



Turnierregeln

nach dem offiziellen Reglement der World Poker Association (WPA) und der
Tournament Directors Association (TDA)

Auflage:

1. Auflage (06.02.2010)

Herausgeber:

Poker & People e.V.

Überarbeitung und Anpassung:

Bryan König
Ulrich Kowalski
Sven Kurzhals

Satz und Layout:

Sven Kurzhals

Druck:

www.c-e-s.de

Inhaltsverzeichnis

1. Turnier Management.....	7
a. Turnierleitung.....	7
b. Spieler pro Tisch im Ranglistenspiel	7
c. Spieler pro Tisch im Masterscup.....	7
d. Sitzplatzauslösung.....	7
e. Tischauflösung.....	7
f. Balancierung der Tische.....	7
g. Spieler scheiden gleichzeitig aus	7
h. Finaltable.....	7
i. Verlassen des Platzes	8
2. Umgang mit Jetons.....	8
a. Chiprace	8
b. Nicht teilbare Jetons bei Splitpots.....	8
c. Jetons mit höherer Wertigkeit sichtbar	8
d. Jetons sichtbar	8
e. Jeton stand.....	8
f. Jetons in den Pot werfen	8
3. Einsätze und Erhöhungen.....	9
a. Voraussetzungen für Erhöhungen.....	9
b. Jeton mit großer Wertigkeit	9
c. Erhöhungen	9
d. Methoden von Erhöhungen	9
e. Ungültige Erhöhungen	9
f. Vorwärtsbewegung Regel	9
4. Dead Hands	10
a. Verlangen eines Countdowns.....	10
b. Auf dem Platz sein	10
c. Keine Informationen, keine Ratschläge, ein Spieler pro Hand	10
d. Missdeals.....	10
e. Ungeschützte Hände	10
f. Vernichten einer gewinnenden Hand	10
g. Verbale Ansagen	11
h. Aufdecken von Karten	11
i. Ungültige Hand.....	11
5. Letzte Aktionen und Showdown.....	11
a. „Side Pots“	11
b. Karten aufdecken.	11
c. „Showdown“	11
d. Das Board spielen	11
e. Ansehen von gepassten Karten in einem Showdown.....	11
6. Strafen und Disqualifikationen	12
a. Strafen und Disqualifikationen	12
b. „Rabbit Hunting“	12
c. Zeit schinden	12
d. Ethisches Spielverhalten	12
e. Verletzungen der Etikette.....	12
f. Unfertige Aktion	12
g. Anstößige Sprache	12
7. Verantwortung des Dealers.....	13
a. „Dead Button“.....	13
b. Wechsel des Kartenpakets.....	13
c. Neue Spielrunde.....	13
d. Größe des Pots	13
e. Button in Heads-Up Situation	13

1. Turnier Management

a. Turnierleitung

Die Turnierleitung entscheidet im besten Interesse des Spiels, mit Fairness als oberste Priorität. Unter gewissen Umständen kann es dazu führen, dass technische Regeln außer acht gelassen werden und im Sinne der Fairness entschieden wird. Die Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig.

b. Spieler pro Tisch im Ranglistenspiel

Im Falle des Ranglistenturniers wird angestrebt, dass mit 10 Spielern am Tisch gestartet wird. Je nach Teilnehmerzahl kann ein Turnier auch mit 8 oder mit 9 Spielern pro Tisch gestartet werden. Es liegt im Ermessen der Turnierleitung im Laufe des Turniers die Tische, je nach Teilnehmeranzahl umzustellen.

c. Spieler pro Tisch im Masterscup

Im Falle des Masterscupspieltages wird vorausgesetzt, dass mit 6 Spielern am Tisch gestartet wird. Je nach Teilnehmerzahl kann das Turnier auch mit 5 Spielern pro Tisch gestartet werden. Es liegt im Ermessen der Turnierleitung im Laufe des Turniers die Tische, je nach Teilnehmeranzahl umzustellen.

d. Sitzplatzauslosung

Sitzplätze werden zu Beginn des Turniers per Los bestimmt.

e. Tischauflösung

Spieler die von einem aufgelösten Tisch kommen, übernehmen Rechte und Verantwortung der Position des neuen Tisches, an dem sie Platz nehmen. Sie können mit dem großen Blind, dem kleinen Blind oder am Button einsteigen. Die einzige Position, an der sie nicht einsteigen können ist zwischen Button und kleinem Blind. Die Reihenfolge der Tischauflösung beim Ranglistenturnier wird entweder durch die Turnierleitung annonciert oder falls nötig durch die Spieler selbst verantwortet.

f. Balancierung der Tische

Wenn Tische balanciert werden, dann muss der erste Spieler nach den Blinds (UTG = under the gun) der Folgehand von dem volleren Tisch wechseln und einen frei gewordenen Platz am neuen Tisch einnehmen. Der Turnierleiter wird einen Tisch auswählen der als nächster aufgelöst wird. Wenn ein Spieler wechseln muss, dann wird er an einen Tisch gesetzt, der später aufgelöst wird. Das Spiel wird angehalten, wenn an einem Tisch zwei oder mehrere Plätze frei sind. Bei zwei oder mehr neuen Spielern am Tisch wird der Button per High-Card neu ermittelt

g. Spieler scheiden gleichzeitig aus

Wenn zwei oder mehrere Spieler gleichzeitig ausscheiden, dann ist der Spieler, der die Hand mit mehr Jetons begonnen hat, höher platziert.

h. Finaltable

In der Phase, in der nur noch ein Spieler ausscheiden muss, um den Finaltable zu bilden, wird das Turnier Hand für Hand gespielt, d.h. an den verbliebenen Tischen

wird die jeweilige Hand gleichzeitig begonnen und die Folgehand wird erst begonnen, wenn beide Tische ihre laufende Hand beendet haben.

i. Verlassen des Platzes

Spieler müssen während des Spiels an ihrem Platz bleiben. Sie dürfen nicht setzen (z.B. All-in spielen) und den Tisch verlassen. Verlässt ein Spieler während des Turniers endgültig den Tisch (ohne ausgeschieden zu sein), werden seine Chips aus dem Turnier genommen und er erhält die Platzierung zum Zeitpunkt des Verlassens. Über Ausnahmen entscheidet die Turnierleitung.

2. Umgang mit Jetons

a. Chiprace

Wenn im Laufe eines Turniers Jetons mit kleiner Wertigkeit nicht mehr benötigt werden, so werden diese gewechselt. Für alle Jetons, die nicht gewechselt werden können, kann ein Chiprace durchgeführt werden. Für jeden Jeton erhält man eine Karte, die höchste Karte erhält jeweils einen Jeton der nächst höheren Wertigkeit. Eine ungerade Anzahl an Jetons wird entweder abgerundet (weniger als 50%) oder aufgerundet (50% oder mehr). Das Chiprace beginnt immer bei Platz 1 wobei jeder Spieler maximal einen Jeton erhalten kann. Ein Spieler kann nicht durch ein Chiprace aus dem Turnier ausscheiden. Sollte der Spieler das Chiprace verlieren, erhält er einen Jeton der kleinsten Wertigkeit. Während des Chipraces muss ein weiterer Teilnehmer oder Spieler zur Kontrolle anwesend sein.

b. Nicht teilbare Jetons bei Splitpots

In Spielen mit Flop geht der nicht teilbare Jeton an den ersten Spieler im Uhrzeigersinn nach dem Button.

c. Jetons mit höherer Wertigkeit sichtbar

Spieler müssen stets ihre Jetons mit hoher Wertigkeit so arrangieren, dass sie für alle Spieler sichtbar sind.

d. Jetons sichtbar

Alle Jetons müssen zu jeder Zeit sichtbar sein. Spieler dürfen zu keiner Zeit Jetons halten oder transportieren wobei sie nicht sichtbar sind. Bei Missachtung werden diese Jetons ungültig und aus dem Spiel genommen und der Spieler kann disqualifiziert werden.

e. Jeton stand

Jedem Spieler ist es erlaubt während einer Hand nach dem Jeton stand seines Gegenspielers zu fragen. Wenn ein Spieler nicht Auskunft geben will, dann ist der Dealer berechtigt die Jetons zu zählen und die Auskunft zu erteilen.

f. Jetons in den Pot werfen

Kein Spieler darf in Kontakt mit dem Pot kommen, dies ist einzig die Aufgabe des Dealers. Man darf keine Jetons direkt in den Pot werfen, Einsätze müssen klar vor dem Spieler getätigt werden.

3. Einsätze und Erhöhungen

a. Voraussetzungen für Erhöhungen

Wenn ein Spieler 50% (des BB) oder mehr erhöht aber weniger als das notwendige Minimum (BigBlind), dann muss er die Erhöhung zu einer Minimum-Erhöpfung komplettieren, darf jedoch nicht mehr als das notwendige Minimum setzen. Weniger als 50% ist eine ungültige Erhöhung und gilt lediglich als Call. Die in diesem Fall zu viel gesetzten Chips müssen wieder raus genommen werden.

In No-limit-Spielen eröffnet eine All-in Erhöhung von weniger als 100% nicht die Möglichkeit, für Spieler die bereits gesetzt haben, abermals zu erhöhen.

b. Jeton mit großer Wertigkeit

Wird ein Jeton gesetzt, der von der Wertigkeit her größer ist als für einen Call notwendig und es wurde keine Erhöhung annonciert. So wird dieses lediglich als Call gewertet. Wenn ein Spieler einen höheren Jeton setzt und eine Erhöhung ohne einen Betrag annonciert, dann gilt der größte mögliche Betrag, bis zur maximalen Wertigkeit des Jetons als gesetzt. Der erste Einsatz nach dem Flop, Turn und River mit einem höheren Jeton, ohne einen Betrag zu annoncieren, gilt als Bet mit dem größtem möglichen Betrag bis zur maximalen Wertigkeit des Jetons. Um ein Raise mit einem Jeton mit höherer Wertigkeit zu machen muss man das Raise oder den Betrag annoncieren bevor der Jeton gesetzt wird.

c. Erhöhungen

In No-limit Spielen kann beliebig oft erhöht werden. Eine Erhöhung muss zumindest die Größe eines großen Blinds haben.

d. Methoden von Erhöhungen

In No-limit Spielen kann Erhöht werden indem man:

- den vollen Betrag in einer einzigen Bewegung setzt
- den Betrag der Erhöhung annonciert bevor man Jetons erstmalig setzt
- eine Erhöhung annonciert bevor man Jetons erstmalig setzt, um dann den vorherigen Einsatz zuerst zu bezahlen und dann die Erhöhung in einer einzigen Bewegung zu tätigen.

e. Ungültige Erhöhungen

Eine Erhöhung muss zuerst annonciert werden oder in einer einzigen Bewegung ausgeführt werden. Es ist nicht erlaubt, zu seinen Jetons zurück zu greifen, um mehr Jetons dem ursprünglichen Einsatz hinzuzufügen. (Stringbet) Dealer sind berechtigt die Einhaltung dieser Regel durchzusetzen.

f. Vorwärtsbewegung Regel

Eine Vorwärtsbewegung mit Jetons gilt erst dann als Einsatz, sobald Jetons losgelassen werden. Jetons müssen in einer durchgehenden Bewegung gesetzt werden. Sofern sich auf dem Tischlayout eine Betline befindet, gilt ein Einsatz als gesetzt, sobald die Jetons die Betline passiert haben (auch ohne diese losgelassen zu haben). Ein Zurückziehen der Jetons ist in diesem Fall nicht erlaubt. Einzige Ausnahme: Der Einsatz ist ungültig.

4. Dead Hands

a. Verlangen eines Countdowns

Sobald eine angemessene Zeit (2-3 Minuten) vergangen ist und ein Spieler keine Entscheidung getroffen hat, kann jeder Spieler am Tisch verlangen, dass ein Countdown für eine Entscheidung gegeben wird (Time). Der Turnierleiter (ggf. der Dealer) annonciert den Countdown von 1 Minute, wenn bis zum Ende der Minute keine Entscheidung gefallen ist dann wird ein 10 Sekunden Countdown gezählt. Falls am Ende der 10 Sekunden keine Entscheidung getroffen wurde, ist die Hand ungültig („Dead Hand“).

b. Auf dem Platz sein

Um die Hand zu spielen, müssen Spieler auf ihrem Platz sitzen, sobald die Austeilung der Karten abgeschlossen ist. Spieler müssen auf ihrem Platz sein, um einen Countdown verlangen zu können.

Sollte ein Spieler sich nicht an seinem Platz befinden, (Ausnahme Turnierleitung) werden ihm trotzdem Karten ausgegeben. Sobald die Austeilung der Karten abgeschlossen ist werden seine Karten sofort eingezogen und gemuckt, noch **bevor** die Aktion am Tisch startet. Der Spieler muss sowohl den kleinen Blind, als auch den großen Blind in der Reihenfolge bezahlen.

c. Keine Informationen, keine Ratschläge, ein Spieler pro Hand

Spiele sind angehalten andere Spieler zu jeder Zeit zu schützen. Deswegen, egal ob in einer Hand oder nicht, ist folgendes nicht erlaubt:

- a) Informationen über aktive oder gepasste Hände zu geben.
- b) Ratschläge oder Kritik zu geben, solange die Hand nicht zu Ende gespielt wurde.
- c) Das verbale Einschätzen einer Hand, die noch nicht gezeigt wurde.
- d) Das Verspotten eines anderen Spielers oder Dealers.

Es gilt, dass ein einziger Spieler pro Hand spielt. Das heißt, dass die Hand als fold gilt, wenn sie jemandem Anderen gezeigt wird.

d. Missdeals

Immer, wenn eine der ersten beiden Karten beim Austeilen aufgedeckt wird oder zwei oder mehrere Karten aufgedeckt werden, ist die Hand neu zu geben.

Sollte nur eine Karte versehentlich aufgedeckt werden, ist diese als Burncard zu verwenden. Diese Karte bleibt für alle Spieler offen liegen. Der Spieler hat keine Möglichkeit diese Karte zu erhalten. Der Spieler, der diese Karte erhalten hätte, bekommt dann die Letzte Karte Es wird beim legen des Flops keine Karte gebrannt.

e. Ungeschützte Hände

Wenn der Dealer eine ungeschützte Hand mit den gepassten Karten in Berührung bringt, dann ist diese Hand ungültig und man erhält auch keine Rückerstattung der Jetons. Jedoch wird jeder Einsatz, der noch nicht bezahlt wurde, rückerstattet.

f. Vernichten einer gewinnenden Hand

Eine gewinnende Hand, welche in einem Showdown am Tisch gezeigt wurde, kann vom Dealer nicht vernichtet werden. Spieler sind dazu angehalten zu assistieren, falls Hände im Showdown falsch gelesen werden.

g. Verbale Ansagen

Aktion außerhalb der Reihenfolge. Verbale Aussagen in Reihenfolge sind bindend. Eine Aktion außerhalb der Reihenfolge ist bindend, wenn sich die Aktion zu diesem Spieler nicht geändert hat. Ein „Check“, „Call“ oder „passen“ gilt nicht als Änderung der Aktion.

h. Aufdecken von Karten

Wenn ein Spieler Karten unabsichtlich öffnet, obwohl noch Aktionen anderer Spieler möglich sind, dann bleibt die Hand weiterhin aktiv und kann zu Ende gespielt werden, aber es kann eine Bestrafung ausgesprochen werden. Die Strafe beginnt am Ende der Hand. Wenn ein Spieler die Karten **absichtlich** ohne Ansage öffnet, wird die Hand für ungültig erklärt. Es liegt im Ermessen des Turnierleiters die Regel durchzusetzen.

i. Ungültige Hand

Spieler sind für ihre eigenen Karten verantwortlich. Eine Hand ist ungültig, sobald sie die gepassten Karten berührt. In besonderen Fällen kann nach dem Ermessen der Turnierleitung auch eine klar identifizierbare Hand für gültig erklärt werden, selbst wenn sie mit den gepassten Karten in Berührung gekommen ist. Falls dies entschieden wird, dann im besten Interesse des Spiels, besonders wenn dies aus einer falschen Information für den Spieler resultiert.

5. Letzte Aktionen und Showdown

a. „Side Pots“

Jeder Side Pot wird separat geteilt und in umgekehrter Reihenfolge als diese entstanden sind.

b. Karten aufdecken.

Alle Karten werden aufgedeckt, sobald ein Spieler All-In ist und es keine weitere Aktion mehr gibt.

c. „Showdown“

Sobald der letzte Einsatz getätigt wurde, muss derjenige Spieler zuerst seine Karten öffnen welcher die letzte Aktion gestartet hat, dann im Uhrzeigersinn alle anderen Spieler. Wenn es am River keinen Einsatz gegeben hat, dann öffnet zuerst derjenige Spieler welcher am Turn bzw. am Flop die letzte Aktion gesetzt hat.

d. Das Board spielen

Wenn ein Spieler das Board spielen möchte, dann muss er beide Karten aufdecken um einen Teil des Pots zu bekommen.

e. Ansehen von gepassten Karten in einem Showdown

Kein Spieler kann verlangen, die gepassten Karten eines Mitspielers im Showdown zu sehen. Die gewinnende Hand, egal ob sie bezahlt oder gecheckt wurde, muss gezeigt werden. Auf Verlangen eines Spielers kann sich der Turnierleiter zur Kontrolle jederzeit jegliche Karten ansehen.

6. Strafen und Disqualifikationen

a. Strafen und Disqualifikationen

Der Turnierleiter kann eine Strafe für jegliche Verletzung der Regeln verhängen. Beschimpfungen und ungehöriges Benehmen werden bestraft. Der Turnierleiter kann Verwarnungen aussprechen oder auch „Missed Hand Penalties“ bzw. Zeitstrafen aussprechen. Ein „Missed Hand Penalty“ funktioniert folgendermaßen: Der Spieler muss eine komplette Runde aussetzen, dies entspricht einer Hand pro aktueller Anzahl der Spieler (inklusive dem Bestraften) multipliziert mit der Anzahl von Runden die durch die Bestrafung verhängt wurden. Während der Bestrafung muss der bestrafte Spieler den Turnierbereich verlassen. Der Turnierleiter kann folgende Bestrafungen aussprechen: 1 Runde, 2 Runden, 3 Runden, 4 Runden Strafen, Zeitstrafen oder Disqualifikation.

b. „Rabbit Hunting“

Es ist nicht erlaubt zu sehen, welche Karte man bekommen hätte, wenn man im Spiel geblieben wäre. („Rabbit Hunting“)

c. Zeit schinden

bei Tischwechsel. Wenn ein Spieler sich absichtlich davor drückt seine Blinds zu bezahlen, wenn er von einem aufgelösten Tisch zu einem neuen Tisch geht. Er muss mit einer Strafe rechnen und die verpassten Blinds ohnehin nachzahlen.

d. Ethisches Spielverhalten

Poker ist ein individuelles Spiel, jedoch wird „Soft play“ und „Chip dumping“ bestraft mitunter mit Verlust der Jetons oder Disqualifikation.

e. Verletzungen der Etikette

Mehrmaliges Verstoßen gegen die Etikette wird mit Bestrafungen geahndet. Zum Bsp.: unnötiges Berühren der Karten oder der Jetons des Gegenspielers, Verzögerung des Spiels, übertriebenes Gerede und ähnliches. Spieler sind dazu angehalten in Reihenfolge zu agieren.

f. Unfertige Aktion

Spieler müssen auf ihrem Platz bleiben, solange sie noch Aktion haben.

g. Anstößige Sprache

Es ist nicht erlaubt anstößig am Tisch zu sprechen, egal ob direkt zu einem Spieler oder nicht.

7. Verantwortung des Dealers

a. „Dead Button“

Im Turnier kann es dazu kommen, dass der Button auf einem leeren Platz spielt („Dead Button“). Dabei kann es vorkommen, dass ein Spieler den Button mehrmals hintereinander bekommt.

b. Wechsel des Kartenpakets

Spieler können nur einen Wechsel des Kartenpakets verlangen, wenn eine Karte sichtbar beschädigt oder gekennzeichnet ist.

c. Neue Spielrunde

Die neue Spielrunde gilt, sobald das Ende einer Spielrunde durch einen Sound oder durch eine Ansage des Turnierleiters verkündet wurde, die neue Spielrunde gilt für die nächste Hand. Eine Hand beginnt mit dem ersten „Riffle“ des Mischvorgangs

d. Größe des Pots

Der Dealer ist angehalten auf Anfrage eines Spielers Auskunft über die Größe des Pots zu geben. In Ausnahmefällen ist es den Spielern gestattet die Jetons im Pot selbst zu zählen.

e. Button in Heads-Up Situation

Im Heads Up spielt der kleine Blind am Button und agiert zuerst vor dem Flop. Zu Beginn einer Heads Up Situation kann der Button verschoben werden, um zu verhindern, dass ein Spieler den großen Blind zweimal hintereinander zahlen muss.

Quelle: <http://www.pokerfirma.de/pokerwissen/world-poker-association-turnierreglement/382>

