

POKERREGELN

1. Floorentscheidungen

Das Turnierpersonal muss bei allen Entscheidungen jederzeit die höchste Priorität auf Turnierintegrität und der Fairness gegenüber den beteiligten Spielern gewähren. Unter besonderen Umständen ist deshalb das Fairnessprinzip über eine technische Auslegung des Regelwerkes zu stellen. Abschliessende Entscheidungen des Turnierpersonals sind endgültig und nicht anfechtbar.

2. Spielerverantwortung

Die Spieler sind verantwortlich für:

Die Verifizierung ihrer Registrierungsdaten sowie ihrer Platzvergabe, das Schützen ihrer Hand, die klare Mitteilung ihrer Absichten, das Verfolgen der Aktion am Tisch, die Handlung in richtiger Reihenfolge, die Verteidigung ihres Handlungsrechts, das sichtbare Halten ihrer Karten, die korrekte Stapelweise der Spielchips, das Verbleiben einer „Live Hand“ am Tisch, die Meldung bei einem festgestellten Fehler, das Wechseln des Tisches ohne Umwege, das nicht Zeigen der Karten, das Kennen und Befolgen der Regeln, die Etikette und ihren Beitrag für ein insgesamt geordnetes Turnier.

3. Offizielle Terminologie

Die offizielle englische Setzterminologie ist einfach, eindeutig und vollständig. BET, RAISE, CALL, FOLD, CHECK, ALL IN, POT (nur bei Pot-Limit Varianten zulässig). Der Spieler trägt das Risiko, wenn er andere Terminologien benutzt, welche möglicherweise zu Entscheidungen des Turnierpersonals führen, die der Spieler nicht wollte. Es liegt einzig in der Verantwortung des jeweiligen Spielers seine Aktionen anzuzeigen.

4. Elektronische Geräte und Telekommunikation

Das Telefonieren, Senden von SMS und jede andere Art technischer Kommunikation ist während der Spieler in einer Hand ist, nicht erlaubt.

5. Offizielle Sprache am Tisch.

Im Grand Casino Baden sind die offiziellen Sprachen deutsch und englisch.

6. Platzauslosung

Für Turniere und Qualifikationsturniere erfolgt die Platzvergabe nach dem Zufallsprinzip. Ein Spieler, der sein Turnier mit dem korrekten Anfangsstack auf einem falschen Platz beginnt, ist umgehend mit seinem aktuellen Chipstand an seinen richtigen Platz umzusetzen.

7. Nachrücker, verspätete Anmeldung und Re-Entries

Nachrücker, Spätanmelder sowie Re-Entryspieler starten mit dem vollen Stack. Ein Re-Entry ist jeweils bis zum Ende des sechsten Levels möglich. Re-Entry ist nur bis zum Erreichen der maximalen Teilnehmerzahl und einmal pro Tag möglich.

8. Spieler mit körperlichen Einschränkungen

Spielern mit körperlichen Einschränkungen wird, soweit wie möglich, entgegen gekommen.

9. Auflösung von Turniertischen

Spieler, die von einem aufgelösten Tisch kommen, erhalten sofort die Rechte und Pflichten der Position an ihrem neu zugewiesenen Tisch. Sie können jeden Platz erhalten inklusive den Big Blind, Small, Blind oder den Button. Sie erhalten allerdings keine Karten auf der Position zwischen Small Blind und Button.

10. Tischausgleich (Table Balance)

- A) In Flop- und gemischten Spielformen wird beim Spielerausgleich, der Spieler, der als Nächster den Big Blind erhielt, an die jeweils schlechteste Position – dies kann auch die Position als alleiniger Big Blind sein – gesetzt. Auch wenn dies bedeutet, dass der Platz den Big Blind zwei Mal hintereinander hat. Die schlechteste Position ist allerdings niemals der Small Blind. In Stud-Turnieren werden die Spieler nach Sitzplatz versetzt (der letzte offene Platz am Tisch mit weniger Spielern, ist der zu belegende Platz durch einen Spieler mit gleicher Sitzplatznummer).
- B) Der Tisch, von dem der hinzukommende Spieler gewählt wird, ist durch eine vorgegebene Reihenfolge bestimmt.

11. Anzahl der Spieler am Finaltisch

Der Finaltisch hat die Spieleranzahl an einem vollen Tisch des Events plus eins, d.h. wird 9-Handed gespielt, dann ist der Finaltisch 10-Handed, 8-Handed ist der Finaltisch 9-Handed etc. Die maximale Anzahl der Spieler am Finaltisch ist zehn. Diese Regel gilt nicht für Heads Up-Events.

12. Deklaration, Karten entscheiden beim Showdown

Die Ermittlung des Gewinners wird allein über die Karten entscheiden. Mündliche Aussagen zum Kartenwert oder dem Wert der gespielten Hand sind nicht verbindlich, allerdings kann ein Spieler bei absichtlich falscher Deklaration bestraft werden. Jeder Spieler, ob in der Hand oder nicht, soll sich melden, falls er denkt, einen Fehler entdeckt zu haben.

13. Aufdecken der Karten und vernichten der gewinnenden Hand

- A) Beim Showdown soll ein Spieler alle Karten aufdecken, d.h. beide Karten im Hold'em, alle vier Karten im Omaha und alle sieben Karten im 7-Stud. Eine aufgedeckte Gewinnerhand kann vom Dealer nicht vernichtet werden.
- B) Wenn ein Spieler nicht alle Karten umdreht und die Karten in den Muck wirft, weil er denkt, er hat gewonnen, dann macht er dies auf eigenes Risiko. Ist die Hand nicht vollständig identifizierbar, dann obliegt die Entscheidung dem Floorman, ob das, was von der Hand gezeigt wurde, reicht, um die Hand zu gewinnen.

14. Live Cards beim Showdown

Ein geschlossenes Wegwerfen der Karten über die Bet-Line vernichtet automatisch die Hand.

15. Aufdecken der Karten beim All In

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

16. Reihenfolge beim Aufdecken der Karten

Gibt es einen Showdown, ohne dass ein Spieler All In ist und werden die Karten nicht spontan umgedreht, es muss der Spieler, der die letzte aktive Aktion in der Setzrunde getätigt hat, seine Karten als Erster umdrehen. Wenn es keine aktive Aktion in der letzten Setzrunde gab, muss der Spieler links des Buttons als Erster seine Karten zeigen. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter zu den folgenden in der Hand aktiven Spielern. Bei Stud-Spielen muss der Spieler mit dem höchsten offenen Board zuerst zeigen. Ein Spieler kann seine Hand im Showdown wegwerfen.

17. Beim Showdown das Board spielen

Ein Spieler, der beim Showdown das Board spielen will, muss alle eigenen Karten zeigen, um einen Anteil am Pot zu bekommen.

18. Das Recht, eine Hand zu sehen

Sollte nach Aufforderung des Dealers zum Showdown nur noch ein Spieler Anspruch auf den Pot erheben, gewinnt dieser ohne die Karten zeigen zu müssen. Bei Verdacht auf Zusammenspiel können alle Hände vom Floorman eingesehen werden.

19. Zuteilung des übriggebliebenen Chip

Ein übriggebliebener Chip wird bei Teilung in die kleinstmögliche Denomination aufgeteilt und geht an den Spieler welcher in der Setzreihenfolge am nächsten am Button sitzt.

20. Side Pots

Jeder Side Pot wird getrennt vom Hauptpot positioniert.

21. Angefochtene Pots

Das Recht eine Hand anzufechten erlischt sobald eine neue Hand beginnt (siehe Regel 22).

22. Nächste Hand und neue Limitstufe

Wenn in einer Limitstufe die Zeit abgelaufen ist, wird durch die Turnierleitung oder durch die Dealer das neue Limit annonciert, das ab der nächsten Hand gültig ist. Eine neue Hand beginnt mit dem „Riffle-Shuffle“, oder, wenn eine Mischmaschine benutzt wird, mit dem Drücken der Taste, welche den Kartenschacht öffnet.

23. CHIP-RACE , angesetzte COLOR-UP

- A) Wenn Spieler bei einem annoncierten COLOR-UP, der Austausch niedrigwertiger Chips gegen höherwertige Chips, eine Restanzahl der niedrigwertigen Chips behält, wird im anschließenden CHIP-RACE wie folgt verfahren. Die Kartenverteilung startet immer an Platz 1. Jeder Spieler kann maximal einen Chip erhalten. Kein Spieler kann durch eine CHIP-RACE aus dem Turnier ausscheiden. Ein Spieler, der seinen letzten Chip im CHIP-RACE verliert, erhält dennoch einen Chip in der kleinsten noch im Spiel verbleibenden Chipwertigkeit.
- B) Die Chips müssen sichtbar sein und es wird allen Spielern empfohlen, beim CHIP-RACE anwesend zu sein.
- C) Sind nach dem CHIP-RACE immer noch Chips der kleinen Denomination vorhanden, so werden diese nur durch höhere Denominationen ersetzt, soweit dies aufgeht. Die restlichen Chips verfallen ohne Kompensation.

24. Karten und Chips im Spiel müssen sichtbar und zählbar sein, spontanes COLOR-UP

- A) Um allen Spielern jederzeit die Möglichkeit zu geben, die Chips der Mitspieler sehen und abzählen zu können, sollten die Chips in übersichtlichen Stacks aufgestellt sein. Dabei müssen die Spieler die höherwertigen Chips jederzeit sichtbar und erkennbar (vor sich) aufstellen.
- B) Dem Floorman ist es erlaubt die Chips auf Anzahl und Chipwert zu überprüfen und ggf. einen COLOR-UP durchzuführen. Ein COLOR-UP ausserhalb des üblichen CHIP-RACE muss angekündigt werden.
- C) Die Karten der Spieler müssen jederzeit und für jede Person am Tisch sichtbar sein.

25. Wechsel des Kartensatzes (-deck)

Ein Wechsel des Kartensatzes erfolgt nur auf Anforderung des Dealers oder entsprechend der Vorgaben des Floorman. Jeder Spieler muss den Dealer auf Kartenmarker hinweisen.

26. RE-BUYS

Ein Spieler im Turnier darf keine Hand aussetzen. Annonciert ein Spieler einen RE-BUY vor dem Beginn einer neuen Hand sind seine Chips ggf. entsprechend nachzuzahlen und er ist verpflichtet den RE-BUY in jedem Fall zu tätigen.

27. Zeitnahme beantragen

Nachdem eine annehmbare Zeit (2 -3 Minuten) für die Entscheidung eines Spielers abgewartet und die Turnierleitung zur Zeitnahme gerufen wurde, hat der Spieler noch 50 Sekunden Zeit für seine Entscheidung. Anschliessend wird ein 10 Sekunden Countdown herunter gezählt und die Hand danach für „tot“ erklärt. Hat der Spieler nicht vor Ablauf des Countdowns agiert, ist seine Hand automatisch tot. Es obliegt der Turnierleitung, diese Zeitspanne zu reduzieren.

28. Rabbit Hunting

RABBIT-HUNTING ist während eines Turniers nicht gestattet.

29. „Am Platz“-Regel, „First Card of the deck“-Regel

Ein Spieler muss auf seinem zugewiesenen Platz sein, sobald alle Spieler ihre Karten erhalten haben, andernfalls ist seine ausgeteilte Hand tot/vernichtet und er darf diese nicht anschauen. Ein Spieler muss an seinem zugewiesenen Platz sein, um das Recht zu haben, die Turnierleitung zur Zeitnahme zu rufen. Siehe dazu Regel 27. Am zugewiesenen Platz sein bedeutet innerhalb der Reichweite des Stuhles (sitzend, stehend mit der Hand am Stuhl). Diese Regel soll nicht dazu missbraucht werden, während der Hand aufzustehen mit der Hand am Stuhl.

30. Laufende Hand

Ein Spieler darf seinen Platz nicht verlassen, solange seine Hand noch aktiv ist. Foldet ein Spieler, indem er den Tisch verlässt, obwohl er noch nicht an der Reihe ist, führt dies zu einem Penalty.

31. Dead Button

Im Turnier gilt die Dead Button-Regel.

32. Den Blind vorsätzlich verpassen

Verpasst ein Spieler absichtlich den Blind, wenn er von einem aufgelösten Tisch an einen neuen Tisch versetzt wird, ist er durch die Turnierleitung entsprechend zu bestrafen.

33. Buttonregel im Heads Up

Im Heads Up ist der Small Blind gleichzeitig der Button und muss in der ersten Setzrunde als Erster agieren. In allen folgenden Setzrunden muss der Big Blind als Erster agieren. Der Button ist zu Beginn des Heads Up ggf. so zu verändern, dass der Big Blind nicht zweimal in Folge als Big Blind agieren muss.

34. Misdeal

- A) In Flop-Varianten sind unter anderem die folgenden Situationen Misdeals:
- Eine der ersten beiden Karten, die ausgeteilt werden, ist sichtbar.
 - Zwei oder mehr Karten sind sichtbar oder lagen im Kartenstapel verkehrt herum.
 - Die erste Karte wird dem falschen Spieler ausgeteilt.
 - Karten werden an einen Platz verteilt, der keine Karten erhalten durfte.
 - Ein Spieler, der Karten erhalten haben müsste, hat diese nicht bekommen.

Am Button können Spieler zwei aufeinanderfolgende Karten ausgeteilt bekommen. In Stud-Varianten ist es ein Misdeal sobald eine der ersten beiden verdeckten Karten eines Spielers durch einen Fehler des Dealers sichtbar ist.

- B) Bei einem Misdeal wird die gleiche Hand wiederholt mit den gleichen Spielern und den gleichen Blinds und sie gilt als die gleiche Hand bezüglich Spielern mit Penalties.
- C) Hat bereits „substantial Action“ in einer ausgeteilten Hand stattgefunden, kann die Hand nicht mehr als Misdeal deklariert werden, sondern ist fortzusetzen (siehe Regel 35).

35. Substantial Action

Substantial Action ist wie folgt definiert:

- A) zwei aufeinander folgende Aktionen von Spielern haben stattgefunden, von denen mindestens eine eine Bet oder ein call sein muss (also zwei Aktionen, die nicht zwei Checks oder zwei folds sind), oder
- B) drei beliebige Aktionen (check, Bet, Raise, call oder fold).

36. Vier Karten Flop

Wird ein Flop mit vier (statt drei) Karten verteilt, unabhängig davon ob diese bereits umgedreht wurden, hat der Dealer diese vier Karten erneut verdeckt zu mischen. Die Turnierleitung wird dann aus diesen vier Karten eine Karte ziehen, die dann zur (nächsten) Burn-Karte wird, während die anderen drei Karten den Flop bilden.

37. Mündliche Annoncierung einer Aktion / Aktionsreihenfolge

- A) Die Spieler haben in der vorgegebenen Reihenfolge zu agieren. Die mündliche Annoncierung einer Aktion ist für den Spieler, der an der Reihe ist, bindend. Chips, die von dem Spieler, der an der Reihe ist, in den Pot gelegt werden, müssen im Pot verbleiben. Ein „undercall“ (weniger Chips in den Pot legen als der Call-Betrag) ist ein Call, wenn nur ein Spieler gesetzt hat oder im Heads Up. Bei dieser Regel gilt vor dem Flop der Big Blind als erster Einsatz.
- B) Spieler sind angehalten zu warten, bis der genaue Setz-Betrag feststeht. Die Ansage einer Erhöhung genügt noch nicht.

38. Aktion ausser der Reihenfolge (OOT)

- A) Eine Aktion, die ein Spieler ausser der Reihenfolge tätigt, bleibt bindend, wenn sich die Situation bis zu dem Spieler, der vorzeitig agiert hat, nicht verändert. Ein Check, ein Call oder ein Fold verändern die Situation nicht. Verändert sich die Situation, ist die Aktion, die ausser der Reihenfolge deklariert wurde, nicht mehr bindend. Sobald dieser Spieler nun an der Reihe ist, hat er alle Optionen zu einem Call, Raise oder Fold. Ein Fold ausser der Reihenfolge ist hingegen immer bindend.
- B) Wird ein Spieler übergangen, muss er sich frühestmöglich melden. Ist eine angemessene Zeit vergangen und „substantial Action“ (siehe Regel 35) erfolgt, ist die OOT-Aktion bindend und der Floorman entscheidet über die übergangene Hand.

39. Durchführung eines Calls

Standardmässiges Callen bedeutet.

- Call annoncieren
- Chips entsprechend dem Call-Betrag in den Pot bringen
- Ohne Ansage einen Overchip setzen,
- Mehrere Chips setzen, welche als Call gelten (siehe Multiple Chip – Regel 43).

Nicht standardmässiges Callen bedeutet, einen oder sehr wenige Chips zu setzen im Vergleich zum Call-Betrag.

40. Durchführung eines Raises

In No-Limit- oder Pot-Limit-Varianten ist ein Raise in folgenden drei Varianten zulässig:

- Der gesamte Betrag wird in einem Zug in den Pot befördert.
- Der Betrag wird zunächst mündlich annonciert und wird dann in den Pot befördert.
- Es wird zuerst mündlich ein Raise annonciert, dann der exakte Betrag für den Call platziert und in einem dritten Schritt der Betrag für das Raise in einem Zug in den Pot gelegt. Es muss der exakte Betrag für den Call platziert werden, ansonsten wird dies als Minimalerhöhung eingestuft. Es ist allein die Verantwortung des agierenden Spielers seine Intension eindeutig klar zu machen.

41. Raises

- A) Ein Raise muss mindestens die Grösse der letzten Bet oder des letzten Raises, der Setzrunde haben. Erhöht der Spieler, der ein Raise spielt, irrtümlich um mindestens 50% oder mehr der letzten Bet aber um weniger als das Minimum-Raise, muss er ein volles Minimum-Raise tätigen. Dieses Raise muss exakt das Minimum-Raise sein (Ausnahme gem. Regel 43).
- B) In No-Limit- und Pot-Limit-Varianten wird durch ein All In eines Spielers, der mit seinem All In weniger als das Minimum-Raise erreicht, die Setzrunde für die Spieler, die bereits agieren konnten, nicht wieder eröffnet. Diese können ggf. nur den Betrag auffüllen. Im Limit-Spielen muss der All In-Satz 50% eines vollständigen Raises sein, um die Setzrunde wieder zu eröffnen.

42. Bets mit einem grossen Chip

Immer wenn eine Aktion mit einem einzigen Chip erfolgt, der einen grösseren Wert hat als für die Aktion notwendig ist, wird dies als Call bewertet. Es sei denn, es wurde vorher mündlich ein Raise angekündigt. Diese mündliche Ankündigung muss erfolgen, bevor der einzelne Chip den Tisch berührt hat.

Wenn eine Raise angekündigt wurde ohne einen Betrag zu nennen, ist das Raise das erlaubte Maximum für diesen Chip. Wenn es vor der Aktion keinen Bet gibt, ist das Platzieren des Chips ohne mündliche Ankündigung ein Bet in der Höhe des Chipwertes.

43. Bets mit mehreren Chips

Ohne mündliche Ankündigung ist das Platzieren von mehreren Chips, deren Wert über den zu callenden Betrag hinausgeht, dann ein Call, wenn es nicht einen Chip gibt nach dessen Abzug der Call-Betrag nicht erreicht wird. Ein Beispiel: Preflop, Blinds sind 200/400; Spieler A Raise auf 1'200 (ein Raise um 800); Spieler B legt zwei Chips à 1'000 ohne mündliche Ankündigung in den Pot. Dies ist ein Call, da das Entfernen eines Chips den zu callenden Betrag von 1'200 nicht erreicht hätte. Kann hingegen ein Chips herausgenommen werden und die restlichen Chips ergeben den Call-Betrag oder mehr, dann greift die 50%-Regel (Siehe Regel 41).

44. Bereits gesetzte Chips, welche noch im Setzbereich liegen

Chips welche in der aktuellen Spielrunde bereits gesetzt wurden, beeinflussen die Entscheidung ob die Aktion eines Spielers als Call oder Raise gewertet wird. Diese werden mit den zusätzlich gesetzten Chips so behandelt als wären sie gleichzeitig (in einem Zug) gesetzt worden.

45. Anzahl der erlaubten Raises

Es gibt keine Begrenzung der Anzahl von Raises in No-Limit- und Pot-Limit-Varianten. In Limit-Varianten gibt es eine Begrenzung der Raises auf 3, auch wenn ein Pot im Head-up ausgespielt wird, solange bis das Turnier auf zwei Spieler reduziert worden ist.

46. Akzeptierte Aktion

Es ist in der Verantwortung des callenden Spielers den korrekten Betrag eines gegnerischen Bet zu bestimmen, unabhängig davon was der Dealer oder ein Spieler verbal angeben. Auch wenn ein callender Spieler den Dealer zum Zählen des Betrages auffordert und einen nicht korrekten Betrag genannt bekommt, trägt der callende Spieler dennoch die volle Verantwortung für seine Aktion und muss ggf. den richtigen Betrag erbringen.

47. Potgrösse

Nur in Potlimit-Spielen wird Auskunft über die Potgrösse gegeben. Der Dealer darf in Limit oder Nolimit-Spielen darüber keine Angaben machen. Eine Annonce „Ich biete Pot“ ist unzulässig und wird als Minimum-Bet behandelt.

48. String Bets und Raises

Die Dealer sind dafür zuständig, StringBets zurückzuweisen und Raises verbal zu bestätigen.

49. Nicht standardisierte und unklare Bets

Spieler, die nicht standardisierte Ausdrücke oder Gesten für ihre Deklarationen benutzen, tun dies auf eigene Gefahr. Diese können anders interpretiert werden als vom Spieler gewollt. Insbesondere immer dann, wenn die Grösse eines Satzes verschiedene Interpretationen erlaubt, ist die zu wählen, welche dem kleinstmöglichen Satz entspricht. Beispiel. „Bet, fünf.“ Wenn unklar ist ob 500 oder 5'000 gemeint ist, wird der Satz als 500 interpretiert.

50. Unkorrekte Folds

Alle Folds, die vor Ende der letzten Betting-Runde erfolgen, sei es nach einem Check, wenn der Spieler an der Reihe ist, oder generell ausser der Reihe, sind verbindlich. Sie können ein Penalty nach sich ziehen, da sie unkorrekt erfolgen.

51. Bedingte mündliche Aussagen

Bedingte mündliche Erklärungen, die sich auf zukünftige Aktionen beziehen, sind unkorrekt und nicht erwünscht. Sie können, ggf. durch die Turnierleitung als bindend entschieden werden und können ebenso ein Penalty nach sich ziehen. Ein Beispiel. „Wenn Du setzt, Raise ich.“

52. Zählen der gegnerischen Chips

Die Spieler dürfen eine ungefähre Schätzung des gegnerischen Chipcounts verlangen (Siehe Regel 24). Bei einem All In dürfen sie einen genaueren Chipcount verlangen. Der Spieler muss nicht selber zählen. An seiner Stelle zählt der Dealer (Siehe Regel 46).

53. OverBetting wegen Chipwechsel

Das Setzverhalten soll eindeutig sein. Ein OverBetting, um dem Dealer das Wechseln zu erleichtern, ist untersagt. Beispiel: Bet 325, der zweite Spieler setzt einen 500- und einen 25-Chip (200 Change erwartet). Aufgrund der 50%-Regel ist dies ein Raise auf 650.

54. All In mit versteckten Chips

Ist ein Spieler All In und werden nach dem Call eines anderen Spielers versteckte Chips gefunden, dann wird die Situation vom Floorman nach Regel 46 beurteilt. Sind die Chips nach Regel 46 nicht im Spiel, dann gewinnt er nur die gezeigten Chips vom anderen Spieler. Sollte er verlieren, dann verliert er auch die versteckten Chips, solange der Gegner mehr Chips hatte.

55. Transportieren von Turnierchips

Kein Spieler darf Turnierchips so halten oder transportieren, dass sie nicht sichtbar sind. Ein Spieler der dies tut, kann seine verdeckt transportierten Chips verlieren oder sogar vom Turnier disqualifiziert werden. Die eingezogenen Chips werden aus dem Turnier genommen.

56. Unabsichtlich eingezogene Hände / Tote Hände

Der Spieler muss seine Hand zu jeder Zeit selbst schützen. Zieht der Dealer eine Hand unabsichtlich ein oder erklärt sie für tot, hat der Spieler weder das Recht die Hand noch die bereits gesetzten Chips zurückzuerhalten. Nur wenn der Spieler ein Bet oder ein Raise getätigt hat, dass noch nicht gecallt wurde, erhält er den nicht gecallten Betrag an Chips zurück.

57. Tote Hand und wegwerfen in Stud-Varianten

Die Hand eines Spielers, der seine Up Card (die Karte(n) die offen auf dem Tisch liegt(t)en) aufnimmt, während er auf eine Aktion reagieren muss, wird ungültig. Richtiges Wegwerfen im Stud ist, alle Karten umdrehen und alle verdeckt wegwerfen.

58. Strafen und Disqualifikation

A) Ein Strafe **kann** ausgesprochen werden:

- wenn ein Spieler seine Karten zeigt während die Hand noch nicht abgeschlossen ist
- seine Karten vom Tisch wirft,
- die one-player-to-a-hand Regel verletzt oder sich vergleichbare Vorfälle ereignen.

Strafen **sind** zu verhängen bei Softplay, Betrug, ungehörigem Benehmen und Beschimpfungen.

B) Penalty Optionen sind unter anderem:

- Mündliche Verwarnung
- Disqualifikation (Die Chips eines disqualifizieren Spielers werden eingezogen)
- Aussprechen von „missed hand“-Strafen

Die Turnierleitung kann eine Ein-Hand-Strafe oder 1-, 2-, 3- oder 4-Runden Strafen aussprechen. Wiederholungen werden durch steigende Strafmassnahmen eskaliert.

Ausser bei der „Eine-Hand-Strafe“ werden „missed-hand-Strafen“ wie folgt berechnet. Der Bestrafte verpasst eine Hand für jeden Spieler am Tisch (inklusive ihm selbst) multipliziert mit den Runden, die in der Strafe ausgesprochen wurden. Während der Strafe hat der Bestrafte den Tisch zu verlassen, es wird ihm aber eine Hand ausgeteilt. Blinds und Antes werden bezahlt.

59. Keine Offenlegung von Informationen

Spieler dürfen keiner Zeit:

- Informationen über gefoldete oder noch im Spiel befindliche Karten preisgeben,
- Das laufende Spiel beurteilen oder kritisieren
- Hypothesen über eine nicht aufgedeckte Hand verlautbaren

Die „One-player-to-a-hand-Regel“ ist einzuhalten. Diese Regel verbietet anderen Spielern oder Zu-schauern eine Hand zu zeigen oder mit diesen eine Strategie zu diskutieren.

60. Öffnen der Karten und korrektes Folden

Ein Spieler der seine Karten zeigt bevor alle Aktionen der laufenden Hand abgeschlossen sind, kann ein Penalty erhalten. Seine aktuelle Hand ist jedoch nicht tot. Die Strafe beginnt erst mit dem Ende der laufenden Hand. Beim Folden sollen die Karten verdeckt weggeworfen werden. Zeigen oder hohes Wegwerfen ist nicht erlaubt.

61. Ethisches Benehmen

Poker ist ein Individualspiel. Softplay, das Schonen von bestimmten anderen Spielern, zieht Strafen nach sich. Das Zuspieren von Chips oder andere Formen von Zusammenarbeit haben immer die Disqualifikation zur Folge.

62. Verstoss gegen die Poker-Etiquette

Wiederholte Verstösse gegen die Poker-Etiquette werden bestraft. Dazu gehören unter anderem das unnötige Berühren von Chips oder Karten anderer Spieler, Spielverzögerung, das wiederholte Agieren ausser der Reihenfolge, Setzen ausserhalb der Reichweite des Dealers, störendes Verhalten o-der überlautes Gerede.

63. Preispoolverteilung

Bei der Preispoolverteilung wird die jeweils gültige Preispooltabelle angewendet. Hier wird geregelt, wie viele Teilnehmer in die Geldränge kommen und wie hoch der jeweilige prozentuale Anteil am Preispool ist.

Eine Abweichung von der normalen Preispoolverteilung stellen die „Knock-out-Bounty-Turniere“ dar. Bei dieser Art von Turnieren wird die Summe der Startgelder aufgeteilt in einen

- a) „Knock-out-Bounty“-Anteil und
- b) in den normalen Preispool-Anteil. Vor Beginn des Turniers erhält jeder Teilnehmer des Turniers seinen „Bounty-Jeton“. Dieser Jeton hat eine vorher festgelegte Wertigkeit, die mit der Anzahl der Turnierteilnehmer multipliziert, den Gesamt-Bounty-Prämienanteil des Turniers entspricht. Den individuellen Bounty-Jeton eines Teilnehmers erhält derjenige, der einen Pot gegen einen erfolglos All In-Spielenden gewinnt. Die Bounty-Jetons können am Ende des Turniers gegen Bargeld eingetauscht werden. Der nach Abzug des „Bounty-Prämienanteils“ verbleibende Betrag wird nach der gültigen Preispooltabelle unter den Siegern aufgeteilt.

Ergänzendes Regelwerk für das Cashgame

1. Table Stake

- Zum Spiel dürfen nur Value-Chips verwendet werden. Scheine gehören nicht zum Table Stake. Einmalig pro Abend kann einem Spieler das Aufstocken nur bis zur Hälfte des Minimums Buy In erlaubt werden. Da hieraus ein spieltaktischer Vorteil erwächst, ist jeder Spieler verpflichtet, die Inanspruchnahme dieser Option dem Dealer laut und deutlich zu annoncieren.
- Bei einem Wechsel an einen anderen Tisch mit dem gleichen Limit darf der Spieler seinen Table Stake nicht reduzieren. Bei einem Wechsel an einen Tisch mit einem anderen Limit darf der Table Stake reduziert werden.
- Aus dem Table Stake des Spielers darf auch der eigene Verzehr am Tisch bezahlt werden.

2. Reservierungen und Platzvergabe

- Über die Platzvergabe entscheidet der Floorman.
- Reservierungen werden ausschliesslich zu vorgesehenen Tischöffnungszeiten angenommen.
- Platzwünsche werden entgegengenommen und soweit möglich beachtet.
- Reservierungen verfallen 5 Minuten nach der vorgesehenen Tischöffnungszeit.
- Gäste, die bereits ihren Platz am Tisch eingenommen haben, können vorrangig vor allen Anwärtern aus der Warteliste bzw. Neueinsteigern auf einen freien Platz am eigenen Tisch wechseln.
- Bei mehreren Anwärtern entscheidet die Reihenfolge der Anmeldungen für einen Platzwechsel, ansonsten die eigene Platznummer, wobei die niedrigere Nummer Vorrang hat.
- Ein Gast mit Reservierung, der ohne vorherige Absage bis 5 Minuten nach dem Reservierungszeitpunkt nicht eingetroffen ist, wird aus der Liste gestrichen und markiert. Sollte er danach noch eintreffen, so wird er wie ein Neueinsteiger ohne Reservierung behandelt.
- Mehrmaliges „unentschuldigtes Fehlen“ kann zum Ausschluss aus dem Reservierungssystem führen.
- Bei freiwerdenden Plätzen wird der nächste Wartelistenplatz (dabei wird der Status des Gastes im GrandWinners Programm berücksichtigt) vom Floorman aufgerufen und der Gast gebeten, spätestens nach 5 Minuten seinen Platz einzunehmen, ansonsten wird er ans Ende der Liste gesetzt, und sein Nachfolger nimmt den Platz ein. Es ist möglich zugunsten seines direkten Nachfolgers auf seinen Platz zu verzichten und sich selbst wieder auf die erste Stelle der Warteliste setzen zu lassen.
- Unterbricht ein Spieler sein Spiel, wird nach 15 Minuten sein Platz freigegeben, und der Gast ans Ende der Warteliste gesetzt. Im Wiederholungsfall am selben Abend kann dies aber schon früher geschehen (Ermessensspielraum des Floorman). Sein auf dem Platz befindliches Spielkapital wird vom Floorman deponiert.
- Einmalig pro Abend und nach Information des Floorman ist es einem Spieler erlaubt, für einen Restaurantbesuch sein Spiel für maximal eine volle Stunde zu unterbrechen. Sein Table Stake wird vom Floorman registriert und muss nach Beendigung der Pause wieder in voller Höhe auf den Tisch gebracht werden. Während der Pause kann der Platz befristet an einen anderen Gast vergeben werden.

3. Rückkehr in eine laufende Partie

Verpasst ein Spieler im Cashgame die Blinds stehen ihm 3 Möglichkeiten zum Wiedereinstieg in die Partie zur Verfügung:

- Er steigt auf dem Big Blind wieder ein.
- Er steigt in der laufenden Runde ein und bezahlt den verpassten Big- und Smallblind nach (den Smallblind in den Pot, den Big Blind als Einsatz).
- Er kauft den Button und steigt zwischen Button und den Blinds ein. Dort bezahlt er den verpassten Big- und Smallblind nach (den Smallblind in den Pot, den Big Blind als Einsatz). Die regulären Blinds entfallen, und werden erst im nächsten Spiel gesetzt, in dem der Wiedereinsteiger dann den Button bekommt.

4. Platzwechsel

- Freie Plätze dürfen nur durch den Floorman über die Warteliste zugeteilt werden.
- Möchte ein Spieler an einen Tisch mit derselben Spielvariante und demselben Limit wechseln, so ist dies nur dann möglich, wenn dadurch die Anzahl der Spieler an beiden Tischen um nicht mehr als einen Spieler differiert (es gibt keinen Main Table). In Ausnahmefällen kann der Floorman aber einen solchen Tischwechsel untersagen.
- Ist ein Tischwechsel momentan nicht möglich, können sich die Gäste für die nächste Möglichkeit anmelden. Diese haben dann Vorrang vor Neueinsteigern, die danach den alten Platz des Tisch wechselnden Gastes erhalten.

5. Neueinsteiger

Stehen einem neueinsteigenden Gast mehrere Tische mit gleichem Limit zur Verfügung, so wird ihm nach dem „Balance the Table“-Prinzip der Tisch vom Floorman zugewiesen.

6. Balance the Table

- Sollte an Tischen mit derselben Spielvariante und demselben Limit eine Differenz der Spieleranzahl von drei oder grösser entstehen, so muss von dem zahlenmässig stärker besetzten Tisch eine entsprechende Anzahl von Spielern an den schwächer besetzten Tisch wechseln.
- Sollten sich nicht genügend Gäste zu einem Wechsel bereit erklären, so müssen die Gäste, die innerhalb der letzten 30 Minuten als letzte an den Tisch gekommen sind (als Neueinsteiger oder durch Tischwechsel) wechseln.
- Sollten alle Gäste bereits länger als 30 Minuten am Tisch sein, so wird die entsprechende Anzahl an Gästen ausgelost (in Ausnahmefällen kann der Floorman bestimmte Gäste von der Auslosung ausschliessen).

7. Sitzplatzwechsel

Ein Sitzplatzwechsel im Uhrzeigersinn ist nur erlaubt, wenn der Spieler

- danach solange aussetzt, bis er den Big-Blind zu setzen hätte, oder
- nach dem Sitzplatzwechsel vor dem Initial Deal einen Spieleinsatz in Höhe des Big-Blind setzt.

Dem Uhrzeigersinn entgegengesetzter Sitzplatzwechsel

Ein dem Uhrzeigersinn entgegengesetzter Sitzplatzwechsel ist statthaft, allerdings nicht über die Position des Big-Blind hinaus.

8. Run-it twice (Texas / Omaha Hold'em Cash Game)

Es besteht die Möglichkeit Turn und River oder nur den River zweimal zu geben. Dadurch entstehen zwei unabhängige Spielergebnisse, die getrennt voneinander gewertet werden, und eventuell verschiedene Gewinner. Es werden zunächst alle entstandenen Pot's (Mainpot und

eventuelle Sidepot's) geteilt, und dann nacheinander und separat dem jeweiligen Gewinner zugesprochen.

Folgende Voraussetzungen müssen dafür erfüllt sein:

- Alle bis auf einen Spieler müssen All In gegangen sein, es dürfen keine weiteren Aktionen mehr möglich sein.
- Alle Spieler haben ausdrücklich dem Run-it twice zugestimmt, der Croupier wurde ausdrücklich gebeten zu warten und das Einverständnis einzuholen. Die zweimal zu gebende Karte darf noch nicht gegeben worden sein.
- Die Pot Höhe beträgt 100-fachen Big Blind oder mehr.

Sollte die Run-it twice Option gewählt werden, wird dafür eine zusätzliche Gebühr von CHF 10.- erhoben und dem BSE zugeführt.

9. Blinds (Live-Straddle)

Vor dem Initial Deal kann der auf den Big-Blind unmittelbar folgende Spieler den Big-Blind-Betrag blind verdoppeln, d.h. einen so genannten Live-Straddle setzen.

In einem Spiel mit Live-Straddle geht die Funktion des Big-Blind-Spielers an den Live-Straddle-Spieler über.

Der Spieler, der einen Live-Straddle setzen möchte, muss den vollen Betrag setzen, d.h. ein All In-Gehen beim Live-Straddle ist nicht möglich.

Glossar:

Add On	Das Kaufen von zusätzlichen Chips am Ende einer Rebuy Phase im Turnier.
All In	Der Spieler setzt seine gesamten Chips.
Ante	Einsatz, welcher vorgeschrieben ist, und der von allen Spielern zu Beginn der Runde (bevor die Karten ausgegeben werden) getätigt werden muss.
Bet	Der Einsatz bzw. einen Einsatz tätigen.
Blind	Der Pflicht Einsatz, welcher beim Hold'em Poker gebracht werden muss. Es gibt den Big Blind und den Small Blind so ist sicher, dass bei jedem Spiel Geld im Pot ist.
Board	Die Gemeinschaftskarten.
Bounty	Sogenanntes Kopfgeld. Wird bei einer bestimmten Turnierform an den Spieler ausbezahlt, welcher einen Gegner eliminiert.
Burn Cards	Bevor der Dealer den Flop, die Turn bzw. River Karte aufdeckt, legt er stets die oberste Karte, eine sogenannte Burn Card verdeckt beiseite.
Button	Auch Dealer-Button genannt. Eine Scheibe, welche von Spieler zu Spieler wandert und den virtuellen Dealer bestimmt.
Buy in	Der Betrag, welcher zu zahlen ist, um am Spiel teilzunehmen.
Call	Den Einsatz bringen, welcher dem Einsatz des/der Gegner/s entspricht.
Cash Game	Bei dieser Variante entsprechen die Chips einem realen Geldwert. Die Blinds sind immer gleich und es können jederzeit Chips nachgekauft werden (meistens bis zu einem bestimmten Limit).
Check	Keinen Einsatz bringen und schauen, was die folgenden Gegner tun.
Chip (auch Jeton)	Das Spielgeld. Repräsentiert je nach Farbe und Aufdruck einen bestimmten Betrag.
Chip Race	Wenn bei einem Turnier die Blinds höher werden als der Wert einer Chips-Gruppe (z.B. wenn die Blinds 50/100 sind und es 25er Chips gibt), werden diese Chips umgetauscht.
Community Cards	Gemeinschaftskarten; d.h. die Karten, welche in der Mitte zu liegen kommen und für alle Teilnehmer gelten.
Deck	Ein Kartenspiel.
Drop	Die Gebühr, welche vom Casino von jedem Pot abgezogen wird.
Flop	Die ersten drei Gemeinschaftskarten beim Hold'em Poker.
Fold	Die Karten hinlegen und aus dem laufenden Spiel aussteigen. Der bisher gemachte Einsatz geht verloren.
Heads Up	Spiel gegen einen einzigen (meistens den letzten) Gegner.
Hole Cards	Die beiden verdeckten Karten, welche jeder Spieler erhält.
Kicker	Die höchste Beikarte. Wenn man z.B. ein Paar Achten hat und ein Ass, dann ist das Ass der Kicker.
Limit	Der Betrag, welcher der Spieler pro Runde setzen oder erhöhen kann.
Main Pot	Dies ist der Haupt-Pot, wo alle Spieler Beteiligt sind, welche bei einem All In von einem oder mehreren Spielern noch im Spiel sind. Daneben gibt es den Side Pot (siehe Side Pot).
Misdeal	Wenn beim Ausgeben der Karten dem Dealer ein Fehler unterläuft und die Karten neu gegeben werden müssen.
Muck (auch Discard)	Alle abgelegten Karten, die sich nicht mehr im Spiel befinden.

No Limit	Poker-Form, bei welcher der Spieler jederzeit einen beliebigen Betrag setzen kann.
Penalty	Strafmassnahme bei Fehlverhalten.
Pot	Der gesamte Betrag, um den in einem Spiel gespielt wird oder einen Einsatz tätigen der der Höhe dieses Betrages entspricht.
Preflop	Die Phase vor dem Flop, wenn man nur zwei Karten auf der Hand hat.
Rabbit Haunting	Das Aufdecken von weiteren Karten nachdem, nur noch ein Spieler in der Hand ist.
Raise	Einen Einsatz erhöhen.
Re Buy	Ermöglicht das Kaufen von zusätzlichen Chips, wenn ein Spieler während eines Turniers keine Chips mehr hat oder seinen Chip Stack vergrössern möchte. Ein Re Buy ist in der Regel nur während einer bestimmten Zeit am Anfang eines Turniers möglich.
Re Entry	Die Möglichkeit unter bestimmten Voraussetzungen nochmals in ein Turnier einzusteigen.
River	Die letzte Gemeinschaftskarte beim Hold'em.
Satellite	Ein Turnier mit einem kleinen Einsatz. Die Gewinner erhalten das Buy In für ein grösseres Turnier.
Showdown	Das Aufdecken der Karten der am Ende noch verbleibenden Spieler.
Side Pot	Der Teil des Pots, der unter den verbleibenden Spielern ausgespielt wird, wenn einer oder mehrere Spieler All In gegangen sind.
Sit and Go	Turnierform mit in der Regel wenigen Spielern. Sobald die benötigte Anzahl Spieler vorhanden ist, beginnt das Spiel. Häufig ein Spiel an einem Tisch.
Split Pot	Ein Pot, der zwischen zwei oder mehreren Spieler aufgeteilt wird, deren Blatt beim Showdown dieselbe Wertigkeit haben.
Stack	Die Chips, welche ein Spieler besitzt.
Stud	Unter dem Begriff Stud Poker versteht man alle Pokervarianten, bei denen ein Spieler einige offene und verdeckte Karten erhält. Eine weitere Eigenschaft dieser Variante ist, dass die Position desjenigen der eine Runde eröffnet, oft wechselt. Die Karten, die ein Spieler verdeckt erhält, sind die Hole Cards.
String Bet	String Bet ist ein nicht klar definierter Einsatz! Der Einsatz muss in einer Bewegung gesetzt werden, das heisst man darf nicht nachgreifen, die Chips in den Pot fallen lassen, oder cutten absetzen und schauen und weiter cutten.
Turn	Die vierte Gemeinschaftskarte beim Hold'em.