und kann zu anderen Entscheidungen führen, als er beabsichtigte. Siehe auch Regel 2 & 42.

4. Identität der Spieler

Spieler müssen jederzeit deutlich zu erkennen sein. Das Turnierpersonal kann einen Spieler auffordern, Gegenstände (Sonnenbrille, Kapuze oder andere Gesichtsbedeckungen) abzunehmen, der seine Identifizierung beeinträchtigt oder andere Teilnehmer ablenkt.

5. Elektronische Geräte und Kommunikation

A: Den Spielern ist es nicht gestattet, am Tisch zu telefonieren. Klingeltöne, Musik, Bilder, Videos usw. müssen unhörbar sein und dürfen andere nicht stören. Diese und andere Geräte, Hilfsmittel, Fotos, Videos und Kommunikationsmittel dürfen nicht stören, das Spiel verzögern oder einen Wettbewerbsvorteil verschaffen und unterliegen den Haus- und Spielregeln.

B: Telefone und andere Geräte dürfen nicht auf dem Tisch liegen.

C: Spieler mit aktiven Händen dürfen nicht mit elektronischen oder Kommunikationsgeräten interagieren oder diese bedienen. Die Definition solcher Geräte kann neue Technologien einschließen und muss vom TD aktualisiert werden.

D: Wett-Apps, Diagramme und andere Pokerstrategie-Tools dürfen am Tisch nicht verwendet werden. Die Spieler dürfen auch keine Pokerstrategie-Daten von anderen Personen oder Quellen erhalten oder verwenden. Verstöße gegen Regel 5 können mit Strafen nach Regel 71 belegt werden.

6: Offizielle Sprachen

Der Veranstalter veröffentlicht und gibt deutlich die an den Tischen erlaubte(n) Sprache(n) bekannt.

Platzvergabe, Auflösen & Balancieren

7. Zufällige korrekte Platzvergabe

Bei Turnieren und Qualifikationsturnieren werden die Sitzplätze zufällig zugewiesen. Ein Spieler, der auf einem falschen Sitzplatz mit dem korrekten Chip-Stack startet, wird auf seinen richtigen Sitzplatz mit **seinem** gegenwärtigen Stack umgesetzt.

8. Ersatzspieler, späte Registrierungen und Re-Entries

A: Ersatzspieler, Spieler, die sich später registrieren und wiedereintretende Spieler starten mit einem vollen Stack. Sie erhalten zufällig einen Tisch und einen Platz nach dem gleichen Ablauf und aus dem gleichen Platzkontingent, dass für neue Spieler zur Verfügung steht und bekommen direkt Karten ausgeteilt, außer sie sitzen zwischen Small Blind und Button.

B: Ist es bei einem Re-Entry Event für einen Spieler erlaubt seine Chips aufzugeben und einen neuen Stack zu kaufen, werden die aufgegeben Chips aus dem Spiel genommen.

9. Spezielle Bedürfnisse

Bei der Platzvergabe sollte, wenn möglich, Spielern mit Einschränkungen entgegengekommen werden.

10. Neue Spieler und Spieler aufgelöster Tische

A: Neue Spieler, die in das Turnier einsteigen und Spieler von aufgelösten Tischen können jeden Platz zugewiesen bekommen, inklusive Button, Small- und Big Blind. Sie erhalten direkt Karten, außer sie sitzen zwischen Small und Big Blind.

B: Spielern von aufgelösten Tischen werden durch ein 2-stufiges Auswahlverfahren neue Tische und Plätze zugewiesen. (siehe Erläuterungen)

11. Tischausgleich (table balance) und das Spiel unterbrechen

A: Um die Anzahl der Spieler auszugleichen, wird bei Flop- und mixed-games der Spieler, der als nächstes im Big Blind ist, an die schlechteste Position am neuen Tisch gesetzt. Wenn möglich auch als einzelner Big Blind, selbst wenn das bedeutet, dass der Platz an dem Tisch den Big Blind 2-mal in Folge hat. Die schlechteste Position ist niemals der Small-Blind. Bei reinen Stud-Spielen wechseln die Spieler nach Position (Der letzte Platz der frei wurde, am Tisch mit weniger Spielern, ist der Platz, der aufgefüllt wird).

B: Bei mixed-games (z.B.: HORSE) wird, wenn das Spiel von Hold'em zu Stud wechselt, nach der letzten Hold'em-Hand der Button an die Position versetzt, als wäre die nächste Hand eine Hold'em-Hand und wird dort für die Dauer der Stud-Runde eingefroren. Der Spieler, der bei Stud versetzt wird, ist der Spieler der Big Blind wäre, wenn das Spiel in dieser Hand Hold'em wäre. Beim Wechsel zu Hold'em startet der Button dort, wo er eingefroren wurde.

C: Der Tisch, von dem ein Spieler versetzt wird, wird durch ein vorgegebenes Verfahren festgelegt.

D: Das Spiel wird an den Tischen angehalten, die durch Eliminierung 3 oder mehr Spieler weniger haben als der Tisch mit den meisten Spielern, sobald die Blinds betroffen sind (Siehe Erläuterungen). Bei anderen Formaten wird das Spiel nach Ermessen der Turnierleitung angehalten (z.B. bei 6-Max oder Turbos) Die Turnierleitung kann veranlassen, das Spiel anzuhalten. Dieses Anhalten ist kein Misdeal. Im Ermessen der Turnierleitung können, während das Turnier fortschreitet die Tische strenger ausbalanciert werden.

Pots / Showdown

12. Erklärungen. Karten sprechen beim Showdown

Die Karten „sprechen“, um den Gewinner zu ermitteln. Mündliche Erklärungen zum Wert der Hand sind beim Showdown nicht verbindlich, aber absichtliches falsch Ansagen einer Hand kann bestraft werden. Die Dealer sollten beim Showdown den Wert der Hände ermitteln und ansagen. Jeder Spieler, ob in der Hand oder nicht, sollte sich melden, wenn **sie denken**, dass beim Bewerten der Hände oder der Vergabe des Pots ein Fehler gemacht wurde.

13. Aufdecken der Karten und töten der Gewinnerhand

A: Ordnungsgemäßes Aufdecken ist sowohl 1) Alle Karten offen auf den Tisch zu legen und 2) Es dem Dealer und den Spielern zu ermöglichen die Hand klar zu bewerten. "Alle Karten" bedeutet beide Hole-Cards bei Hold'em, alle 4 Hole-Cards bei Omaha, alle 7 Karten bei 7-Stud, usw...

B: Beim Showdown muss der Spieler seine Hand schützen, bis sie bewertet wurde (siehe auch Regel 65). Wenn ein Spieler seine Karten nicht vollständig aufdeckt, danach diese im Glauben er habe gewonnen muckt, tut er dies auf eigene Gefahr. Wenn die Karten nicht zu 100% wiederauffindbar und identifizierbar sind und die Turnierleitung entscheidet, dass die Hand nicht eindeutig bewertet werden kann, so hat der Spieler keinen Anspruch auf den Pot. Die Entscheidung der Turnierleitung, ob eine Hand ausreichend aufgedeckt wurde, ist endgültig.

C: Der Dealer kann keine ordnungsgemäß aufgedeckte Hand für tot erklären die offensichtlich gewinnt.

14. Live-Karten beim Showdown

Verdecktes wegwerfen ungeöffneter Karten tötet sie nicht automatisch; Spieler können ihre Meinung ändern und ihre Karten aufdecken, solange sie zu 100% identifizierbar und wiederauffindbar sind. Karten sind vom Dealer getötet, wenn sie in den Muck geschoben oder auf andere Weise unauffindbar und nicht identifizierbar gemacht werden.

15. Unregelmäßigkeiten beim Showdown und Karten wegwerfen

A: Wenn ein Spieler nur eine Karte aufdeckt, die seine Hand zur Gewinnerhand macht, sollte der Dealer ihn anweisen alle Karten aufzudecken. Wenn er dies ablehnt, sollte der Floor gerufen werden.

B: Wenn ein Spieler setzt und im Anschluss seine Karten wegwirft, im Glauben er hätte gewonnen (und dabei vergisst, dass noch ein anderer Spieler in der Hand ist), sollte der Dealer die Karten einbehalten und den Floor rufen (eine Ausnahme der Regel 58). Wenn die Karten vernichtet wurden und nicht wiederauffindbar und nicht mit 100-prozentiger Sicherheit identifizierbar sind, hat er keinen Anspruch auf Einsätze, die er gecallt hat. Wenn Karten vernichtet wurden und der Spieler eine Bet oder einen Raise gemacht hat, die noch nicht gecallt wurden, wird der unbezahlte Einsatz zurückgegeben.

16. Aufdecken der Karten beim All-In

Alle Karten sollen ohne Verzögerung aufgedeckt werden, sobald ein Spieler All-In ist und sämtliche Aktionen der übrigen in der Hand verbliebenen Spieler abgeschlossen sind. Kein Spieler der All-In oder sämtliche Einsätze mitgegangen ist darf seine Hand passen, ohne sie aufzudecken. Jeweils alle Hände im "Main" und "Sidepot(s)" müssen aufgedeckt werden und sind noch im Spiel. (siehe Erläuterungen)

17. Showdowns ohne All-Ins und Showdown Reihenfolge

A: Wenn Karten beim Showdown ohne All-In nicht spontan aufgedeckt oder weggeworfen werden, kann die Turnierleitung eine Reihenfolge für das Aufdecken durchsetzen. Der Spieler, der die letzte

aktive Aktion am River getätigt hat, muss zuerst aufdecken. Gab es keine Bet am River, muss der Spieler der als Erster agieren würde zuerst aufdecken (d.h. erster Platz im Uhrzeigersinn links vom Button in „Flop-Spielen“ high-hand bei Stud low-hand bei Razz usw.).

B: Ein Showdown ohne All-in wird nicht ausgefochten, wenn alle bis auf einen Spieler ihre Hände wegwerfen, ohne sie aufzudecken. Der letzte Spieler mit „Live-Cards“ gewinnt und braucht seine Karten nicht zeigen.

18. Verlangen eine Hand zu sehen

A: Spieler, die beim Showdown keine Karten mehr besitzen, oder ihre Karten verdeckt gepasst haben, verlieren jedes Recht eine der übrigen Hände zu sehen.

B: Gab es einen Einsatz auf dem River, hat jeder Caller ein unveräußerliches Recht auf Verlangen die Hand des letzten Aggressors aufgedeckt zu bekommen („die Hand, die er bezahlt hat, um sie zu sehen“), vorausgesetzt der Caller ist noch im Besitz seiner Karten oder hat sie aufgedeckt. Es liegt im Ermessen der Turnierleitung, wie alle weiteren Anfragen zu regeln sind, wie z.B. die Hand eines anderen Callers zu sehen oder wenn es keinen Einsatz auf den River gab.
(siehe Erläuterungen (übernommen 2013))

19. Das Board beim Showdown spielen

Um das Board zu spielen, müssen Spieler alle Hole-Cards aufdecken, um einen Teil vom Pot zu bekommen (siehe Regel 13-A).

20. Zuteilung ungerader Chips

Zuerst werden ungerade Chips in den kleinsten noch im Spiel befindlichen Nennwert gewechselt. A) Board Spiele mit zwei oder mehr High oder Low Händen: der ungerade Chip geht an den ersten Spieler links vom Button. B) Stud, Razz und bei zwei oder mehr High oder Low Händen bei Stud/8: der ungerade Chip geht an die höchste Karte nach Farbe der gewinnenden 5-Karten-Hand des Spielers. C) H/L Split: der ungerade Chip im Gesamtpot geht an die High-Seite. D) 2022 Gelöscht.

21. Side Pots

Jeder Side Pot wird einzeln aufgeteilt.

22. Umstrittene Hände und Pötte

Das Lesen einer aufgedeckten Hand kann angefochten werden, bis eine neue Hand beginnt (siehe Regel 23). Fehler bei dem Berechnen oder Zuweisen des Pots können angefochten werden, bis in der nächsten Hand wesentliche Handlungen stattgefunden haben. Endet eine Hand während einer Pause, endet das Recht etwas anzufechten eine Minute nachdem der Pot zugeteilt wurde.

Allgemeine Abläufe

23. Neue Hand und Neue Limits

Ein neues Level beginnt mit der Ankündigung **durch den Floor oder das Audiosignal der Turnieruhr**. Das neue Level gilt ab der nächsten Hand. Hände beginnen mit dem ersten Riffle, dem Drücken des Shuffler-Buttons oder dem Ablösen des Dealers. Startet eine Hand fälschlicherweise mit einer vorherigen Blindstufe, wird diese mit der vorherigen Blindstufe weitergespielt, sollten wesentliche Handlungen stattgefunden haben (Regel 36). **Beginnt während des Dealerwechsels ein neuer Level, gibt der neue Dealer eine Hand mit den vorherigen Blinds.**

24. Chip Race, Geplante Color Ups

A: Bei geplanten Color Ups werden Chips beginnend mit Platz 1 aus dem Spiel getauscht, wobei maximal 1 Chip pro Spieler gewonnen werden kann. Spieler können nicht beim Chip Race ausscheiden: verliert ein Spieler seine(n) letzten Chip(s) beim Chip Race, bekommt er 1 Chip des niedrigsten noch im Spiel befindlichen Nennwertes.

B: Die Spieler müssen ihre Chips vollständig sichtbar haben und es wird empfohlen, das Chip Race zu verfolgen.

C: Sollte nach dem Chip Race ein Spieler noch Chips eines bereits entfernten Nennwertes besitzen, werden diese nur zu gleichem Wert auf noch verbliebene Nennwerte umgetauscht. Chips bereits entfernter Nennwerte, die man nicht mehr komplett in Chips des kleinsten noch im Spiel befindlichen Wertes tauschen kann, werden ersatzlos entfernt.

25. Karten und Chips sichtbar, zählbar und leicht zu handhaben. Beliebige Color Ups

A: Spieler, Dealer und der Floor sind berechtigt Chipstände vernünftig schätzen zu können; dazu sollten Chips in zählbaren Stacks aufbewahrt werden. Die TDA empfiehlt saubere senkrechte Stacks von je 20 Chips des gleichen Werts als Standard. Höherwertige Chips müssen zu jeder Zeit sichtbar und identifizierbar sein. Ist ein Floor nicht in der Lage einen Chipstack schnell abschätzen zu können, kann es ein Spieler wahrscheinlich auch nicht.

B: Turnierdirektoren kontrollieren die Anzahl und Wertigkeiten der im Spiel befindlichen Chips und können nach ihrem Ermessen bei einem oder mehreren Spielern jederzeit Color Ups durchführen. Außerplanmäßige Color Ups müssen angekündigt werden.

C: Spieler müssen ihre Karten zu jeder Zeit sichtbar lassen.

26. Wechsel des Kartenspiels

Kartendecks werden bei Dealerwechsel, Levelwechsel oder nach Vorgaben des Veranstalters getauscht. Spieler dürfen kein Tausch des Decks verlangen.

27. Re-Buys

Spiele dürfen keine Hand verpassen. Spieler, die vor der Hand die Absicht erklären ein Re-Buy zu tätigen, müssen eventuelle Einsätze nachzahlen.

28. Rabbit Hunting

Rabbit Hunting (das Aufdecken von Karten, die gekommen wären, wenn die Hand noch nicht beendet wäre) ist nicht erlaubt.

29. Time rufen

Spieler sollten rechtzeitig handeln, um ein angemessenes Spieltempo beizubehalten. Ist nach Ansicht des TDs eine angemessene Zeit verstrichen, kann **dieser** Time rufen oder einer Time-Aufforderung eines beliebigen Spielers aus dem Turnier stattgeben. Spieler müssen an ihren Plätzen sein, um Time verlangen zu dürfen (Regel 30). Ein Spieler, für den die Uhr läuft, hat bis zu 25 Sekunden plus einen 5 Sekunden Countdown Zeit um zu Handeln. Wenn der Spieler mit einer Bet konfrontiert ist und die Zeit abläuft, ist seine Hand Tot; gab es keine Bet, ist die Hand gecheckt. Im Zweifel wird für den Spieler entschieden. TDs können die zum Handeln erlaubte Zeit anpassen und andere Schritte auswählen, die dem Spiel angepasst sind und so anhaltende Verzögerungen stoppen (siehe auch Regel 2 und 70).

Spieler anwesend / berechtigt für eine Hand

30. Am Platz und Live-Hände

Um eine Live-Hand zu haben, muss ein Spieler an seinem Platz sein, wenn allen Spielern die letzte Karte des Anfangsdeals ausgeteilt wurde. Spieler, die dann nicht an ihren Plätzen sind, dürfen sich ihre Karten nicht ansehen und werden sofort eingezogen. Ihre gesetzten Blinds und Ante gehen in den Pot und falls ein abwesender Spieler die Bring-In im Stud ausgeteilt bekommt, setzt er auch das Bring-In. Ein Spieler muss an seinem Platz sein, um nach Time verlangen zu dürfen (Regel 29). „an seinem Platz“ Bedeutet in Reichweite seines Stuhls. Diese Regel beabsichtigt nicht die Spieler anzuregen, außerhalb ihres Platzes während einer Hand zu sein.

31. Am Tisch mit noch bevorstehenden Aktionen

Spieler mit Händen, die noch im Spiel sind (das beinhaltet Spieler die All In, oder auf andere Weise fertig mit setzen sind) müssen für alle Setzrunden und den Showdown am Tisch bleiben. Den Tisch zu Verlassen ist unvereinbar mit dem Schützen der eigenen Hand und dem Verfolgen von Aktionen und kann bestraft werden.

Button / Blinds

32. Toter Button

Turniere werden mit einem „totem“ Button gespielt.

33. Vor Blinds ausweichen

Spieler die Absichtlich einen Blind verpassen werden mit einer Strafe belegt (**siehe Regel 71-B**).

34. Buttonplatzierung und -bewegung

A: Wird eine falsche Buttonplatzierung entdeckt bevor wesentliche Handlung (WH) eintritt, wird der Fehler korrigiert. Ist jedoch WH aufgetreten, wird das Spiel fortgesetzt. Beispiel: Ist der Button zweimal bewegt worden und WH treten auf, bleibt der Fehler bestehen. Der Button wird in der nächsten Hand nicht korrigiert. Alle Spieler haben die Verantwortung, die Platzierung des Button zu beobachten und sich zu melden, sollte ein Fehler aufgetreten sein (siehe Regel 2).

B: **Heads Up.** Der Small Blind ist der Button, er bekommt die letzte Karte, agiert als erster vor dem Flop und als letztes in allen anderen Setzrunden. Zu Beginn des Heads Up muss der Button eventuell angepasst werden, um sicher zu stellen, dass kein Spieler zweimal hintereinander den Big Blind hat.

Dealing Regeln

35. Misdeals und ungültige Decks

A: Misdeals schließen ein, sind aber nicht notwendigerweise darauf begrenzt: 1) 2 oder mehr Karten lagen beim Anfangsdeal falsch herum im Deck; 2) Die erste Karte wurde an den falschen Platz gegeben; 3) Karten wurden an einen Platz ausgegeben der nicht in der Hand ist; 4) Ein Platz der in der Hand ist hat keine Karten erhalten; 5) Die falsche Anzahl an Karten wurde an irgendeinen Spieler ausgeteilt (außer Regel 37); 6) Vor wesentlichen Handlungen wird eine nicht zum Spieltyp zugehörige Karte gefunden (Beispiel: Joker, 2-3-4-5 in Short Deck); 7) In Flop Spielen, wenn entweder die erste oder zweite Karte offen ausgeteilt wird oder zwei Karten durch einen Fehler des Dealers aufgedeckt werden. Hausregeln gelten für Draw-Spiele (z.B. Lowball).

B: Spieler können am Button maximal zwei aufeinanderfolgende Karten ausgeteilt bekommen (siehe auch Regel 37).

C: Bei Misdeals ist das neue Austeilen der Hand eine exakte Wiederholung: der Button wird nicht verschoben, es nehmen keine neuen Spieler Platz und die Blindstufe bleibt gleich. Karten werden auch an Spieler ausgeteilt, die beim ursprünglichen Austeilen nicht an ihrem Platz waren **und dürfen diese auch spielen** (siehe Regel 30). **Spieler, die gerade bestraft werden, erhalten auch Karten, werden aber anschließend getötet.** Die originale und wiederholte Hand zählt für Spieler unter Strafe als eine Hand, nicht als zwei.

D: Sobald wesentliche Handlungen stattgefunden haben (siehe Regel 36), kann keine Hand mehr zum Misdeal erklärt werden, die Hand wird weitergespielt, es sei denn das Deck ist ungültig. Nicht zum Spiel zugehörige Karten, die nach wesentlichen Handlungen gefunden werden, werden wie Papierschnipsel behandelt (Ausnahme: ungültige Decks).

E: Ungültige Decks. Wenn 2 oder mehr Karten mit der gleichen Farbe und dem gleichen Wert gefunden werden, ist das Deck ungültig. Andere Bedingungen ungültiger Decks können gemäß lokaler Spiel- und Hausregeln definiert sein. Wenn ein ungültiges Deck entdeckt wird, unabhängig von wesentlichen Handlungen, wird das Spiel gestoppt und alle Einsätze werden erstattet. Wenn eine Hand bereits beendet ist, endet das Recht eine Hand anzufechten aufgrund eines ungültigen Decks entsprechend Regel 22.

36. Wesentliche Handlungen (WH)

Wesentliche Handlungen sind entweder A) Zwei beliebige Aktionen in der Reihe, von den mindestens eine Aktion Chips in den Pot bringt (z.B. zwei beliebige Aktionen, außer 2x Check oder 2x Fold) oder

B) Jede Kombination aus 3 Handlungen in Reihe (Check, Bet, Raise, Call, Fold). Gesetzte Blinds zählen nicht als wesentliche Handlung (siehe Regel 35-D und 53-B).

37. Button mit zu wenig Karten

Ein Spieler, der am Button zu wenig Karten erhalten hat, soll das sofort melden. Fehlende Karten am Button sollten, wenn es für den Spieltyp zulässig ist, ersetzt werden, selbst wenn wesentliche Handlungen stattgefunden haben. Macht der Button jedoch mit einer Hand mit zu wenig Karten eine Aktion (durch Checken oder Folden), ist seine Hand tot.

38. Burn-Karten nach wesentlichen Handlungen

Die Burn-Karte schützt das Kartendeck, sie „sichert nicht die Kartenreihenfolge“. Haben WH stattgefunden und eine Hand wird wegen der falschen Anzahl an Karten für tot erklärt, werden alle Karten der getöteten Hand gemuckt und es gilt die Zufälligkeit für das weitere Dealen (siehe auch RP-14 Zufälligkeit). Das Kartendeck wird als normales Deck behandelt und nur eine Karte wird für jede folgende Setzrunde als Burn-Karte von dem Deck gelegt. (siehe Erläuterungen).

39. Regelwidrige Flops und vorzeitig ausgeteilte Karten

A: 4-Karten-Flops. Sollte der Flop aus vier statt drei Karten bestehen, aufgedeckt oder nicht und unabhängig davon, ob die mutmaßlich erste Karte bekannt ist, wird der Floor gerufen. Der Dealer mischt die vier Karten verdeckt und der Floor sucht eine der Karten, die als nächste Burn-Karte verwendet wird, zufällig aus.

B: Wurde bei einem Flop mit drei Karten keine Burn-Karte gelegt, aufgedeckt oder nicht und unabhängig davon, ob die mutmaßlich erste Karte bekannt ist, und noch keine Aktion stattgefunden hat, werden die drei Karten verdeckt gemischt und eine wird als Burn-Karte ausgesucht. Der Flop besteht anschließend aus den restlichen zwei Karten plus die nächste Karte des Decks. Sollte eine beliebige Aktion (selbst ein Check) stattgefunden haben, wird das Spiel mit den anfänglichen drei Karten fortgesetzt. Für den Turn wird danach nur eine Burn-Karte verwendet.

C: Für vorzeitig aufgedeckte Karten siehe empfohlene Verfahren RP-5.

D: Erneutes Mischen während einer Hand. Um die Integrität des Spiels zu schützen, müssen die Karten jedes Mal, wenn das Deck während einer laufenden Hand neu gemischt wird, „Face-Down“ und nicht aufgedeckt gemischt werden. Beispiele zu vorzeitigen Karten (Regel 39 und RP-5), Kartendeck durcheinander (RP-4), extra Karten bei Draw oder Stud (RP-10-H), usw.

Spiel: Bets und Raises

40. Methoden zu setzen: Verbal und durch Chips

A: Einsätze werden durch verbale Ansagen und/oder durch Setzen von Chips getätigt. Sollte ein Spieler beides machen, definiert das, was als erstes passiert, den Einsatz. Geschieht beides gleichzeitig, hat eine klare und sinnvolle verbale Ansage Vorrang, andernfalls gelten die Chips. In unklaren Situationen oder wenn Ansage und Chips sich widersprechen, wird der TD, basierend auf den Umständen und Regel Nr.1, die Höhe des Einsatzes festlegen (siehe Erläuterungen und Regel 57).

B: Mündliche Ansagen können allgemein („Call“, „Raise“), nur ein spezifischer Betrag („eintausend“) oder beides („raise eintausend“) sein.

C: Für alle Setz-Regeln ist die Ansage eines spezifischen Betrags dasselbe wie das stille setzen eines gleichen Betrags. Bsp.: Die Ansage „zweihundert“ ist das gleiche, wie das stille Setzen von 200 Chips.

41. Methoden zu Callen

Übliche und akzeptable Arten zu Callen beinhaltet: A) „Call“ ansagen; B) Chips in Höhe eines Calls zu setzen; C) Stilles Setzen eines höherwertigen Chips; oder D) Stilles Setzen mehrerer Chips, die nach der Multi-Chip-Regel (Regel 46) einem Call entsprechen. Stilles Setzen von Chips, verhältnismäßig klein zur vorherigen Bet (Bsp.: Blinds 2k-4k. Spieler A setzt 50k, Spieler B legt still einen 1k Chip) ist kein Standard. Davon wird dringend abgeraten, es ist strafbar und wird nach Ermessen der Turnierleitung interpretiert, inklusive als vollen Call gewertet zu werden.

42. Methoden zu Raisen

Bei No-Limit oder Pot-Limit muss ein Raise vorgenommen werden, indem: A) Der volle Betrag in einer Bewegung gesetzt wird; B) Der volle Betrag mündlich erklärt wird, bevor Chips gesetzt werden. Es liegt in der Verantwortung der Spieler, ihre Absichten klarzumachen. Notiz: Zwei-Bewegungs-Raises 2019 gelöscht.

43. Raise Beträge

A: Ein Raise muss mindestens gleich hoch sein, wie die größte vorherige vollständige Bet oder Raise der aktuellen Setzrunde. Ein Spieler der 50% oder mehr der größten vorherigen Bet erhöht, aber weniger als ein Minimum-Raise, muss einen vollen Minimum-Raise machen. Wenn es weniger als 50% sind, ist es ein Call, es sei denn ein Raise wurde angekündigt oder der Spieler ist All-In (Regel 45-B). Das Ansagen eines Betrags oder das Legen des gleichen Chipbetrags wird gleichbehandelt (Regel 40-C). Bsp.: NLHE, die erste Bet beträgt 1.000, verbale Ansage „vierzehnhundert“ oder stilles Legen von 1.400 Chips sind beides Calls, außer ein Raise wurde vorher angesagt.

B: Ohne weitere klarstellende Informationen, ist das Ansagen eines Raise und eines Betrags der Gesamteinsatz. Bsp.: Spieler A spielt 2.000, Spieler B sagt „Raise achttausend“. Der Gesamteinsatz beträgt 8.000.

44. Setzen eines höherwertigen Chips (Overchips)

Nach einer Bet oder einem Blind, ist das Setzen eines einzelnen höherwertigen Chips (einschließlich deines letzten Chips) ein Call, wenn nicht vorher ein Raise angesagt wurde. Um mit einem höherwertigen Chip zu erhöhen, muss ein Raise angesagt werden, bevor der Chip die Tischoberfläche berührt. Wenn ein Raise angesagt aber kein Betrag genannt wird, gilt die Erhöhung mit dem maximal zulässigen Betrag für diesen Chip. Gibt es keine vorherige Bet, gilt das stille Setzen eines höherwertigen Chips (ohne Ansage) als Maximum-Betrag für diesen Chip.

45. Setzen mehrere Chips

A: Wurde von einem Spieler ein Einsatz getätigt und ging keine Erhöhung oder All-In voraus, ist das Setzen mehrerer Chips ein Call (das beinhaltet auch das Setzen der letzten Chips), sollte jeder Chip benötigt werden, um zu bezahlen; z.B., wenn das Entfernen des kleinsten Chips weniger zurücklässt als den vollen Betrag zum Bezahlen. Beispiel 1: Spieler A legt 400, Spieler B erhöht auf 1.100 total (ein Raise um 700), Spieler C setzt ohne Ansage einen 500er und 1.000er Chip. Dies ist ein Call, da ein Entfernen des 500er Chip weniger als den Call-Betrag von 1.100 zurücklässt. Beispiel 2: NLHE 25-50. Spieler A spielt Post-Flop 1.050 und Spieler B setzt seine letzten Chips (zwei 1.000er). B bezahlt, es sei denn ein Raise oder All-In wird vorher angesagt.

B: Wird nicht jeder Chip benötigt, um zu bezahlen, d.h. wenn durch das Entfernen eines der kleinsten Chips des Call-Betrags oder mehr übrigbleibt: 1) Sollte der Spieler Chips übrighaben, regelt die 50%-Hürde nach Regel 43 den Einsatz. 2) Eine Bet mit dem oder den letzten Chip(s) eines Spielers ist eine All-In-Bet unabhängig davon, ob die 50%-Hürde erreicht wird oder nicht (siehe Erläuterungen).

46. Chips älterer Einsätze, die noch nicht eingezogen wurden

A: Um Verwirrung zu vermeiden, sollten Spieler mit noch nicht eingezogenen vorherigen Einsätzen, die mit einer Erhöhung konfrontiert sind, ihre Aktion ansagen, bevor sie Chips zum vorherigen Einsatz hinzufügen.

B: Sind Spieler mit einem Raise konfrontiert, verpflichtet das klare zurückziehen eines Chips vorheriger Einsätze zu bezahlen oder zu erhöhen; **Sie** dürfen den oder die Chip(s) nicht wieder zurücklegen und passen.

C: Sollten ohne Ansage neue Chips hinzugefügt werden und der Einsatz unklar für das Haus sein, gelten die Call- und Raise-Regeln 41-45 wie folgt: 1) Sind vorherige Chips für einen Call nicht ausreichend UND entweder liegengelassen ODER vollständig zurückgezogen worden, ist das Setzen eines höherwertigen Chips ein Call und mehrere neue Chips unterliegen der 50%-Regelung (Regel 43). 2) Sind vorherige Chips teilweise zurückgezogen worden ODER vorherige Chips für einen Call ausreichend, ist der kombinierte Einsatz ein Raise, sollte die 50%-Hürde erreicht sein (Regel 43 und 45), ist es weniger, ist es ein Call (siehe Erläuterungen).

47. Wiedereröffnung der Setzrunde

A: No-Limit und Pot-Limit: Spieler, die bereits gehandelt haben und mit einem All-In (oder zunehmende mehrere kleine All-Ins) was weniger als eine volle Bet oder ein volles Raise entspricht, konfrontiert sind, ermöglicht es ihnen nicht erneut zu setzen oder zu erhöhen, wenn sie wieder an der Reihe sind. Sollten mehrere kleine All-Ins das Setzen wieder ermöglichen, ist das Minimum-Raise immer die letzte gültige Bet oder das letzte gültige Raise dieser Runde (siehe auch Regel 43).

B: Limit-Games: Es werden mindestens 50% einer vollen Bet oder eines vollen Raise benötigt, um das Setzen wieder zu ermöglichen (siehe Erläuterungen).

48. Anzahl der erlaubten Raises

Es gibt bei No-Limit und Pot-Limit keine Obergrenze für die Anzahl der Erhöhungen. Bei Limit-Varianten gibt es eine Begrenzung der Raises, auch bei Heads-Up, bis das Event auf 2 Spieler reduziert ist: es gilt das Haus-Limit.

49. Akzeptierte Aktionen

Poker ist ein Spiel das ständig Aufmerksamkeit und fortlaufendes Beobachten erfordert. Es liegt in der Verantwortung des bezahlenden Spielers den korrekten Betrag eines Gegners vor dem Callen festzustellen, unabhängig davon, was von anderen gesagt wird. Sollte ein bezahlender Spieler verlangen nachzuzählen, aber falsche Informationen von Dealer oder Spieler erhalten, dann den Betrag setzen oder einen Call ansagen, hat der bezahlende Spieler die komplette korrekte Aktion akzeptiert und muss den richtigen Betrag oder All-In-Betrag begleichen. Wie in allen Situationen, kann Regel 1 nach Ermessen des Turnierdirektors zur Anwendung kommen (siehe auch RP-12).

50. Der Reihe nach handeln

A: Spieler müssen der Reihe nach verbal und/oder durch das Setzen von Chips handeln. Aktionen der Reihe nach sind verbindlich und gesetzte Chips verbleiben im Pot.

B: Spieler müssen auf klare Einsätze warten, bevor sie handeln. Bsp.: NLHE, Spieler A sagt Raise (aber keinen Betrag) und Spieler B passt schnell. B sollte mit seiner Aktion warten, bis die Höhe des Raises von A klar ist.

51. Verbindliche Ansagen / unvollständige Calls in Reihe

A: Allgemeine mündliche Ansagen in Reihe (wie „Call“ oder „Raise“), verpflichtet den Spieler zur vollen gegenwertigen Aktion (siehe Erläuterung).

B: Ein Spieler tätigt durch Ansagen oder Setzen einen unvollständigen Call von weniger als dem Call-Betrag, ohne zuerst „Call“ zu sagen. Ein unvollständiger Call ist zwangsläufig ein voller Call, wenn er in Reihe gemacht wurde, gegenüber: 1) Jeder Bet im Heads-Up oder 2) Der Eröffnung-Bet in jeder Runde mit mehreren Spielern in der Hand. Andere Situationen liegen im Ermessen der Turnierleitung. Die Eröffnungs-Bet ist der erste Chip-Einsatz jeder Runde (kein Check); der gesetzte Big Blind ist in Blind-Spielen vor dem Flop die Eröffnungs-Bet der ersten Runde. All-In-Buttons verringern die Häufigkeit unvollständiger Calls (siehe RP-1). Diese Regel bestimmt, wann Spieler einen vollen Call machen müssen und wann sie nach Ermessen der Turnierleitung den Betrag des beabsichtigten unvollständigen Calls aufgeben und passen können (siehe Erläuterungen). Für zu niedrige Bets und Raises siehe Regel 52.

C: Sollten zwei oder mehrere unvollständige Calls in Reihe passieren, geht das Spiel zum ersten Spieler mit unvollständigem Call zurück, der seine Bet nach Regel 51-B korrigieren muss. Die Turnierleitung wird entscheiden, wie die Hände der verbleibenden Spieler auf Grundlage der Umstände zu behandeln sind.

52. Fehlerhafte Bets, zu niedrige Bets oder Raises

A: Bei Limit- und No-Limit-Varianten werden Einsätze und Erhöhungen überall innerhalb der aktuellen Setzrunde (am River jederzeit vor dem Showdown), die unter dem erlaubten Minimum-Betrag liegen korrigiert. Bsp.: NLHE 100-200. Auf dem Flop setzt Spieler A 600 und Spieler B erhöht auf 1.000 (ein um 200 zu niedriges Raise). Spieler C und D bezahlen, Spieler E passt und dann wird der Fehler bemerkt. Jederzeit bevor der Turn gelegt wird, werden die Einsätze für alle beteiligten Spieler auf 1.200 angehoben. Wurde der Turn gelegt, bleibt der Fehler bestehen. Für zu niedrige Calls siehe Regel 51.

B: Sollte ein Spieler bei Pot-Limit-Varianten basierend auf einer falschen Berechnung des Pots zu viel setzen (ein unerlaubter Einsatz), werden die Einsätze aller Spieler innerhalb der aktuellen Setzrunde

korrigiert. Wird der Pot zu niedrig berechnet, wird alles korrigiert, bis wesentliche Handlungen stattfinden (siehe Erläuterungen).

53. Handlungen außerhalb der Reihe (Out Of Turn (OOT))

A: Jede Aktion außerhalb der Reihe (Check, Call oder Raise) wird zum richtigen Spieler zurückgesetzt, der an der Reihe ist. Die OOT-Handlung kann bestraft werden und ist verbindlich, wenn es keine verändernde Aktion bis zum OOT-Spieler gibt. Ein Check, Call oder Fold durch den richtigen Spieler zählt nicht als verändernde Aktion. Sollten verändernde Handlungen stattgefunden haben, ist die OOT-Aktion nicht verbindlich; jede Bet oder jedes Raise wird dem OOT-Spieler zurückgegeben, der dann wieder alle Optionen hat, Call, Raise oder Fold. Ein OOT-Fold ist verbindlich (siehe Erläuterungen).

B: Spieler, die durch eine OOT-Handlung übersprungen wurden, müssen ihr Recht zu handeln verteidigen. Hatte ein übersprungener Spieler eine angemessene Zeit zur Verfügung und er sich nicht meldet bevor wesentliche Handlungen (Regel 36) außerhalb der Reihe nach ihm auftreten, sind die Aktionen verbindlich. Die Aktion geht zurück und der Floor wird entscheiden wie die übersprungene Hand unter den gegebenen Umständen zu behandeln ist, einschließlich die Hand für tot zu erklären oder auf nicht-aggressive Aktionen zu beschränken (siehe Erläuterungen).

54. Potgröße und Pot-Limit-Einsätze

A: Spieler sind nur bei Pot-Limit-Varianten berechtigt, die Höhe des Pots zu erfragen. Dealer zählen den Pot bei Limit- und No-Limit-Varianten nicht mit.

B: Vor dem Flop hat **ein alleiniger Big Blind oder ein zu geringer All-In-Blind keine Auswirkungen auf die Pot-Berechnung. Alle Pre-Flop-Pots und Re-Pot-Einsätze werden so behandelt, als lägen volle Blinds.** Bsp.1: PLO, Blinds 100-200, alleiniger Big Blind 200. Bsp. 2: Small Blind 100, Big Blind 100 (100 zu wenig). **In beiden Beispielen beträgt die Pot-Limit-Bet für den ersten Spieler 700.**

C: Auf dem Flop richten sich die Einsätze nach der tatsächlichen Größe des Pots.

D: Die Ansage „Ich setze Pot“ ist bei No-Limit-Varianten kein gültiger Einsatz, aber es verpflichtet den Spieler einen gültigen Einsatz zu tätigen (mindestens einen Mindesteinsatz) und kann mit einer Strafe belegt werden. Spieler, die mit einer Bet konfrontiert sind, müssen eine gültige Erhöhung vornehmen.

55. Unzulässige Setz-Ansagen

Sagt ein Spieler, der nicht mit einer Bet konfrontiert ist: A) „Call“, ist es ein Check; B) „Raise“, muss er mindestens einen Mindesteinsatz leisten. Ein Spieler, der angesichts eines Einsatzes „Check“ sagt, kann mitgehen oder passen, aber nicht erhöhen.

56. String Bets und Raises

String Bets und Raises sind nicht erlaubt. **Solche Einsätze beinhalten mehrere Bewegungen, bei denen ein Spieler eine Bet abgibt und dann zu seinem Stack zurückkehrt, um weitere Chips für seine Bet zu holen.**

57. Nicht standardisiertes und unklares Setzverhalten

Spieler verwenden inoffizielle Begriffe und Gesten auf eigene Verantwortung. Diese können anders interpretiert werden, als vom Spieler beabsichtigt. Wenn ein Einsatz mehrere Bedeutungen haben kann, wird er als der höchste sinnvolle Betrag gewertet, der kleiner oder gleich der Potgröße* vor dem Einsatz ist. Bsp.: NLHE Blinds 200-400, weniger als 5.000 im Pot, der Spieler sagt „ich setze fünf“. Liegt keine weitere Information vor, beträgt der Einsatz 500; beträgt der Pot 5.000 oder mehr, ist der Einsatz 5.000. *Der Pot ist die Summe aller vorherigen Einsätze, inklusive aller Einsätze von Spielern, die noch nicht eingezogen worden (siehe Regel 2,3,40 und 42).

58. Nicht standardisierte Folds

Jedes getätigte Fold eines Spielers, z.B. er ist an der Reihe und es gab noch keinen Einsatz (bis zu ihm wurde gecheckt, oder er ist als erstes am Zug) oder er passt außerhalb der Reihe, ist ein verbindlicher Fold und kann bestraft werden (siehe auch Regel 15-B).

59. Bedingte und vorzeitige Aussagen

A: Bedingte Aussagen über künftige Aktionen sind kein Standard und es wird dringend davon abgeraten. Nach Ermessen der Turnierleitung können sie verbindlich sein und/oder bestraft werden. Bsp.: „Wenn-Dann-Aussagen“ wie „Wenn du setzt, dann erhöhe ich“.

B: Sagt Spieler A „Bet“ oder „Raise“ an und Spieler B geht mit, bevor der genaue Einsatz von A bekannt ist, entscheidet die Turnierleitung den Einsatz so, wie es der Situation am besten entspricht, einschließlich der Verpflichtung für B, einem beliebigen Betrag zu bezahlen.

60. Zählung des Chip-Stacks eines Gegners

Spieler, Dealer und der Floor haben das Recht den Chip-Stack der gegnerischen Spieler vernünftig schätzen zu können (Regel 25). Ein Spieler kann nur dann eine genaue Zählung verlangen, wenn er mit einem All-In-Einsatz konfrontiert wird und an der Reihe ist. Der All-In-Spieler ist nicht verpflichtet zu zählen; auf Anfrage zählt der Dealer oder der Floor die Chips. Es gelten akzeptierte Aktionen (siehe Regel 49). Sichtbare und zählbare Chipstapel (Regel 25) verbessern die Zählbarkeit erheblich.

61. Höhere Einsätze in Erwartung von Wechselchips

Einsätze sollten nicht dafür benutzt werden, um Wechselchips zu erhalten. Mehr als den benötigten Betrag zu setzen, kann alle Spieler am Tisch verwirren. Alle Chips, die ohne Ansage gesetzt werden, laufen Gefahr, zum Einsatz gezählt zu werden. Bsp.: Der Einsatz ist 325, Spieler A setzt ohne Ansage 525 (einen 500er und einen 25er), wobei er 200 Wechselchips erwartet. Dies ist eine Erhöhung auf 650, gemäß der Regel für das Setzen mehrerer Chips (Regel 45).

62. All-In mit Chips die später gefunden werden

Geht Spieler A All-In und ein versteckter Chip wird, nachdem ein Spieler gecallt hat, gefunden, bestimmt der Turnierdirektor, ob der Chip Teil der akzeptierten Aktion ist (Regel 49). Ist der Chip nicht Teil der Aktion, wird A nicht für den/die Chips(s) bezahlt, sollte er gewinnen. Verliert A, wird er oder sie nicht durch den/die Chip(s) gerettet und die Turnierleitung kann den/die Chip(s) dem gewinnenden Spieler zusprechen.

Spiel: Sonstiges

63. Chips während des Transports nicht sichtbar

Spieler sollten Chips so halten und transportieren, dass sie sichtbar sind. Ein Spieler, der dies macht, verliert die Chips und kann disqualifiziert werden. Die eingebüßten Chips werden aus dem Spiel genommen. Die TDA empfiehlt dem Veranstalter bei Bedarf Racks oder Beutel für den Transport der Chips zur Verfügung zu stellen.

64. Verlorene und wiedergefundene Chips

Verlorene und wiedergefundene Chips, deren Eigentümer nicht ermittelt werden können, werden aus dem Spiel genommen und dem Turnierinventar zurückgeführt.

65. Versehentlich getötete / ungültige / aufgedeckte Hände

A: Spieler müssen ihre Hände jederzeit schützen, auch beim Showdown, während auf die Auswertung der Hand gewartet wird. Zieht der Dealer eine Hand fälschlicherweise ein oder wird durch die Entscheidung der Turnierleitung eine Hand für ungültig erklärt und nicht mit 100-prozentiger Sicherheit identifizierbar ist, bekommt der Spieler weder seine Karten noch bereits bezahlte Beträge zurück. Sollte der Spieler eine Bet oder ein Raise getätigt haben, was nicht bezahlt wurde, wird der nicht mitgegangene Betrag zurückgegeben.

B: Wurde eine Hand eingezogen, die identifiziert werden kann, bleibt sie im Spiel, ungeachtet dessen, ob irgendwelche Karten aufgedeckt wurden.

66. Tote Hände und wergerwerfen bei Stud-Varianten

Nimmt ein Spieler, der an der Reihe ist, bei Stud-Varianten die „Upcards“ auf, ist seine Hand tot. Richtiges wegwerfen beim Stud bedeutet, dass man alle offenen Karten umdreht und sie verdeckt nach vorne schiebt.

Etikette und Strafen

67. Keine Offenlegung. Eine Hand pro Spieler

Spieler müssen andere Spieler zu jederzeit im Turnier schützen. Daher dürfen Spieler, ob in der Hand oder nicht, nicht:

1. Über den Inhalt von Händen sprechen, die weggeworfen worden oder noch im Spiel sind,
2. Zu keiner Zeit Ratschläge geben oder die Spielweise kritisieren,
3. Eine Hand beurteilen, die noch nicht aufgedeckt wurde.

Die Regel „Ein Spieler pro Hand“ ist aktiv. Diese Regel verbietet es unter anderem, das Zeigen einer Hand oder das Besprechen einer Strategie mit einem anderen Spieler, Berater oder Zuschauer.

68. Aufdecken von Karten und richtiges wegwerfen

Das Aufdecken von Karten, bei denen noch nicht alle Aktionen abgeschlossen sind, einschließlich des aktuellen Spielers der als letztes handelt, kann zu einer Strafe führen, aber nicht zu einer toten Hand. Jede Strafe beginnt nach dem Ende der Hand. Beim Wegwerfen sollten die Karten niedrig nach vorn geschoben, nicht absichtlich aufgedeckt oder hochgeworfen werden (helicoptered) (siehe auch Regel 66).

69. Ethisches Spiel

Poker ist ein individuelles Spiel. Softplay führt zu Strafen, was den Verlust von Chips und/oder Disqualifikation beinhalten kann. Chip-Dumping und andere Formen der Absprache führt zur Disqualifikation.

70. Verstöße gegen die Etikette

Verstöße gegen die Etikette können wie in Regel 71 beschrieben, geahndet werden. Beispiele hierfür sind unter anderem: 1) Anhaltende Spielverzögerung, 2) Unnötiges Berühren eines anderen Spielers, seiner Karten oder seiner Chips, 3) Wiederholtes Handeln außer der Reihe, 4) Beibehalten schlechter Sichtbarkeit von Karten oder Chips, 5) Einsätze außerhalb der Reichweite des Dealers zu platzieren, 6) Beleidigendes Verhalten, 7) Schlechte Hygiene, 8) Und übermäßiges Gerede.

71. Verwarnungen, Strafen und Disqualifikation

A: Zu den Sanktionsmöglichkeiten gehören unter anderem mündliche Verwarnungen, eine oder mehrere „auszusetzende Hände“ oder „auszusetzende Runden“ und Disqualifikationen. Für auszusetzende Runden verpasst der bestrafte Spieler eine Hand pro Spieler am Tisch (inklusive ihm oder ihr selbst) zum Zeitpunkt, als die Strafe ausgesprochen wurde, multipliziert mit der Anzahl der Strafrunden. Bei wiederholten Verstößen werden die Strafen verschärft. Spieler, die sich nicht am Tisch befinden oder mit einer Strafe belegt sind, können durch Setzen der Ante oder den Blinds aus dem Turnier ausscheiden.

B: Eine Strafe kann für Verstöße gegen die Etikette (Regel 70), Karten aufdecken obwohl noch Aktionen möglich sind, Karten werfen, gegen die Regel „Ein-Spieler-pro-Hand“, **missbräuchliche Nutzung von Geräten und Strategiehilfsmittel**, oder ähnliche Vorfälle verhängt werden. Strafen werden für Softplay, Beschimpfungen, störendes Verhalten, sich der Blinds entziehen oder Betrug verhängt. Das Durchchecken der alleinigen Nuts, sollte ein Spieler als letztes auf dem River dran sein, ist nicht automatisch ein Softplay-Verstoß; basierend auf der Situation liegt es im Ermessen des Turnierdirektors.

C: Spieler, die mit einer Strafe belegt sind, müssen sich vom Tisch entfernen. Karten werden an ihre Plätze verteilt, ihre Blinds und Ante werden gesetzt, ihre Hände werden nach dem ersten Austeilen der Karten eingezogen und wenn sie die Stud Bring-In Karten ausgeteilt bekommen, müssen sie das Bring-In setzen.

D: Chips eines disqualifizierten Spielers werden aus dem Spiel entfernt.



Poker Tournament Directors ASSN.

2024 Empfohlene Verfahren,

Version 1.0, Oktober 2024

Bei den empfohlenen TDA-Verfahren handelt es sich um Vorschläge zur Reduzierung von Fehlern zur Verbesserung des Turnierablaufs. Sie können auch auf Situationen angewendet werden, in denen es zu viele Variationen gibt, um sie in einer universellen Regel zu behandeln. Die gerechteste Entscheidung in diesen Fällen erfordert möglicherweise die Anwendung mehrerer Regeln, die Bewertung aller Umstände und das Vertrauen auf Regel 1 als primären Leitfaden.

RP-1 All-In Buttons

All-In-Buttons zeigen deutlich an, dass ein Spieler „All-In“ ist. Der Dealer bewahrt die Buttons bei sich auf (nicht jeder Spieler). Sobald ein Spieler All-In ist, platziert der Dealer einen All-In-Button vor dem Spieler, so dass der Rest des Tisches ihn sehen kann.

RP-2 Von Heranziehen der Einsätze wird abgeraten

Das routinemäßige Heranziehen von Chips während des Setzens und Erhöhens am Tisch ist ein schlechtes Dealer-Verhalten. Das Reduzieren der Stacks kann die Aktionen verändern, Verwirrung stiften und die Fehlerquote erhöhen. Nur der Spieler, der gerade an der Reihe ist, darf den Dealer fragen, Einsätze in den Pot zu bringen.

RP-3 Persönliches Eigentum

Die Tischoberfläche ist für die Verwaltung der Chipstapel, das Austeilen der Chips und das Setzen von Einsätzen vorgesehen. Am Tisch und in den Freiräumen um ihn herum sollten keine unwichtigen persönlichen Gegenstände für Unordnung sorgen. Jeder Cardroom sollte seine Richtlinien bezüglich der im Turnierbereich erlaubten Gegenstände deutlich aushängen.

RP-4 Kartenstapel durcheinander

Sind in einer laufenden Hand noch Karten zu verteilen und der Kartenstapel wird fallen gelassen oder es scheint, als wäre der Stapel durcheinander: 1) Wenn möglich, sollte man zuerst versuchen den Originalstapel wiederherzustellen; 2) Ist es nicht möglich, muss versucht werden, einen neuen Stapel zu erstellen. Dieser Stapel besteht nur aus Karten des vorherigen Staples (keine Muck- oder Burn-Karten). Er sollte neu gemischt und abgehoben werden. Das Spiel wird anschließend mit dem neuen Kartenstapel fortgeführt; 3) Fällt der Stapel runter und ist mit den Muck- und/oder Burn-Karten vermischt, wird der Kartenstapel mit den Muck- und/oder Burn-Karten neu gemischt und abgehoben. Das Spiel wird anschließend mit dem neuen Stapel fortgeführt.

RP-5 Vorzeitig ausgeteilte Karten

Board- und Burn-Karten werden manchmal vorzeitig ausgeteilt, bevor die Aktionen der vorangegangenen Runde abgeschlossen ist. Die allgemeinen Verfahren für diese Situation sind:

A: Vorzeitiger Flop: Lassen sie die Flop-Burn-Karte als Burn-Karte liegen. Legen sie die vorzeitigen Flop-Karten zurück auf das Kartendeck und mischen sie den Stapel neu. Geben sie den Flop (ohne weitere Burn-Karte) aus dem neuen Stapel erneut aus.

B: Eine vorzeitige Turn-Karte: Lassen sie die Burn-Karte des Turns als Burn-Karte liegen. Legen sie die vorzeitig aufgedeckte Turn-Karte zurück auf das Kartendeck und mischen sie den Stapel neu. Geben sie den Turn (ohne weitere Burn-Karte) aus dem neuen Stapel erneut aus.

C: Eine vorzeitige River-Karte: Lassen sie die River-Burn-Karte als Burn-Karte liegen. Legen sie die vorzeitig aufgedeckte River-Karte zurück auf das Kartendeck und mischen sie den Stapel neu. Geben sie den River (ohne weitere Burn-Karte) aus dem neuen Stapel erneut aus.

D: Vorzeitige Karte bei Stud: Die vorzeitige Karte wird in den Stapel zurückgelegt und der Stapel wird neu gemischt (siehe RP-17, neu mischen). Eine neue „Street“ wird aus dem neu gemischten Stapel ohne weitere Burn-Karte ausgeteilt.

RP-6 Effizientes Versetzen von Spielern

Das Umsetzen von Spielern, um Tische auszulösen oder auszubalancieren, sollte zügig erfolgen, um Blinds nicht zu verpassen oder das Spiel anderweitig zu verzögern. Wenn möglich, sollten die Spieler Racks für den Transport der Chips haben und ausreichend Chips gegen höherwertige ausgetauscht bekommen, damit sie nicht eine ungewöhnlich große Anzahl Chips tragen müssen (siehe Regel 10, 11 und 63).

RP-7 Timing des Dealer-Wechsels

Die TDA empfiehlt, dass Dealer 90 Sekunden vor einer geplanten Pause oder einer Blind-Erhöhung mit dem Ablösen warten. Dadurch wird vermieden, dass die Zeit in entscheidenden Phasen des Spiels abläuft.

RP-8 Hand-für-Hand-Verfahren (H4H)

A: Die Auszahlungsberechtigung beginnt mit der Ankündigung: „Nach Beendigung der aktuellen Hand bitte warten, wir spielen Hand für Hand“. Wenn in der laufenden Hand genügend Spieler ausscheiden, um ins Geld zu kommen, haben die ausgeschiedenen Spieler einen Anspruch auf einen Teil der Platzierung(en), die für die aktuelle Hand bezahlt wurde(n). Bsp.: NLHE-Turnier mit 50 bezahlten Plätzen. Zum Zeitpunkt der Bekanntgabe sind noch 52 Spieler übrig und während der laufenden Hand scheiden 3 Spieler aus. Alle 3 Spieler teilen sich die Auszahlung für den 50sten Platz.

B: Während des H4H-Spiels **werden maximal 3 Minuten pro Runde manuell von der Uhr abgezogen.**

C: Damit die Spieler den Zeitpunkt des Levelwechsels möglichst genau erkennen können, sollte die Uhr nach Möglichkeit pro Runde reduziert werden und nicht nach mehreren Händen im „Paket“.

D: Die Blinds steigen weiterhin, wenn die Zeit mit einer Rate von 3 Minuten abläuft und ein neues Level erreicht wird.

E: Die Spieler sind angehalten, aber nicht verpflichtet, während des H4H-Spiels sitzen zu bleiben.

F: Im Falle eines All-Ins und Calls während H4H sollten die Karten aller Spieler in der Hand verdeckt bleiben. Die Dealer sollten keine weiteren Karten dealen, bis sie dazu aufgefordert werden.

RP-9 Anzahl der Spieler am Final Table

9- und 8-handed Events werden aus zwei Tischen mit jeweils fünf Spielern zu einem 9-handed Final Table zusammengelegt. 7- und 6-handed Events werden aus zwei Tischen mit jeweils vier Spielern zu einem 7-handed Final Table zusammengelegt.

RP-10 Verfahren für das Austeilen von Stud-Turnieren

A: Eine verdeckte Karte, die bei der ersten Ausgabe aufgedeckt wird, ist die offene Karte des Spielers und die 3rd Street wird an diesen Spieler verdeckt ausgeteilt. Der Spieler kann das Bring-In sein.

B: Eine Karte, die vom Dealer in der 7th Street aufgedeckt wurde, wird ersetzt, wenn noch Bet-Einsätze in dieser Hand möglich sind. Die 7th Street sollte auch dann verdeckt ausgeteilt werden, selbst wenn keine Bet-Aktion in der Hand mehr möglich ist und der/die Spieler in All-In Situationen nicht in der Gefahr sind zuerst aufzudecken.

C: Die Karten eines Spielers, der sich bei der Kartenausgabe nicht an seinem Platz befindet (siehe Regel 30), werden gepasst. Auf der 4th Street werden keine Karten an eine Hand ausgeteilt, die nicht mehr im Spiel ist.

D: Werden zwei oder mehrere übereinstimmende High-Hands bei Stud (oder Stud-8) oder Low-Hands bei Razz gezeigt, beginnt das Setzen bei der Hand mit der High-Card nach Farbe.

E: Wenn ein Spieler, der die niedrigste Karte nach Farbe erhalten hat, mit der Ante bereits All-In ist, beginnt das Setzen links von ihm. Spieler mit Chips müssen mindestens das Bring-In setzen oder passen.

F: Die Einsätze werden auf der 4th Street nicht verdoppelt, wenn ein Paar gezeigt wird.

G: Für vorzeitig ausgeteilte Karten beim Stud siehe RP-5-D.

H: 7th Street Verfahren bei zu kleinem Kartenstapel. Wenn vor dem Austeilen der 7th Street die Anzahl der Karten im aktuellen Kartendeck weniger als die „erforderliche Anzahl“ (Anzahl der verbleibenden Spieler + Burn-Karten + letzte Karte, die nicht ausgeteilt wird) ist, gehen Sie wie folgt vor: A) Kann die erforderliche Anzahl durch Hinzufügen der 3 vorherigen Burn-Karten (für die 4th, 5th und 6th Street) erreicht werden, wird der aktuelle Kartenstapel mit den 3 vorherigen Burn-Karten gemischt, um einen neuen Stapel zu erstellen. Der neue Stapel wird abgehoben, eine Burn-Karte gelegt und eine Karte an jeden Spieler ausgeteilt. B) Enthält der aktuelle Kartenstapel mindestens 3 Karten, aber durch das Hinzufügen der vorherigen Burn-Karten nicht die benötigte Anzahl erreicht wird, legt der Dealer die oberste Karte des aktuellen Stapels als Burn-Karte und teilt die nächste Karte als Gemeinschaftskarte in die Mitte des Tisches. C) Hat der aktuelle Kartenstapel weniger als 3 Karten, wird er mit den 3 vorherigen Burn-Karten zu einem Stapel gemischt, abgehoben und eine Burn-Karte gelegt. Die nächste Karte wird als Gemeinschaftskarte gelegt. D) Ist eine Gemeinschaftskarte im Spiel, ist der Spieler der als erstes auf der 6th Street an der Reihe ist, auch auf der 7th Street als erstes an der Reihe.

RP-11 Ante-Formate und keine Ante-Reduzierung

Wird eine Single-Player-Ante verwendet, wird das Big-Blind-Ante-Format (BBA) mit Big-Blind-First-Berechnung empfohlen. Die Ante sollte im weiteren Verlauf eines Events nicht reduziert werden (einschließlich am Final Table).

RP-12 Dealer sollten Einsätze und Erhöhungen ansagen

Dealer sollten regelmäßig die Höhe von „nicht-All-In-Einsätzen“ ansagen, wenn am Tisch weitere Einsätze getätigt werden. All-In-Einsätze werden nur auf Anfrage des Spielers gezählt, der gerade an der Reihe ist. Akzeptierte Aktionen gelten weiterhin (Regel 49). Geplante und freiwillige Color-Ups verbessern die Zählbarkeit von Einsätzen.

RP-13 Dealer sollten Chips in Split-Pot-Spielen stapeln

Wenn möglich, sollten Dealer bei Split-Pot-Spielen die Chips regelmäßig stapeln. Das Stapeln der Chips sollte nicht die Sicht der Spieler verdecken oder das Spiel anderweitig stören.

RP-14 Zufälligkeit kann in besonderen Situationen angewendet werden

Für Fehlerbehebung, die nicht anderweitig in den TDA-Regeln und -Verfahren geregelt sind, können Turnierrichtoren das Konzept der Zufälligkeit verwenden, um eine Lösung zu finden.

RP-15 Richtige Kommunikation des Turnierpersonals

A: Gehende Dealer sollten kommende Dealer über relevante Informationen zum Tisch informieren. Beispiele dafür sind: Blind-Informationen, verwarnte oder bestrafte Spieler, störendes Verhalten.

B: Der Dealer sollte den Floor über alle bestehenden und potenziellen Verstöße gegen Regel 2 (Pflichten der Spieler) und Regel 70 (Etikette) informieren. Besonderes Augenmerk ist auf diskriminierendes oder beleidigendes Verhalten im Allgemeinen oder gegenüber bestimmten Spielern oder Mitarbeitern zu richten.

RP-16 Abwesende Spieler an einem aufgelösten Tisch

Ist ein Spieler während der Auflösung eines Tisches nicht anwesend, sollten seine Chips von einem Mitarbeiter an den neuen Tisch gebracht werden.

RP-17 Setzmethode bei Draw-Turnieren

Limpen ist in allen Single-Draw-Spielen erlaubt.

RP-18 Reihenfolge bei Mixed-Games

Um Fehler zu vermeiden, dürfen in Mixed-Games-Turnieren (z.B. HORSE) Stud und Stud-8 nicht nacheinander gespielt werden.

RP-19 Spielverzögerung reduzieren

Das Casino sollte deutlich ankündigen, dass es Spielverzögerungen reduzieren will, damit die Spieler wissen, dass ein zügiges Spiel erwartet wird. Es wird empfohlen, dass jedes Casino kreative Methoden zur Verringerung von Spielverzögerung anwendet. Einige Methoden, die von TDA-Mitgliedern erfolgreich eingesetzt werden, sind unter anderem: -Zufällige Tischauflösungen anstelle einer vorbestimmten Reihenfolge, -Eine bestimmte Anzahl von Händen pro Level, Runde für Runde zu spielen oder softes H4H und -Das Hinzufügen einer „Shot-Clock“.

RP-20 Karten zum Mischen bereit

Zu Beginn des Turniers oder am Ende einer Pause, innerhalb einer Minute vor Beginn oder Fortsetzung des Spiels, sollte der Floor ankündigen, dass die Dealer ihre Decks vorbereiten sollen. Wenn mindestens 2 Spieler am Tisch sitzen, wäscht der Dealer die Karten und platziert sie so, dass sie zu Beginn des Levels gemischt werden können.

RP-21 Ausbreiten des Pots

Der Pot wird nur bei Pot-Limit-Events mitgerechnet. Auf Wunsch kann der Pot ausgebreitet werden, um die Sichtbarkeit der Chips zu erhöhen. Siehe auch Regel 54: Potgröße und Pot-Limit-Einsätze

RP-22 Einsätze von nicht-konfessionellen Gegenständen (Bounty-Chips, Time-Chips usw.)

Gegenstände, die keinen Nennwert haben (Bounty-Chips, Time-Chips usw.), sollten eine andere Größe als die Standard-Spiel-Chips haben. Einsätze mit diesen Gegenständen werden gemäß den Hausregeln oder Regel 1 ausgelegt und können nach Ermessen des Turnierdirektor als Call oder All-In gewertet werden.



Poker Tournament Directors ASSN.

Erläuterungen 2024 Regeln

Version 1.0, Oktober 2024

Die Poker TDA ist ein freiwilliger Verband der Pokerindustrie, der 2001 gegründet wurde. Die Aufgabe der TDA ist es, die weltweite Einheitlichkeit der Pokerturnierregeln zu erhöhen. Die TDA-Regeln ergänzen die konventionellen Hausregeln. Im Falle eines Konfliktes mit einer Glücksspielbehörde gelten die Regeln der Behörde.

Regel 10: Tische auflösen, 2-stufiges Auswahlverfahren. Ein 2-stufiges Auswahl- oder „Doppelblind-“ Verfahren stellt sicher, dass keine Bevorzugung bei der Verteilung neuer Sitzplätze stattfindet. Ein Beispiel für ein solches Verfahren: 1) Man zeigt den Spielern am aufzulösenden Tisch die neuen Platzkarten, mischt sie verdeckt und bildet anschließend einen Stapel; 2) Der Dealer teilt jedem Spieler offen eine Platzkarte aus. Die Platzkarten werden beginnend beim Spieler mit der höchsten Karte verteilt.

Regel 11-D Tischausgleich (table balance) und das Spiel unterbrechen.

Beispiel: NLHE 9-handed, Tisch A hat 5 Spieler, Tisch B hat mit 8 Spielern die meisten. Das Spiel stoppt an Tisch A, sobald der Big Blind auf einen freien Platz trifft.

Regel 16: Aufdecken der Karten beim All-In. „Alle Hände werden ohne Verzögerung auf den Tisch gelegt, sobald ein Spieler All-In ist und alle Setzaktionen aller übrigen Spieler in der Hand abgeschlossen sind“. Diese Regel besagt, dass alle verdeckten Karten aller Spieler sofort umgedreht werden, ist mindestens ein Spieler All-In und es keine Möglichkeit für weitere Einsätze durch den/die anderen Spieler gibt. 1) Warten Sie nicht auf den Showdown, um alle Karten aufzudecken. 2) Warten sie nicht darauf, dass der Side-Pot oder die Side-Pötte aufgeteilt sind, um die All-In-Hand aufzudecken, die nur am Main-Pot beteiligt ist. 3) Sind alle Setzaktionen (egal in welcher Runde vor dem Showdown) abgeschlossen, werden an diesem Punkt die Karten umgedreht und erst dann die verbleibenden Board-Karten aufgedeckt.

Beispiel 1: NLHE. Zwei Spieler sind übrig. Am Turn pusht Spieler A (das kleinere Stack) All-In und wird von Spieler B bezahlt. Drehen Sie an diesem Punkt sowohl die verdeckten Karten von Spieler A als auch von Spieler B um, legen eine Burn-Karte und den River und fahren sie mit der Bewertung der Karten fort.

Beispiel 2: NLHE. Drei Spieler sind übrig. Vor dem Flop geht Spieler A (der kleinste Stack) All-In und wird sowohl von Spieler B als auch C bezahlt. Die Karten werden noch nicht aufgedeckt, Da B und C beide noch Chips haben und somit weitere Einsätze möglich sind. Auf dem Flop checken beide; Setzen ist immer noch möglich, daher noch keine Karten aufdecken. Am Turn geht Spieler B All-In und Spieler C bezahlt. Alle Karten werden jetzt aufgedeckt (Spieler A, B und C), da keine weiteren Einsätze mehr möglich sind. Brennen sie eine Karte, lege sie den River und fahren sie mit der Bewertung der Karten fort. Vergeben sie zuerst den Side-Pot zwischen Spieler B und C, danach den

Main-Pot. Hinweis: Die Karten von Spieler A werden nicht verdeckt gehalten, bis der Side-Pot zwischen B und C vergeben ist.

Beispiel 3: NLHE. Drei Spieler sind übrig. Vor dem Flop geht Spieler A (der kleinste Stack) mit 700 All-In und wird von Spieler B und C bezahlt, die beide noch mehrere Tausend Chips haben. Die Karten werden noch nicht aufgedeckt, da B und C noch Chips haben und weitere Einsätze möglich sind. Auf dem Flop checken beide; Einsätze sind noch möglich, also decken sie die Karten noch nicht auf. Am Turn setzt Spieler B 1.000 und Spieler C bezahlt. Da sowohl B als auch C noch Chips haben und der River noch nicht ausgeteilt wurde, ist es immer noch möglich zu setzen, also decken sie die Karten noch nicht auf. Am River checken B und C. Jetzt werden alle Hände aufgedeckt (Spieler A, B und C). Vergeben sie zuerst den Side-Pot von 2.000 Chips zwischen B und C, danach erst den Main-Pot. Hinweis: Die Karten von Spieler A werden nicht verdeckt gehalten, bis der Side-Pot zwischen B und C vergeben ist.

Regel 18: Verlangen eine Hand zu sehen.

Beispiel 1: NLHE. Drei Spieler sind in der Hand. Am River wird nicht gesetzt und kein Spieler ist All-In. Beim Showdown wirft Spieler A seine Hand verdeckt weg und die Karten werden vom Dealer in den Muck geschoben. Spieler B deckt seine Karten auf und zeigt einen Drilling. Spieler C wirft seine Karten verdeckt weg. B kann fragen die Karten von C zu sehen, da er seine Karten gezeigt hat. Die Nachfrage von B liegt jedoch im Ermessen der Turnierleitung; B hat kein Recht sie zu sehen, da C am River nicht gesetzt und B somit nicht „bezahlt“ hat, um die Karten von C zu sehen. Weder A noch C können verlangen die Karten von anderen Spielern zu sehen, da sie weder ihre Karten aufgedeckt noch sie behalten haben.

Beispiel 2: NLHE. Vier Spieler sind in der Hand. Am River setzt Spieler A 1.000, Spieler B bezahlt, Spieler C erhöht auf 5.000 und Spieler D, A und B bezahlen ihn. Kein Spieler ist All-In. B deckt seine Karten auf und zeigt einen Drilling. D wirft sofort seine Karten weg und der Dealer schiebt sie direkt in den Muck. C schiebt seine Karten verdeckt nach vorn. Sowohl A als auch B haben ein Anrecht darauf, die Karten von C auf Verlangen zu sehen, da 1) Sie dafür bezahlt haben die Karten zu sehen und C der letzte Aggressor am River war und 2) Sowohl A als auch B ihre Karten noch besitzen. D (der auch C bezahlte) verzichtete auf sein Recht die Karten von C zu sehen, da er weggeworfen hat, ohne seine Karten aufzudecken. Alle anderen Anfragen in dieser Situation liegen im Ermessen der Turnierleitung, wie z.B. die Bitte von B, die Karten von A (die Karten eines anderen Spielers) zu sehen.

Regel 38: Burn-Karten nach wesentlichen Handlungen.

Beispiel 1-A: THE 50-100. SB / BB auf den Plätzen 1 und 2. Pre-Flop, die Starthände wurden an alle Spieler ausgeteilt. Small Blind auf Platz 1 und Big Blind auf Platz 2, Platz 3 (UTG) passt, Platz 4 bezahlt und komplettiert damit wesentliche Handlungen (WH). Platz 5 stellt dann fest, dass er nur eine Karte hat. Die Hand ist automatisch „tot“, da WH stattgefunden hat. Der Dealer brennt nur eine Karte und legt den Flop. Der Dealer wird nicht zwei Karten brennen, um zur „ursprünglichen Stapel-Reihenfolge“ zurückzukehren.

Beispiel 1-B: Gleiches Spiel und gleiche ursprüngliche Starthände. Platz 3 (UTG) passt, Platz 4 bezahlt und komplettiert damit wesentlichen Handlungen. Platz 5 stellt dann fest, dass er drei Karten hat. Die Hand ist „tot“, da WH stattgefunden hat. Der Dealer wertet die dritte Karte von Platz 5 nicht als Burn-Karte und brennt eine Karte, bevor er den Flop legt.

Regel 40-A: Methoden zu setzen, unklare oder widersprüchliche Einsätze. „In unklaren Situationen oder wenn sich mündliche Ansagen und Chips widersprechen, wird der Turnierdirektor den Einsatz basierend auf den Umständen und Regel 1 bestimmen“.

Beispiel: THE. Heads-Up am River erklärt Spieler A verbal „zweiundvierzigtausend“, aber setzt nur einen 5k-Chip. Nicht jeder am Tisch hat die Aussage gehört. Spieler B setzt 5k zum Bezahlen. Beide Spieler öffnen ihre Karten und A hat die beste Hand. Die Entscheidungskriterien sind nicht eindeutig: Die verbale Ansage kam zuerst, war aber nicht unbedingt klar. Der Chip wirkte wie ein Einsatz von 5k. In dieser unklaren und widersprüchlichen Situation trifft der Turnierdirektor die gerechteste Entscheidung unter Anwendung von Regel 1.

Regel 43: Raise Beträge. „Der größte vorherige vollständige Einsatz oder die größte vorherige Erhöhung der aktuellen Setzrunde“. Diese Zeile bezieht sich auf die größte zusätzliche Aktion die „letzte legale Erhöhung“ eines vorangegangenen Spielers in der aktuellen Runde. Die aktuelle Runde (die „aktuelle Street“), z.B. Pre-Flop, Flop, Turn und River bei Board-Spielen; 3te-, 4te-, 5te-, 6te-, 7te-Street bei 7-Card-Stud, usw.

Beispiel 1: NLHE, Blinds 100-200. Nach dem Flop eröffnet Spieler A mit einem Einsatz von 600. Spieler B erhöht um 1.000 auf insgesamt 1.600. Spieler C erhöht erneut um 2.000 auf insgesamt 3.6000. Möchte Spieler D nun erhöhen, muss er mindestens den „größten Einsatz oder die größte Erhöhung der laufenden Runde“ setzen, was C's Raise von 2.000 ist. D muss also noch einmal um mindestens 2.000 auf insgesamt 5.600 erhöhen. Beachte, dass D's Minimum-Raise nicht 3.600 ist (C's Gesamteinsatz) sondern nur 2.000, die zusätzliche Erhöhung, die C vorgenommen hat.

Beispiel 2: NLHE, Blinds 50-100. Vor dem Flop ist A „Under The Gun“ (UTG) und geht mit 150 Chips All-In (eine Erhöhung des Einsatzes um 50 Chips). Wir haben also einen Big-Blind von 100 und einen All-In-Einsatz, der den Gesamtbetrag um 50 erhöht. Was ist größer? Die 100 sind immer noch der „größte Einsatz bzw. die größte Erhöhung der laufenden Runde“, wenn also Spieler B erneut erhöhen möchte, muss er mindestens 100 erhöhen, so dass er insgesamt 250 setzt.

Beispiel 3: NLHE, Blinds 100-200. Am Turn setzt Spieler A 300. Spieler B wirft zwei 500er Chips und erhöht damit den Gesamtbetrag auf insgesamt 1.000 (ein Raise um 700). Spieler C muss 1.000 bezahlen. Möchte C erhöhen, muss es „mindestens der größte Einsatz oder die größte Erhöhung der laufenden Runde“ sein, was B's Erhöhung von 700 ist. Das Minimum-Raise von C wäre also 700 auf eine Gesamtsumme von 1.700. Beachte, dass sein Minimum-Raise **nicht** B's Gesamteinsatz von 1.000 ist.

Beispiel 4-A: NLHE, Blinds 25-50. Spieler A erhöht 75 auf insgesamt 125 (Bet 50 + Raise 75). Die nächste Erhöhung in dieser Runde muss „mindestens so hoch sein wie der größte Einsatz oder die größte Erhöhung“, also 75. Spieler B erhöht nun das Minimum (75) auf insgesamt 200. Spieler C erhöht erneut um 300 auf insgesamt 500. Wir haben jetzt einen Einsatz von 50, zwei Erhöhungen von 75 und eine Erhöhung von 300 auf insgesamt 500. Möchte Spieler D noch einmal erhöhen, „muss die Erhöhung mindestens so hoch sein wie der größte Einsatz oder die größte Erhöhung in der aktuellen Setzrunde“, also 300. D muss also mindestens um weitere 300 auf insgesamt 800 erhöhen.

Beispiel 4-B: Wie bei 4-A. Es sind für Spieler D die gleichen 500, aber es gab nur eine Erhöhung von 450 von Spieler A auf insgesamt 500 und Spieler B und C haben beide bezahlt. Es gibt also einen Big Blind von 50 und eine Erhöhung von 450. „Eine Erhöhung muss mindestens so hoch sein wie der größte Einsatz oder die größte Erhöhung der aktuellen Setzrunde“, also A's Erhöhung von 450. D muss also 500 bezahlen, oder wenn er erneut erhöhen möchte, muss er insgesamt mindestens 950 setzen.

Regel 45: Setzen mehrerer Chips.

A: Wurde von einem Spieler ein Einsatz getätigt und ging keine Erhöhung oder All-In voraus, ist das Setzen mehrerer Chips ein Call (das beinhaltet auch das Setzen der letzten Chips), sollte jeder Chip benötigt werden, um zu bezahlen; z.B., wenn das Entfernen des kleinsten Chips weniger zurücklässt als den vollen Betrag zum Bezahlen.

B: Wird nicht jeder Chip benötigt, um zu bezahlen, d.h. wenn durch das Entfernen eines der kleinsten Chips des Call-Betrags oder mehr übrigbleibt: 1) Sollte der Spieler Chips übrighaben, regelt die 50%-Hürde nach Regel 43 den Einsatz. 2) Eine Bet mit dem oder den letzten Chip(s) eines Spielers ist eine All-In-Bet unabhängig davon, ob die 50%-Hürde erreicht wird oder nicht.

Beispiel 1: Es gibt keinen einzigen Chip, der entfernt werden kann, ohne dass der Betrag zu Bezahlen übrigbleibt.

1-A: Spieler A setzt auf dem Flop 1.200, Spieler B setzt still zwei 1.000er. Dies ist ein Call, da keiner der Chips entfernt werden kann und trotzdem 1.200 übrigbleiben.

1-B: NLHE, Blinds 250-500. Pre-Flop erhöht UTG um 600 auf insgesamt 1.100. UTG+1 setzt still einen 500er und einen 1.000er Chip. Dies ist ein Call, da weder der 500er noch der 1.000er Chip entfernt werden kann und noch mindestens 1.100 übriglässt.

Beispiel 2: Wie Beispiel 1-B, außer das UTG+1 still einen 1.000er und fünf 100er setzt. Vier der 100er könnten entfernt werden und es bliebe immer noch der Betrag von 1.100 zum Bezahlen übrig. Daher würde dies der 50%-Regelung aus Regel 43 unterliegen: Das Minimum-Raise ist 600, 50% davon sind 300. Wenn UTG+1 1.400 oder mehr setzt, muss ein volles Raise auf insgesamt 1.700 erfolgen. Da UTG+1 bei diesem Beispiel 1.500 setzt, muss erhöht werden.

Beispiel 3: Wie Beispiel 2, außer das UTG+1 still einen 1.000er und drei 100er setzt. Zwei der 100er könnten entfernt werden und es bliebe immer noch der Betrag von 1.100 zum Bezahlen übrig. Daher gilt hier Regel 43: Da der Spieler nicht mindestens 50% eines Minimum-Raise gesetzt hat, wird dieser Einsatz als Call gewertet und 200 werden an den Spieler zurückgegeben.

Beispiel 4: Setzen mehrerer Chips mit allen Chips. A) Wenn alle Chips benötigt werden, um mitzugehen, wird dies genauso behandelt, wie ein Spieler der noch Chips übrighätte (siehe Beispiel 1). B) Wenn das Entfernen nur eines der kleinsten Chips den Call-Betrag oder mehr übriglässt, ist der Spieler All-In, unabhängig davon, ob der Einsatz die 50%-Regelung erreicht.

4-A: Spieler A setzt 1.400, Spieler B (mit einem großen Chip-Stack dahinter) setzt still einen 1.000er und drei 500er. Dies ist ein verpflichtendes Min-Raise auf 2.800, da die 50%-Hürde von 2.100 ($1.400 + 700 = 2100$) erreicht ist.

4-B: Dieselbe 1.400-Bet, Spieler B (mit einem großen Chip-Stack dahinter) setzt einen 1.000er und zwei 500er. Dies ist ein Call, da es unter der 50%-Hürde von 2.100 liegt.

Anmerkung: In beiden Beispielen 4-A und 4-B wäre Spieler B All-In, wenn er seine letzten Chips setzen würde.

Regel 46: Chips älterer Einsätze, die noch nicht eingezogen wurden. Situationsbeispiele.

Situation 1: Wenn vorherige Chips nicht ausreichen und liegen gelassen werden. Bsp.: THE, 25-50, der Big Blind setzt zwei 25er, der Button erhöht auf insgesamt 600 (550 mehr für den BB):

- 1: Das Hinzufügen eines höherwertigen Chips ist ein Call (ein 1k-Chip auf die beiden 25er legen).
- 2: Das Hinzufügen mehrerer Chips ist ein Call, wenn alle neuen Chips benötigt werden, um zu bezahlen: a) Zwei 500er auf die 25er oder b) einen 100er und einen 500er auf die 25er werfen. In diesem beiden Beispielen werden alle neuen Chips in Kombination mit den vorherigen Chips benötigt, um zu bezahlen.
- 3: Das Hinzufügen mehrerer neuer Chips ist nach Regel 45 das Setzen mehrerer Chips, wenn einer der kleinsten neuen Chips nicht benötigt wird, um den Call zu machen (ein 1k und ein 500er Chip auf die beiden 25er, ist eine Erhöhung auf 1.550). Nach Regel 45 ist das Setzen mehrerer Chips eine Erhöhung, wenn sie die 50%-Hürde erreicht; andernfalls ist es ein Call.

Situation 2: Wenn Chips älterer Einsätze nicht den Call-Betrag abdecken UND komplett zurückgezogen werden:

- 1: Das Entfernen aller vorherigen Chips und das Hinzufügen eines höherwertigen Chip ist ein Call (zwei 25er zurückziehen, einen 1k-Chip hinzufügen).
- 2: Das Entfernen aller vorherigen Chips und das Hinzufügen mehrerer neuer Chips ist ein Einsatz nach Regel 45 (zwei 25er zurückziehen, zwei oder mehr neue Chips hinzufügen).

Situation 3: Wenn Chips älterer Einsätze teilweise zurückgezogen werden (unabhängig davon, ob sie den zu bezahlenden Betrag erreichen oder nicht):

- 1: Das teilweise Zurückziehen früherer Chips (einen 25er zurückziehen, den anderen 25er liegen lassen und neue Chips hinzufügen) ist ein Einsatz mit mehreren Chips nach Regel 45 (eine Erhöhung, wenn 50% erreicht werden, ansonsten ist es ein Call).

Situation 4: Wenn der/die vorherige(n) Chip(s) den zu bezahlenden Betrag abdeckt/abdecken, ist das Hinzufügen eines/mehrerer neuer Chips ein Setzen nach Regel 45 mit mehreren Chips. Bsp.: THE, Blinds 50-100, BB setzt einen 1k-Chip. Pre-Flop wird auf 700 erhöht (600 mehr für den BB). Der 1k-Chip deckt das Raise ab, daher ist das Hinzufügen eines oder mehrerer neuer Chips ein Einsatz nach Regel 45 für alle Chips. Dies gilt unabhängig davon, ob die ursprünglich gesetzten 1.000 zurückgezogen werden oder nicht.

Situation 5: Unabhängig von den oben genannten Fällen, kann die Geste, alle Chips zu setzen und nach vorne zu schieben oder zu werfen, als Absicht interpretiert werden, alle Chips gemäß Regel 45 zu setzen.

Regel 47: Wiedereröffnung der Setzrunde.

Beispiel 1: Mehrere kleine All-In-Einsätze, die zusammen ein vollständiges Raise ergeben und somit das Setzen neu eröffnet: NLHE, Blinds 50-100. Auf dem Flop eröffnet Spieler A mit einem Einsatz von mindestens 100. Spieler B geht für insgesamt 125 All-In. Spieler C bezahlt die 125. Spieler D geht für insgesamt 200 All-In und Spieler E bezahlt diesen Einsatz. Die Aktion kehrt zu A zurück, der mit einer Gesamterhöhung von insgesamt 100 konfrontiert ist. Da 100 ein komplettes Raise ist, wird das Setzen von A neu eröffnet. Er kann passen, mitgehen oder erhöhen. Beachte, dass weder B's Erhöhung von 25 noch D's Erhöhung von 75 für sich genommen ein volles Raise ist, aber zusammengenommen ergeben sie eine volle Erhöhung und eröffnen somit wieder das Setzen für „einen Spieler, der mit einem vollen Raise konfrontiert ist, wenn er wieder an der Reihe ist“.

Beispiel 1-A: Am Ende von Beispiel 1, Spieler A bezahlt die insgesamt 200 (weitere 100 für ihn). Spieler C ist nun an der Reihe, der nur mit einer Erhöhung von 75 konfrontiert ist. C bezahlte zuvor die 125 und steht nun einer Bet von insgesamt 200 gegenüber (75 mehr). Er muss mit einer Raise von mindestens 225 konfrontiert sein, um selbst wieder die Setzrunde eröffnen zu können. Da 75 kein volles Raise ist, ist die Setzrunde für ihn nicht wiedereröffnet. Er kann die 75 mehr bezahlen oder passen, aber nicht erhöhen.

Beispiel 1-B: Am Ende von Beispiel 1, Spieler A erhöht um das Minimum (100) auf insgesamt 300 für Spieler C. C hat bereits 125 bezahlt und so sind es weitere 175 für ihn zu bezahlen. 175 ist mehr als ein volles Raise. Da C bereits an der Reihe war und „mit mindestens einem vollen Raise konfrontiert ist“, ist die Setzrunde für ihn wiedereröffnet und er kann passen, bezahlen oder erneut erhöhen.

Beispiel 2: Mehrere kleine All-In-Einsätze, das Min-Raise ist der letzte vollwertige Einsatz oder die letzte Erhöhung. NLHR, Blinds 50-100. Auf dem Flop eröffnet Spieler A mit 300, Spieler B geht mit insgesamt 500 All-In, Spieler C geht mit insgesamt 650 All-In, Spieler C geht mit insgesamt 800 All-In, Spieler E bezahlt 800. Wie hoch ist das Min-Raise für Spieler F? Der erste Einsatz (300) setzt das anfängliche Min-Raise fest. Da kein einziger Spieler mit mehr als 300 All-In war, bleibt das Min-Raise für F bei 300. F kann entweder 800 bezahlen oder auf mindestens 1.100 erhöhen (siehe auch Regel 43, Beispiel 2 in den Erläuterungen).

Beispiel 3: Short All-In, 2 Szenarien. NLHE Blinds 2.000-4.000. Vor dem Flop bezahlt Spieler A den BB mit 4.000. Spieler B passt und Spieler C geht mit insgesamt 7.500 All-In (ein Raise von 3.500 auf die 4.000 des BB). Es wird bis zum SB gepasst, der ebenfalls wegwirft.

Beispiel 3-A: Es sind 3.500 mehr für den BB, der noch nicht von seiner Option Gebrauch gemacht hat. Der BB kann passen, die 3.500 bezahlen oder um 4.000 auf insgesamt 11.500 erhöhen. Der BB bezahlt die 7.500. Spieler A hat bereits gehandelt und steht vor 3.500, was keine volle Erhöhung ist. Daher kann A nur passen oder die 3.500 bezahlen, aber nicht erhöhen, da es nicht „mindestens ein voller Einsatz ist, wenn er wieder handeln kann“.

Beispiel 3-B: Der BB erhöht das Minimum (4000) auf insgesamt 11.500. Es sind für Spieler A nun 7.500 mehr und da es mehr als ein volles Min-Raise ist, wird die Setzrunde für A neu eröffnet. Dieser kann passen, bezahlen oder erneut erhöhen.

Regel 51: Verbindliche Ansagen / unvollständige Calls in Reihe.

Beispiel 1: NLHE, Blinds 1.000-2.000. Auf dem Flop eröffnet Spieler A mit 2.000, Spieler B erhöht auf 8.000, Spieler C schiebt still 2.000 vor. C hat den Einsatz von B nicht gesetzt. Nach Regel 51-B: Da B nicht der erste Spieler ist (sondern A) und die Runde immer noch aus mehreren Spielern besteht, liegt es im Ermessen des Turnierdirektors, ob C den vollen Einsatz bezahlen muss oder ob es ihm erlaubt wird den unvollständigen Call von 2.000 aufzugeben und zu passen.

Beispiel 2: NLHE, Blinds 1.000-2.000. Am Flop sind noch 4 Spieler übrig. Spieler A eröffnet 8.000, Spieler B setzt still 2.000. Nach Regel 51-B hat Spieler B den Einsatz unvollständig bezahlt und muss die 8.000 mitgehen.

Beispiel 3: NLHE, Blinds 1.000-2.000. Auf dem Flop eröffnet Spieler A mit 2.000, Spieler B erhöht auf 8.000, Spieler C sagt „Call“. Nach Regel 51-A hat C eine allgemeine verbale Aussage („Call“) getätigt. C ist verpflichtet, B's vollen Einsatz von 8.000 zu bezahlen.

Beispiel 4: NLHE, Blinds 200-400. Der erste Spieler setzt 400, Spieler A erhöht auf 1.200 und Spieler B setzt still 500. Der Dealer teilt B mit, dass es 1.200 sind und B passt. Nach Ermessen der Turnierleitung verliert B 400 und erhält 100 zurück.

Regel 52-B: Fehlerhafte Bets, Pot-Limit-Varianten.

Beispiel 1: PLO, Blinds 500-1.000. Auf dem Flop beträgt der Pot 10.500. Spieler A will den Pot setzen und fragt den Dealer nach der Höhe des Pots. Der Dealer antwortet „neuntausendfünfhundert“. Spieler A setzt daraufhin 9.500. Spieler B passt und Spieler C bezahlt. Nach dem anfänglich irrtümlichen Setzen hat sich einiges geändert. Der Dealer stellt fest, dass Spieler A 10.500 hätte setzen müssen. Da der angegebene Betrag unter der Pot-Höhe lag und es zu einer wesentlichen Handlung gekommen ist, ist der Einsatz von 9.500 verbindlich und wird nicht auf 10.500 erhöht.

Beispiel 2: Wie in Beispiel 1. Spieler B passt und der Dealer stellt fest, dass der Einsatz von Spieler A 10.500 hätte betragen müssen. Da es zu keiner wesentlichen Handlung gekommen ist, muss A seinen Einsatz auf insgesamt 10.500 erhöhen.

Beispiel 3: PLO, Blinds 500-1.000. Am Flop beläuft sich der Pot auf 10.500. Spieler A will den Pot setzen und fragt den Dealer nach der Höhe des Pots. Der Dealer antwortet „elftausendfünfhundert“. Spieler A setzt 11.500. Spieler B passt, Spieler C und D bezahlen beide 11.500. Bevor die nächste Karte aufgedeckt wird, stellt der Dealer fest, dass der Einsatz eine unzulässige Höhe hat. Trotz wesentlicher Handlung wird der Einsatz, da er unzulässig war, für alle Spieler auf 10.500 reduziert. Wird die nächste Karte aufgedeckt, bleibt der Fehler bestehen.

Regel 53-A Handlungen außerhalb der Reihe (Out Of Turn (OOT))

Beispiel 1: THE, Blinds 50-100. Auf dem Flop eröffnet Platz 3 mit 300, Platz 4 passt, Platz 5 ist an der Reihe, als Platz 6 „Raise auf achthundert“ sagt.

Schritt 1: Die Aktion geht zum Spieler in der richtigen Reihenfolge zurück (Platz 5), der einen Einsatz von 300 setzt.

Schritt 2: Beahlt oder passt Platz 5, hat sich nichts geändert und die OOT-Handlung von Platz 6 ist bindend (Raise auf 800). Erhöht jedoch Platz 5 (z.B. auf insgesamt 600), hat sich die Handlung für Platz 6 von einem Einsatz von 300 auf einen Einsatz von 600 geändert. Hat sich also die Handlung verändert, können die 800 Chips von Platz 6 zurückgegeben werden, dem alle Optionen offenstehen: Call, Raise oder Fold.

Beispiel 2: THE, Blinds 50-100. Auf dem Flop checkt Platz 3 und Platz 4. Platz 5 ist an der Reihe, als Platz 6 „Check“ sagt.

Schritt 1: Die Aktion geht zum Spieler in der richtigen Reihenfolge zurück (Platz 5), der mit keinem Einsatz konfrontiert ist.

Schritt 2: Checkt Platz 5, hat sich nichts geändert und der OOT-Check von Platz 6 ist bindend. Setzt jedoch Platz 5 (z.B. 300), hat sich die Handlung für Platz 6 von einem Check zu einem Einsatz von 300 geändert. Hat sich also die Handlung geändert, stehen Platz 6 alle Optionen offen: Call 300, Raise oder Fold.

Regel 53-B Handlungen außerhalb der Reihe (Out Of Turn (OOT)). Ein Spieler, der durch eine OOT-Handlung übersprungen wird, muss sein Recht zu handeln verteidigen. Hatte ein übersprungener Spieler eine angemessene Zeit zur Verfügung und er sich nicht meldet bevor wesentliche Handlungen (siehe Regel 36) außerhalb der Reihe nach ihm auftreten, sind die Aktionen verbindlich. Die Aktion geht zurück und der Floor wird entscheiden wie die übersprungene Hand unter den gegebenen Umständen zu behandeln ist.

Beispiel 1: NLHE, Blinds 100-200. UTG (Platz 3) setzt 600. Platz 4 wird übersprungen, als Platz 5 die 600 OOT bezahlt. Platz 6 überlegt einen Moment und passt anschließend. Links von Platz 4 sind nun

zwei Spieler mit Chips beteiligt. Zwei Spieler mit Chips stellen eine wesentliche Handlung dar (Regel 36). Außerdem hatte Platz 4 ausreichend Zeit, um den Dealer darauf aufmerksam zu machen, dass er übersprungen wurde. Der OOT-Call von Platz 5 und der OOT-Fold von Platz 6 ist aufgrund der wesentlichen Handlung OOT bindend. Der Floor wird gerufen, um eine Entscheidung über den Verbleib der Hand von Platz 4 zu treffen.

Beispiel 2: NLHE, Blinds 100-200. Vier Spieler sind übrig, um den Turn zu sehen. Nachdem der Dealer die Turn-Karte aufgedeckt hat, setzt UTG (Platz 3) einen Einsatz von 600. Platz 4 wird übersprungen, als Platz 5 checkt und Platz 6 600 OOT bezahlt. Der Floor wird gerufen, um eine Entscheidung über den Verbleib der Hand von Platz 4 zu treffen.