



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN.
2022 Regeln Version 1.0, September 2022
Lange Version beinhaltet:
Empfohlene Vorgehensweisen & Erläuterungen
Rote Schrift zeigt Änderungen zu 2019 Vers.1.1 an

Die Poker TDA ist ein freiwilliger Poker Branchenverband, der in 2001 gegründet wurde. Ziel der TDA ist es, Poker-Turnier-Regeln weltweit zu vereinheitlichen.

TDA-Regeln ergänzen die jeweiligen Hausregeln. Im Falle eines Konflikts mit gesetzlichen Regelungen der zuständigen Behörden, sind jeweils die behördlichen Regeln anzuwenden.

Grundsätzliches

1: Floor Entscheidungen

Die Turnierleitung ist angehalten mit Fairness und im besten Interesse des Spiels als oberster Priorität, zu entscheiden. Unter gewissen Umständen kann das dazu führen, dass vernünftige Entscheidungen im Interesse der Fairness Vorrang vor technischen Regeln bekommen. Die Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig.

2: Pflichten der Spieler

Die Spieler sollen ihre Registrierungsdaten und Sitzzuteilungen überprüfen, **sich vergewissern, dass ihnen die richtige Anzahl Karten ausgeteilt wurden, bevor wesentliche Aktionen stattfinden**, ihre Hände schützen, ihre Absichten deutlich machen, dem Spielverlauf folgen, handeln wenn sie an der Reihe sind mit richtiger Terminologie und Gesten, ihr Recht zu handeln verteidigen, die Karten sichtbar halten und die Chips ordnungsgemäß stapeln, am Tisch bleiben solange ihre Hand im Spiel ist, alle Karten richtig aufdecken wenn sie beim Showdown konkurrieren, sich melden wenn sie einen Fehler bemerken, **innerhalb eines angemessenen Zeitraums spielen**, nach der Uhr (Time, Clock) rufen wenn berechtigt, unverzüglich Tische wechseln, die Regel „ein-Spieler-pro-Hand“ befolgen, die Regeln kennen und einhalten, angemessene Anstandsregeln einhalten, **das Haus informieren wenn sie diskriminierendes oder beleidigendes Verhalten sehen oder erleben**, und grundsätzlich zu einem ordnungsgemäßen Turnierablauf beitragen **wo sich alle Spieler willkommen fühlen**.

3: Offizielle Terminologie und Gesten des Turnier-Pokers

Offizielle Wett-Begriffe sind einfache, unmissverständliche, altherwürdige Erklärungen wie: bet, raise, call, fold, check, all-in, complete, und Pot (nur bei Pot-Limit). Regionale Ausdrücke können auch diese Voraussetzungen erfüllen. Außerdem müssen Spieler vorsichtig sein mit ihren Gesten, 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 der Spieler beabsichtigte. Siehe auch Regel 2 und 42.

4: Identität der Spieler

Bekleidung oder andere Accessoires dürfen die Identität des Spielers nicht ständig verdecken oder zu einer Ablenkung des Spiels werden. Haus-Standards werden nach ausschließlicher Entscheidung der Turnierleitung angewendet.

5: Elektronische Geräte und Kommunikation

Die Spieler dürfen nicht am Tisch telefonieren. Klingeltöne, Musik, Aufnahmen, Videos usw. sollten für andere unhörbar und nicht störend sein. Setzprogramme und Listen dürfen nicht von Spielern verwendet werden mit einer Live-Hand. **Diese und** andere elektronische Geräte, Instrumente, Foto-, Videokameras und Kommunikationsgeräte dürfen keine Lärmbelästigungen verursachen, das Spiel verzögern oder einen Wettbewerbsvorteil schaffen und unterliegen Hausregeln und Spielbestimmungen. **Verstöße gegen diesen Abschnitt können mit Strafen belegt werden nach Regel 71.**

6: Offizielle Sprache

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

Platzvergabe, Auflösen & Balancieren der Tische

7: Zufällige 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 den richtigen Sitzplatz mit seinem gegenwärtigen Stack umgesetzt.

8: Ersatzleute, Späte Registrierung, & Wiedereintritte

A: Ersatzleute, Spieler, die sich spät registrieren, und wieder eintretende Spieler, starten mit einem vollen Stack. Sie ziehen zufällig einen Platz und Tisch nach dem gleichen Ablauf und aus dem gleichen Platzkontingent, das für neue Spieler zur Verfügung steht, und bekommen direkt Karten außer zwischen SB und Button.

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

9: Spezielle Bedürfnisse

Bei der Platzvergabe wird, wenn möglich, Spielern mit Einschränkungen entgegengekommen.

10: Neue Spieler und Spieler von aufgelösten Tischen:

A: Neue Spieler, die ins Turnier einsteigen und Spieler von aufgelösten Tischen können jeden Platz zugewiesen bekommen inklusive dem Small oder Big Blind oder dem Button und direkt einsteigen, außer zwischen dem SB und dem Button.

B: Spieler von einem aufgelösten Tisch bekommen neue Tische und Sitze zugewiesen durch einen 2-Stufen Zufallsprozess. **Siehe Erläuterungen.**

11: Tischausgleich (table balance) und das Spiel anhalten

A: Um die Anzahl der Spieler auszugleichen wird bei Flop- und gemischten Spielen, 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 gemischten Spielen (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 eingefroren für die Dauer der Stud-Runde. 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 festgelegt durch ein vorbestimmtes Verfahren.

D: Bei Full-Table-Spielen wird das Spiel an den Tischen angehalten, die 3 oder mehr Spieler weniger haben (**durch Eliminierung**), **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.: 6-Hand und Turbos). Die Turnierleitung kann veranlassen, das Spiel anzuhalten und dieses Anhalten ist kein Misdeal. Während das Turnier fortschreitet, **sollten** im Ermessen der Turnierleitung 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 er oder sie denkt, dass beim Bewerten der Hände oder der Vergabe des Pots ein Fehler gemacht wird.

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 muckt im Glauben er habe gewonnen, 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 Gewinnerhand 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 so lange sie zu 100% identifizierbar und wiederauffindbar sind. Karten werden vom Dealer getötet beim Ziehen in den Muck, oder wenn sie auf andere Weise unauffindbar oder unidentifizierbar 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 das ablehnt, sollte der Floor gerufen werden.

B: Wenn ein Spieler setzt und im Anschluss seine Karten wegwirft, im Glauben er oder sie 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, ist der Spieler raus und bekommt keine Einsätze zurück, die er gecallt hat. Wenn Karten vernichtet wurden und der Spieler eine Bet oder einen Raise gebracht hat, die noch nicht gecallt wurden, wird der unbezahlte Einsatz zurückgegeben.

16: Aufdecken der Karten beim All-in

Alle Karten werden ohne Verzögerung aufgedeckt, sobald ein Spieler All-in ist und sämtliche Aktionen der übrigen in der Hand verbliebenen Spieler abgeschlossen sind. Kein Spieler der All-in ist, oder sämtliche Einsätze mitgegangen ist, darf seine oder ihre 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 & Showdown Reihenfolge

A: Wenn die Karten beim Showdown ohne All-in nicht spontan aufgedeckt oder weggeworfen werden, kann die Turnierleitung eine Reihenfolge fürs Aufdecken durchsetzen. Der Spieler, der die letzte aktive Aktion in der letzten Setzrunde getätigt hat, muss zuerst aufdecken. Gab es keine Bet in der letzten Setzrunde, muss der Spieler zuerst aufdecken der in der letzten Setzrunde an der Reihe wäre. wenn es eine Setzrunde wäre. (z.B. erster Platz links vom Button in "Flop-Spielen", höchste sichtbare Hand beim Stud, niedrigste Hand beim 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: Wenn es einen Einsatz auf dem River gab, 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 dem River gab. Siehe Erläuterungen [Übernommen 2013].

19: Das Board spielen beim Showdown

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 Nennwert, der noch im Spiel ist. gewechselt A) Board Spiele mit 2 oder mehr High oder Low Händen: der ungerade Chip geht an den ersten Spieler links vom Button. B) Stud, Razz, und bei 2 oder mehr High oder Low Händen beim 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) Gelöscht. Erläuterungen ebenfalls gelöscht.**

21: Side Pots

Jeder Side-Pot wird einzeln aufgeteilt.

22: Umstrittene Hände und Pötte

Die Deutung einer aufgedeckten Hand kann angefochten werden, bis eine neue Hand beginnt (Siehe Regel 23). Fehler beim Berechnen und Zuweisen des Pots können angefochten werden, bis in der nächsten Hand wesentliche Aktionen stattgefunden haben. Wenn eine Hand während einer Pause endet, endet das Recht irgendetwas anzufechten 1 Minute nachdem der Pot zugeteilt wurde.

Allgemeine Verfahrensweisen

23: Neue Hand & Neue Limits

Ein neuer Level beginnt mit der Ansage, nachdem die Uhr 0 erreicht. Der neue Level gilt ab der nächsten Hand. Hände beginnen mit dem ersten „Riffle“, dem Drücken des „Shuffler-Buttons“, oder beim Ablösen des Dealers. Wenn eine Hand fälschlicherweise mit einer vorherigen Blindstufe startet, wird die Hand mit der vorherigen Blindstufe weitergespielt, wenn wesentliche Aktionen stattgefunden haben (Regel 36).

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) oder ihre(n) letzten Chip(s) beim Chip Race bekommt er oder sie 1 Chip vom niedrigsten Nennwert, der noch im Spiel ist.

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

C: Wenn nach dem Chip Race ein Spieler noch Chips eines bereits entfernten Nennwerts besitzt, werden sie nur zu gleichem Wert auf noch verbliebene Nennwerte umgetauscht. Chips von bereits entfernten Nennwerten, die man nicht mehr komplett in Chips des kleinsten Nennwerts, der noch im Spiel ist, tauschen kann, werden ersatzlos entfernt.

25: Karten & Chips sichtbar, zählbar, & leicht zu handhaben. Beliebige Color-Ups

A: Die Spieler, Dealer und der Floor sind berechtigt Chip-Stände vernünftig schätzen zu können; dazu sollten Chips in zählbaren Stapeln 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. Wenn ein Floor einen Chipstapel nicht anschauen und seinen Wert schnell abschätzen kann, können Spieler das wahrscheinlich auch nicht.

B: TDs kontrollieren die Anzahl und Wertigkeiten der Chips, die im Spiel sind und können nach ihrem Ermessen bei einem oder mehreren Spielern jederzeit Color-Ups durchführen. Außerplanmäßige Color-Ups müssen angesagt werden.

C: Spieler müssen ihre Live-Hände zu jeder Zeit klar sichtbar lassen.

26: Wechsel des Kartenspiels

Die Kartendecks werden gewechselt beim Dealer-Wechsel, Level-Wechsel, oder nach Vorgaben des Veranstalters. Spieler dürfen keinen Wechsel des Kartenspiels verlangen.

27: Re-buys

Spieler dürfen keine Hand verpassen. Spieler, die vor einer Hand die Absicht erklären ein Re-Buy zu machen, müssen eventuelle Einsätze nachzahlen und das Re-Buy machen.

28: Rabbit Hunting

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

29: Nach der „Uhr“ rufen

Spieler sollten rechtzeitig handeln, um ein angemessenes Tempo des Spiels beizubehalten. Wenn nach Ansicht des Floors eine angemessene Zeit verstrichen ist, kann er oder sie nach der „Uhr“ rufen oder eine Anfrage nach der Uhr durch jeden Spieler im Event anerkennen. Die Spieler müssen an ihren Plätzen sein, um nach der „Uhr“ rufen (Regel 30). Ein Spieler, für den die „Uhr“ läuft, hat bis zu 25

Sekunden Zeit plus einen 5 Sekunden Countdown zum Handeln. Wenn der Spieler mit einer „Bet“ konfrontiert ist und die Zeit abläuft, ist seine Hand tot; wenn es keine Bet gab, 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 hartnäckige Verzögerungen stoppen. Siehe auch Regel 2 und 70.

Spieler anwesend / berechtigt für eine Hand

30: An Deinem 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 die sofort eingezogen werden. Ihre gesetzten Blinds und Antes gehen in den Pot und falls ein abwesender Spieler die Bring-In Karte im Stud ausgeteilt bekommt, setzt er auch das Bring-in. Ein Spieler muss an seinem Platz sein, um nach der „Uhr“ zu verlangen (Regel 29). „An seinem Platz“ bedeutet in Reichweite seines Stuhls. Diese Regel beabsichtigt nicht die Spieler anzuregen außerhalb ihres Sitzes zu sein, während einer Hand.

31: Am Tisch mit noch bevorstehenden Aktionen

Spieler mit Händen, die noch im Spiel sind (das beinhaltet Spieler die All-In sind oder auf andere Weise fertig mit Setzen) müssen am Tisch bleiben für alle Setzrunden und den Showdown. 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

Bei Turnierspielen kann es einen toten Button geben.

33: Sich vor Blinds drücken

Spieler die absichtlich irgendeinen Blind verpassen werden mit einer Strafe belegt.

34: Button im Heads-Up

Heads-Up, der Small-Blind ist der Button, er bekommt die letzte Karte und agiert als erster vor dem Flop und als letztes in allen anderen Setzrunden. Zu Beginn des Heads-Up Spiel, muss der 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 falsch herum im Stapel beim Anfangsdeal; 2) die erste Karte wurde an den falschen Platz gegeben; 3) Karten wurden an einen Platz gegeben der nicht in der Hand ist; 4) ein Platz der in der Hand ist hat keine Karten bekommen; **5) die falsche Anzahl an Karten wurde an irgendeinen Spieler ausgeteilt (außer Regel 37); 6) Vor wesentlichen Aktionen wird eine nicht zum Spieltyp zugehörige Karte gefunden (Beispiel: Joker, 2-3-4-5 in short deck); 7) In Flop Spielen, wenn 1 der ersten 2 Karten die vom Deck ausgeteilt werden, oder irgendwelche anderen 2 der verdeckten Karten durch einen Fehler des Dealers aufgedeckt werden. Hausregeln gelten für Draw-Spiele (z.B.: Lowball).**

B: Spieler können am Button 2 aufeinander folgende 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 ausgeteilt an Spieler, die gerade bestraft werden oder nicht an ihrem Platz waren beim ursprünglichen Austeilen (Siehe Regel 30), dann werden ihre Hände gepasst. Die originale und wiederholte Hand zählt als eine Hand für Spieler, die gerade bestraft werden, nicht zwei.

D: Sobald wesentliche Aktionen stattgefunden haben (Siehe Regel 36), kann keine Hand mehr zum "Misdeal" erklärt werden, die Hand wird dann weitergespielt, **außer das Deck ist ungültig. Nicht zum Spiel zugehörige Karten, die nach wesentlichen Aktionen 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 ungültige Zustände des Decks können** gemäß den lokalen Spielregeln und Hausregeln definiert **sein**. Wenn ein ungültiges Deck entdeckt wird, unabhängig von wesentlichen Aktionen, 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 Aktionen

Wesentliche Aktionen sind entweder A) irgendwelche 2 Aktionen in Reihe, von denen mindestens eine, Chips in den Pot bringt (z.B. irgendwelche 2 Aktionen außer 2 Checks oder 2 Folds) oder B) jede Kombination aus 3 Aktionen in Reihe (Check, Bet, Raise, Call, Fold). Gesetzte Blinds zählen nicht als wesentliche Aktionen. Siehe Regel 35-D und 53-B.

37: Button mit zu wenig Karten

Ein Spieler der am Button zu wenig Karten ausgeteilt bekommen hat, soll das sofort melden. Fehlende Karten des Buttons sollten ersetzt werden, selbst wenn "Wesentliche Aktionen" stattgefunden haben, wenn es für den Spiel-Typ erlaubt ist. Wenn der Button jedoch eine Aktion macht, mit einer Hand mit zu wenig Karten (durchchecken oder setzen), ist die Hand des Buttons tot.

38: Burn-Karten nach Wesentlichen Aktionen

Die Burn-Karte schützt den Kartenstapel, und nicht zum „Bewahren der Kartenreihenfolge“. Wenn wesentliche Aktionen stattgefunden haben und eine Hand für tot erklärt, wird wegen der falschen Anzahl an Karten, werden alle Karten der getöteten Hand gemuckt und es gilt die Zufälligkeit fürs weitere Dealen (Siehe auch RP-14 Zufälligkeit). Der Kartenstapel wird behandelt wie ein normaler Kartenstapel und eine und nur eine Karte wird als Burn-Karte vom Stapel gelegt für jede folgende Runde. **Die Burn-Karte ist immer eine Karte pro Runde, niemals mehr.** Siehe Erläuterungen.

39: Regelwidrige Flops und vorzeitig ausgeteilte Karten

A: 4-Karten Flops. Wenn der Flop aus 4 statt 3 Karten besteht, aufgedeckt oder nicht **und unabhängig davon, ob die erste Karte mutmaßlich bekannt ist**, wird der Floor gerufen. Der Dealer mischt die 4 Karten verdeckt und der Floor sucht eine der Karten zufällig aus die als nächste Burn-Karte verwendet wird. Die anderen 3 sind dann der Flop (Siehe auch RP-14 Zufälligkeit).

B: Wenn keine Burn-Karte gelegt wurde bei einem Flop mit 3 Karten, aufgedeckt oder nicht und unabhängig davon, ob die erste Karte mutmaßlich bekannt ist, wenn keine Aktionen stattgefunden haben, werden die 3 Karten verdeckt gemischt und eine wird als Burn-Karte ausgesucht. Der Flop besteht dann aus den anderen 2 Karten plus die nächste Karte des Stapels. Wenn irgendeine Aktion (selbst ein check) stattgefunden hat, geht das Spiel weiter mit den anfänglichen 3 Karten. Nur eine Karte wird vor dem Turn als Burn-Karte gelegt.

C: Für vorzeitig aufgedeckte Karten siehe „Empfohlene Vorgehensweisen RP-5“.

D: Erneutes Mischen während einer Hand. Um die Integrität des Spiels zu schützen, jedesmal wenn der Kartenstapel während einer laufenden Hand neu gemischt werden muss, müssen die Karten verdeckt gemischt werden und nicht aufgedeckt. Beispiele zu vorzeitigen Karten (Regel 39 und RP-5), Kartenstapel durcheinander (RP-4), extra Karten beim 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. Wenn ein Spieler beides tut, definiert das, was auch immer zuerst passiert ist den Einsatz. Wenn beides gleichzeitig geschieht, hat eine klare und sinnvolle verbale Ansage Vorrang, andernfalls gelten die Chips. In unklaren Situationen oder wenn Ansage und gesetzte Chips sich widersprechen, wird der TD die Höhe des Einsatzes festlegen basierend auf den Umständen und Regel 1. Siehe Erläuterungen. Siehe auch Regel 57.

B: Verbale Ansagen können allgemein sein ("call", "raise"), nur ein spezifischer Betrag ("Eintausend") oder beides ("raise, Eintausend").

C: Für alle Setz-Regeln gilt, dass die Ansage eines spezifischen Betrags das Gleiche ist, wie das stille Setzen des gleichen Betrags. Bsp.: Die Ansage "Zweihundert" ist das Gleiche, wie das stille Setzen von 200 in Chips.

41: Methoden zu Callen

Standard und akzeptierbare Arten zu callen beinhalten: A) "Call" sagen; B) Chips zu setzen in der Höhe eines Calls; C) stillschweigendes Setzen eines höherwertigen Chips; oder D) stillschweigendes Setzen mehrerer Chips, die einem Call entsprechen nach der Multi-Chip Regel (Regel 46). Stillschweigendes Setzen von Chip(s) verhältnismäßig klein zur vorherigen Bet (Bsp.: Blinds 2k-4k. A setzt 50k, B legt stillschweigend 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

Beim No-Limit oder Pot-Limit muss ein Raise gemacht werden durch A) Setzen des vollen Betrags in einer Bewegung; B) Ansagen des vollen Betrags vor dem Setzen von Chips; Es liegt in der Verantwortung der Spieler ihre Absichten klarzumachen. Notiz: Zwei-Bewegungen-Raises gelöscht in 2019.

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% raised oder mehr der größten vorherigen Bet 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 zuerst angesagt, oder der Spieler ist All-In (Regel 45-B). Das Ansagen eines Betrags oder das Legen des gleichen Chip-Betrags wird gleichbehandelt. (Regel 40-C). Bsp.: NLHE, Eröffnungs-Bet ist 1000, verbale Ansage "Vierzehn-Hundert" oder stillschweigendes Legen von 1400 in Chips sind beides nur Calls außer ein Raise wurde vorher angesagt. Siehe Erläuterungen.

B: Ohne andere klarstellende Informationen, ist das Ansagen eines Raise und eines Betrags der Gesamteinsatz. Bsp.: A eröffnet mit 2000, B sagt "Raise, Achttausend." Der Gesamteinsatz ist 8000.

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 wird. Um mit einem höherwertigen Chip zu raisen, muss der Raise angesagt werden bevor der Chip die Tischoberfläche berührt. Wenn ein Raise angesagt wird, aber kein Betrag genannt wird, gilt der Raise mit dem maximal zulässigen Betrag für diesen Chip. Gibt es keine vorherige Bet, gilt das stillschweigende Setzen eines höherwertigen Chips (ohne Ansage), als Maximum-Betrag für diesen Chip.

45: Das Setzen mehrerer Chips

A: Wenn vor einem Spieler ein Einsatz getätigt wurde und zuerst keine Erhöhung oder kein All-In ansagt wird, ist das Setzen mehrerer Chips ein Call, (das beinhaltet auch das Setzen Deiner letzten Chips), wenn jeder Chip benötigt wird, um zu callen z.B., wenn das Entfernen des kleinsten Chips weniger zurücklässt als den vollen Betrag zum callen. Beispiel-1: Spieler A eröffnet mit 400: B erhöht auf 1100 total (ein Raise um 700), C setzt ohne Ansage einen 500er und einen 1000er Chip. Dies ist ein Call da ein Entfernen des 500er Chip weniger zurücklässt als den Call-Betrag von 1100. Beispiel-2: NLHE 25-50. Vor dem Flop eröffnet A für 1050 und B setzt seine letzten Chips (zwei 1000er). B callt es sei denn ein Raise oder ein All-In wird vorher angesagt.

B: Wenn nicht jeder Chip benötigt, wird um zu callen, z.B. das Entfernen von nur einem der kleinsten Chips der Betrag für einen Call übrig ist oder mehr: 1) wenn der Spieler Chips übrig hat, **regelt der 50% Standard in 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%-Schwelle erreicht wird oder nicht. Siehe Erläuterungen.

46: Chips älterer Einsätze, die noch nicht in die Mitte gezogen wurden

A: Um Verwirrung zu vermeiden, sollten Spieler die noch Chips von vorherigen Einsätzen vor sich liegen haben, die noch nicht in den Pot gezogen wurden, wenn sie mit einem Raise konfrontiert sind, ihre Aktion ansagen bevor sie Chips zum vorherigen Einsatz hinzufügen.

B: Wenn ein Spieler mit einem Raise konfrontiert ist, verpflichtet das klare Zurückziehen eines Chips vorheriger Einsätze, den Spieler zu callen oder raisen; er oder sie darf nicht den oder die Chip(s) wieder vorziehen und dann folden.

C: Wenn ohne Ansage neue Chips hinzugefügt werden und der Einsatz unklar ist für das Haus, gelten die Call- und Raise-Regeln 41-45 wie folgt: 1) Wenn vorherige Chips für einen Call nicht ausreichen UND entweder liegen gelassen werden ODER vollständig zurückgezogen, ist das Setzen eines höherwertigen Chips ein Call und mehrere neue Chips unterliegen dem 50 %-Raise Standard (Regel 43). 2) Wenn vorherige Chips teilweise zurückgezogen werden ODER wenn vorherige Chips für einen Call ausreichen, ist der kombinierte Einsatz ein Raise, wenn der 50% Standard erreicht wird (Regel 43 & 45), ist es weniger, ist es ein Call. Siehe Erläuterungen.

47: Wiedereröffnen der Setzrunde.

A: Beim No-Limit und Pot-Limit, ein All-In eines Spielers (oder zunehmende mehrere kleine All-Ins) jeweils mit weniger als einer vollen Bet oder einem vollen Raise, eröffnet nicht erneut die Setzmöglichkeit für Spieler, die bereits gehandelt haben und nicht mindestens mit einer vollen Bet oder einem vollen Raise konfrontiert sind, wenn sie wieder an der Reihe sind. Wenn mehrere kleine All-Ins das Setzen wiedereröffnen, ist der Minimum-Raise immer die letzte gültige volle Bet oder Raise dieser Runde (Siehe auch Regel 43)

B: In Limit Spielen, werden mindestens 50% einer vollen Bet oder eines vollen Raises benötigt, um das Setzen wieder zu ermöglichen. Siehe Erklärungen.

48: Anzahl der erlaubten Raises

Es gibt keine Begrenzung der Anzahl von Raises beim No-Limit und Pot-Limit. Bei Limit-Spielen gibt es eine Begrenzung der Raises, selbst im Heads-Up, solange bis das Event runter auf 2 Spieler ist; hier

gilt das Haus-Limit.

49: Akzeptierte Aktionen

Poker ist ein Spiel das Aufmerksamkeit und fortlaufendes Beobachten erfordert. Es liegt in der Verantwortung des callenden Spielers den korrekten Betrag der Bet eines Gegners vor dem callen festzustellen, unabhängig davon was andere angegeben. Wenn ein callender Spieler verlangt nachzuzählen, aber falsche Informationen vom Dealer oder Spieler bekommt, dann den Betrag setzt, oder ansagt zu callen, hat der callende Spieler die komplette korrekte Aktion akzeptiert und muss den richtigen Betrag oder All-In-Betrag aufbringen. Wie in allen Situationen, kann Regel 1 nach Ermessen des Turnierdirektors zur Anwendung kommen. Siehe auch RP-12.

50: Aktion in Reihenfolge

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

B: Spieler müssen auf klare Wetthöhen warten bevor sie handeln. Bsp.: NLHE, A sagt "raise" (aber keinen Betrag), und B foldet 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 gegenwärtigen Aktion. Siehe Erläuterungen

B: Ein Spieler tätigt einen unvollständigen Call durch Ansagen oder Setzen von weniger als dem Call-Betrag ohne zuerst "Call" anzusagen. Ein unvollständiger Call ist zwangsläufig ein voller Call, wenn er in Reihe gemacht wurde gegenüber 1) jeder Bet Heads-Up oder 2) der Eröffnungs-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 BB ist vor dem Flop die Eröffnungs-Bet der ersten Runde in Blind-Spielen. All-In-Buttons verringern die Häufigkeit unvollständiger Calls (Siehe Empfohlene Vorgehensweise 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 können und folden (siehe Erläuterungen). Für zu niedrige Bets und Raises, siehe Regel 52.

C: Wenn zwei oder mehr unvollständige Calls in Reihe passieren, geht das Spiel zurück zum ersten Spieler mit unvollständigem Call, der seine oder ihre Bet korrigieren muss nach Regel 51-B. Der Turnierleiter wird entscheiden wie die Hände der übrigen Setzer zu behandeln sind, basierend auf den Umständen.

52: Fehlerhafte Bets, zu niedrige Bets und Raises

A: Bei Limit- und No-Limit-Spielen, werden Einsätze oder Erhöhungen, die unter dem erlaubten Minimum-Betrag liegen korrigiert, überall innerhalb der aktuellen Setzrunde (auf dem River jederzeit bevor der Showdown startet). Bsp: NLHE 100-200, vor dem Flop eröffnet A mit 600 und B erhöht auf 1000 (ein um 200 zu niedriger Raise). C und D callen, E foldet, dann wird der Fehler bemerkt. Die Einsätze werden für alle beteiligten Spieler auf 1200 total angehoben, jederzeit bevor der Turn gelegt wurde. Nach dem Turn bleibt der Fehler bestehen. Für zu niedrige Calls siehe Regel 51.

B: Beim Pot-Limit, wenn ein Spieler zu wenig setzt, basierend auf einer falschen Zählung des Pots, oder bei zu hoher Zählung des Pots (ein unerlaubter Einsatz), wird alles für alle Spieler innerhalb der aktuellen Setzrunde korrigiert; wenn zu niedrig gezählt wurde, wird alles korrigiert bis wesentliche Aktionen nach dem Einsatz stattfinden. Siehe Erläuterungen.

53: Aktionen außerhalb der Reihe (OOT)

A: Jede Aktion außerhalb der Reihe (Check, Call, oder Raise) wird zurückgesetzt zum richtigen Spieler, der an der Reihe ist. Die OOT-Aktion 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. Wenn verändernde Aktionen stattgefunden haben, ist die OOT-Aktion nicht verbindlich; jede Bet oder jeder Raise wird dem OOT-Spieler zurückgegeben, der dann noch alle Optionen hat: Call, Raise, oder Fold. Ein OOT-Fold ist verbindlich. Siehe Erläuterungen.

B: Spieler, die durch Aktionen außerhalb der Reihe übersprungen wurden, müssen ihr Recht zu handeln verteidigen. Wenn ein übersprungener Spieler eine angemessene Zeit zur Verfügung hatte und sich nicht meldet bevor wesentliche Aktionen (Regel 36) außer der Reihe nach dem Spieler auftreten, dann sind die Aktionen verbindlich. Die Action geht zurück und der Floor wird entscheiden wie die übersprungene Hand zu behandeln ist entsprechend den Umständen, das beinhaltet die Hand für tot zu erklären oder auf nicht aggressive Aktionen zu beschränken. Siehe Erläuterungen.

54: Einsätze in Pot-Größe und beim Pot-Limit

A: Spieler sind nur bei Pot-Limit Varianten berechtigt eine Zählung des Pots zu erfragen. Dealer werden den Pot beim Limit und No-Limit nicht zählen.

B: Vor dem Flop hat ein zu geringer All-In-Blind keine Auswirkung auf die maximale Pot-Limit-Bet. Nach dem Flop basieren Einsätze auf der aktuellen Pot-Größe.

C: Die Ansage "Ich setze den Pot" ist beim No-Limit kein gültiger Einsatz, aber es verpflichtet den Spieler einen gültigen Einsatz zu tätigen (zumindest eine Minimum-Bet) und kann eine Strafe nach sich ziehen. Spieler, die mit einer Bet konfrontiert sind, müssen einen gültigen Raise tätigen.

Regel 55: Ungültige Setz-Ansagen

Wenn ein Spieler, der nicht mit einer Bet konfrontiert ist: A) ansagt "call", ist es ein check; B) ansagt "raise", muss der Spieler zumindest eine Minimum-Bet bringen. Ein Spieler der "check" ansagt, wenn es vorher einen Einsatz gab, kann callen oder folden aber nicht mehr raisen.

56: String Bets und Raises

Die Dealer sagen String-Bets und Raises an.

57: Nicht standardisiertes und unklares Setzverhalten

Spiele verwenden inoffizielle Ausdrücke oder Gesten auf eigene Gefahr. Diese können anders interpretiert werden, als vom Spieler beabsichtigt. Wenn ein angesagter Einsatz mehrfache gültige Bedeutungen haben kann, wird er gewertet als der höchste sinnvolle Betrag der kleiner oder gleich der Pot-Größe vor diesem Einsatz ist. Bsp.: NLHE 200-400 Blinds, weniger als 5000 im Pot, der Spieler sagt "Ich setze fünf." Ohne andere klarstellende Informationen, beträgt der Einsatz 500; sind insgesamt 5000 oder mehr im Pot, beträgt der Einsatz 5000. *Der Pot ist die Summe aller vorherigen Einsätze inklusive aller Bets, die vor den Spielern liegen und noch nicht eingezogen wurden. Siehe Regel 2, 3, 40 und 42.

58: Nicht-Standard-Folds

Jederzeit vor dem Ende der letzten Setzrunde, wenn ein Spieler foldet der an der Reihe ist, obwohl es keine Bet gab (z.B.: bis zum Spieler wurde gecheckt, oder er ist als erstes an der Reihe nach dem Flop) oder er foldet außer der Reihe, sind dieses verbindliche Folds und können bestraft werden. Siehe auch 15-B.

59: Bedingte Ansagen & Verfrühte Ansagen

A: Bedingte Ansagen zu zukünftigen Aktionen sind kein Standard und es wird dringend davon abgeraten. Nach Ermessen der Turnierleitung sind sie bindend und / oder strafbar. Beispiel: "wenn – dann" Ansagen wie "Wenn Du setzt, werde ich raisen."

B: Wenn Spieler A "bet" oder "raise" ansagt und B call ansagt, bevor die Setzhöhe von A bekannt ist, wird der TD den Einsatz vorschreiben der am besten zur Situation passt; inklusive der Möglichkeit Spieler B dazu zu verpflichten jeden Betrag zu callen.

60: Zählung des Chip-Stacks eines Gegners

Spieler, Dealer und der Floor sind berechtigt den Chip-Stack Ihrer Gegner vernünftig schätzen zu können (Regel 25). Ein Spieler kann nur eine genauere Zählung verlangen, wenn er mit einer All-In Bet konfrontiert ist und er oder sie an der Reihe ist. Der Spieler der All-In ist, ist nicht verpflichtet zu zählen; auf Anfrage wird der Dealer oder Floor nachzählen. Es gelten die akzeptierten Aktionen (Siehe Regel 49). Sichtbare und zählbare Chip-Stacks (Regel 25) verbessern deutlich die Zählgenauigkeit.

61: Höhere Einsätze in Erwartung von Wechselgeld

Einsätze sollten nicht dafür benutzt werden Wechselgeld zu erhalten. Mehr als das Beabsichtigte zu setzen, kann jeden am Tisch verwirren. Alle Chips die stillschweigend gesetzt werden, sind in Gefahr zum Einsatz zu zählen. Beispiel: Die Eröffnungs-Bet ist 325 vor Spieler A der stillschweigend 525 setzt (einen 500er und einen 25er), in Erwartung von 200 Wechselgeld. Dieses ist ein Raise auf 650 nach der Regel für das Setzen mehrerer Chips (Regel 45).

62: All-In mit Chips die später gefunden werden

Wenn A All-In geht und ein versteckter Chip gefunden wird nachdem ein Spieler callt, bestimmt der Turnierdirektor, ob der Chip Teil der akzeptierten Aktion ist (Regel 49). Wenn nicht Teil der Aktion, wird A wenn er oder sie gewinnt nicht ausbezahlt für den / die Chip(s). Wenn A verliert, wird er oder sie nicht durch den / die Chip(s) gerettet und der TD kann den / die Chip(s) dem gewinnenden Caller zusprechen.

Spiel: Sonstiges

63: Chips während des Transports nicht sichtbar

Spieler sollten Chips nicht so halten oder transportieren, dass sie nicht sichtbar sind. Ein Spieler, der dies tut, büßt diese Chips ein und wird möglicherweise disqualifiziert. Die eingebüßten Chips werden aus dem Spiel genommen. Die TDA empfiehlt dem Veranstalter Racks oder Beutel bereitzustellen, um Chips zu transportieren, wenn benötigt.

64: Verlorene und wiedergefundene Chips

Verlorene und wiedergefundene Chips, für die kein Besitzer bestimmt werden kann, werden aus dem Spiel genommen und zum Turnierinventar zurückgelegt.

65: Unabsichtlich getötete / ungültige / aufgedeckte Hände

A: Spieler müssen ihre Hände jederzeit schützen, das beinhaltet auch den Showdown während auf die Auswertung der Hand gewartet wird. Wenn der Dealer eine Hand fälschlicherweise einzieht oder wenn durch die Entscheidung der Turnierleitung eine Hand für ungültig erklärt wird und nicht mit 100-prozentiger Sicherheit identifizierbar ist, bekommt der Spieler weder seine Karten zurück noch, bereits gecallte Beträge. Wenn der Spieler eine Bet oder einen Raise getätigt hat, der noch nicht gecallt wurde, wird der nicht gecallte Betrag zurückgegeben.

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

66: Tote Hände und wegwerfen beim Stud

Wenn ein Spieler beim Stud-Poker die "Upcards" aufnimmt, wenn er an der Reihe ist, ist seine Hand tot. Richtiges wegwerfen beim Stud ist das Umdrehen aller "Upcards" und dann alle Karten verdeckt nach vorne schieben.

Etikette und Strafen

67: Keine Offenlegung von Informationen. Ein Spieler pro Hand

Die Spieler sind verpflichtet die anderen Spieler im Turnier jederzeit zu schützen. Ob in der Hand oder nicht, dürfen Spieler deswegen nicht:

1. den Inhalt von Händen besprechen, die weggeworfen wurden oder noch im Spiel sind,
2. zu beliebiger Zeit Ratschläge geben oder die Spielweise kritisieren,
3. eine Hand beurteilen, die noch nicht aufgedeckt wurde.

Die Regel "Ein Spieler pro Hand" ist in Kraft. Unter anderem verbietet diese Regel das Zeigen einer Hand, oder das Besprechen einer Strategie mit einem anderen Spieler, Berater oder Zuschauer.

68: Aufdecken von Karten und richtiges Folden

Karten aufdecken, wenn noch nicht alle Aktionen abgeschlossen sind, einschließlich des aktuellen Spielers, wenn er zuletzt dran ist, kann zu einer Strafe führen, aber nicht zu einer toten Hand. Jede Strafe beginnt nach dem Ende der Hand. Beim Folden sollten die Karten niedrig nach vorne geschoben werden, nicht absichtlich aufgedeckt oder hochgeworfen werden ("helicoptered"). Siehe auch Regel 66.

69: Ethisches Spielen

Poker ist ein individuelles Spiel. Softplay zieht Strafen nach sich, was den Verlust von Chips beinhalten kann, und/oder Disqualifikation. Chip Dumping und andere Formen der Zusammenarbeit führt zur Disqualifikation.

70: Verstöße gegen die Etikette

Verstöße gegen die Etikette können wie in Regel 71 beschrieben, geahndet werden. Dazu gehören unter anderem: ständige Verzögerung des Spiels, unnötiges Berühren eines anderen Spielers, seiner Karten oder seiner Chips, wiederholtes Handeln außer der Reihe, beibehalten schlechter Sichtbarkeit von Karten und Chips, Einsätze außerhalb der Reichweite des Dealers zu platzieren, beleidigendes Verhalten, schlechte Hygiene und übermäßiges Gerede.

71: Warnungen, Strafen und Disqualifikation

A: Zwangsmaßnahmen beinhalten **aber sind nicht limitiert auf** mündliche Verwarnungen, eine oder mehrere "auszusetzende Hände", oder "auszusetzende Strafrunden" und Disqualifikation. Für auszusetzende Runden verpasst der zu bestrafende Spieler eine Hand pro Spieler am Tisch (inklusive ihm oder ihr selbst) zum Zeitpunkt, als die die Strafe ausgesprochen wurde, multipliziert mit der Anzahl der Strafrunden. Wiederholte Verstöße können zu steigenden Strafen führen. Spieler, die nicht am Tisch sind oder mit einer Strafe belegt sind, können durch Ante oder Blinds aus dem Turnier ausscheiden.

B: Eine Strafe kann verhängt werden für Verstöße gegen die Etikette (Regel 70), Karten Aufdecken obwohl noch Aktionen möglich sind, Karten werfen, gegen die Regel „Ein-Spieler-pro-Hand“ verstoßen oder ähnliche Vorfälle. Strafen werden verhängt für Softplay, Beschimpfungen, störendes Verhalten, oder Betrug. Das Durchchecken der alleinigen Nuts, wenn ein Spieler als letztes dran ist auf dem River, 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 den Tisch verlassen. Karten werden zu ihren Plätzen gegeben, ihre Blinds und Antes werden gesetzt, ihre Hände werden nach dem Anfangsdeal eingezogen und wenn sie die Stud Bring-In Karte ausgeteilt bekommen, müssen sie das Bring-In setzen.

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

Quelle: **The Poker TDA** (Stand 2022)



**POKER TOURNAMENT DIRECTORS
ASSN.
2022 Empfohlene Vorgehensweisen,
Version 1.0, September 2022**

TDA Empfohlene Vorgehensweisen sind vorgeschlagene Richtlinien, um Fehler zu verringern und den Turnierablauf zu verbessern. Sie können auch auf Situationen angewendet werden, in denen es zu viele Variationen gibt, um sie in einer universellen Regel festzuhalten. Die fairste Regelung in diesen Fällen erfordert möglicherweise den Gebrauch von mehreren Regeln, die Bewertung aller Umstände und das Vertrauen auf Regel 1 als wichtigsten Leitfaden.

RP-1. All-In Buttons

All-In-Buttons zeigen klar an, dass ein Spieler „All-in“ ist. Der Dealer bewahrt die Buttons auf (nicht jeder Spieler). Sobald ein Spieler All-in geht, platziert der Dealer den Button vor dem Spieler, gut zu sehen vom Rest des Tisches.

RP-2. Vom Heranziehen von Einsätzen wird abgeraten

Routinemäßiges heranziehen von Chips während am Tisch gesetzt und erhöht wird, ist schlechtes Dealer Verhalten. Die Reduzierung der Wett-Stapel kann die Aktionen verändern, Verwirrung stiften & Fehler erhöhen. Nur der Spieler, der gerade an der Reihe ist darf den Dealer danach fragen Einsätze in den Pot zu bringen.

RP-3. Persönliches Eigentum

Die Tischoberfläche wird benötigt für das Chip-Management, dealen und setzen. Am Tisch und in den Freiräumen um ihn herum sollten keine unwichtigen persönlichen Gegenstände für Unordnung sorgen. Jeder Cardroom sollte klare Richtlinien offenlegen, welche Gegenstände erlaubt oder nicht erlaubt sind im Turnierbereich.

RP-4. Kartenstapel durcheinander

Wenn in einer laufenden Hand noch Karten übrig sind die ausgeteilt werden müssen, der Kartenstapel runterfällt und es so scheint, als wäre der Stapel durcheinander: 1) Zuerst sollte man versuchen den Originalstapel wiederherzustellen, wenn möglich; 2) Wenn das nicht möglich ist, wird versucht einen neuen Stapel zu erstellen, nur aus den Karten des vorherigen Stapels (Nicht den Muck und bereits gelegte Burn-Karten). Diese sollten dann neu gemischt und abgehoben werden, & das Spiel wird dann fortgeführt mit dem neuen Kartenstapel; 3) Wenn der Stapel runterfällt und mit dem Muck und/oder den Burn-Karten vermischt wurde, dann wird der Kartenstapel mit Muck und Burn-Karten neu gemischt und abgehoben. Das Spiel wird fortgeführt mit dem neuen Kartenstapel.

RP-5. Vorzeitig aufgedeckte Karten

Board- und Burn-Karten werden manchmal vorzeitig aufgedeckt, bevor alle Aktionen in der vorhergehenden Runde fertig sind. Die folgenden sind allgemeine Verfahren zum Behandeln dieser Situationen:

A: Vorzeitiger Flop, die Flop-Burn-Karte bleibt als Burn-Karte. Die vorzeitig aufgedeckten Karten werden in den Kartenstapel zurückgetan und dieser wird neu gemischt. Der Flop wird neu aufgedeckt (ohne neue Burn-Karte) vom neu gemischten Kartenstapel.

B: Eine vorzeitige Turn-Karte: Die Burn-Karte des Turns bleibt Burn-Karte. Die vorzeitig aufgedeckte Turn-Karte wird in den Kartenstapel zurückgelegt und der ganze Stapel neu gemischt. Den Turn neu legen (ohne weitere Burn-Karte) vom neu gemischten Kartenstapel.

C: Eine vorzeitige River-Karte: Die Burn-Karte des Rivers bleibt Burn-Karte. Die vorzeitig aufgedeckte River-Karte wird in den Kartenstapel zurückgelegt und der ganze Stapel neu gemischt. Den River neu legen (ohne weitere Burn-Karte) vom neu gemischten Kartenstapel.

D: Vorzeitigen Karte beim Stud: die vorzeitig aufgedeckte Karte wird in den Kartenstapel zurückgelegt, der Stapel wird neu gemischt (Siehe RP-17, neu mischen), und eine neue „Street“ wird gelegt vom neu gemischten Stapel ohne weitere Burn-Karte.

RP-6. Effizientes Versetzen von Spielern

Das Umsetzen von Spielern, um Tische aufzulösen oder auszubalancieren, sollte zügig von statten gehen, damit nicht übermäßig Blinds versäumt werden, oder das Spiel anderweitig verzögert wird. Wenn möglich sollten die Spieler Racks für den Transport ihrer 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 beim Dealer-Wechsel

Die TDA empfiehlt, dass Dealer 90 Sekunden vor einer angesetzten Pause oder einem Wechsel des Levels, mit dem Ablösen des vorherigen Dealers warten. Dadurch wird verhindert, dass die Zeit in den kritischen Stadien des Spiels abläuft.

RP-8: Hand für Hand Prozeduren

A: Der Auszahlungsanspruch 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 es ins Geld zu schaffen, haben die ausgeschiedenen Spieler einen Anspruch auf einen Anteil des bezahlten Platzes (bzw. der Plätze) der laufenden Hand. Beispiel: NLHE-Turnier 50 Spieler werden bezahlt. 52 Spieler sind über, als die Ankündigung gemacht wurde, während der laufenden Hand scheiden 3 Spieler aus. Alle 3 Spieler teilen sich das Preisgeld von Platz 50.

B: Während Hand für Hand gespielt wird, läuft für jede Hand eine gleiche vorbestimmte Zeit von der Uhr ab. Der TDA-Standard ist 2-Minuten pro Hand. Der 2-Minuten Ablauf startet mit der laufenden Hand zur Zeit der Ankündigung. Beispiel: 17:30 verbleiben im derzeitigen Level, wenn "nach Beendigung der aktuellen Hand ..." angesagt wird. Beim Start der nächsten Hand wird die Uhr auf 15:30 gesetzt. Beim Start der darauffolgenden Hand wird sie auf 13:30 gesetzt usw.

C: Damit die Spieler möglichst klar erkennen können zu welchem Zeitpunkt die Level wechseln, sollten wenn möglich die 2-Minuten nach jeder Hand abgezogen werden und nicht nach mehreren Händen im „Paket“.

D: Die Blinds steigen weiterhin, wenn die Zeit mit einer Rate von 2 Minuten abläuft und neue Level erreicht werden.

E: Die Spieler sind angehalten auf ihren Sitzen zu bleiben während Hand für Hand gespielt wird, es ist aber nicht vorgeschrieben.

F: Im Falle eines All-Ins und Calls während Hand für Hand gespielt wird, sollen die Karten aller Spieler, die in der Hand sind verdeckt bleiben. Dealer sollten keine zusätzlichen Karten austeilen bis sie Anweisungen bekommen.

RP-9: Anzahl der Spieler am Final Table

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

RP-10: Turnier Stud Dealing Prozeduren

A: Eine verdeckte Karte, die beim ersten Austeilen sichtbar wird, wird zur offenen Karte des Spielers und die Karte der 3. Street wird verdeckt an diesen Spieler ausgeteilt. Der Spieler kann der „Bring-In“ sein.

B: Eine Karte, die durch den Dealer in der 7. Street aufgedeckt wird, wird ersetzt, wenn noch Wett-Aktionen möglich sind in dieser Hand. Die 7. Street sollte verdeckt ausgeteilt werden, selbst wenn keine Wett-Aktionen in der Hand mehr möglich sind und die Spieler in All-In Situationen nicht in der Gefahr sind zuerst aufzudecken.

C: Die Karten eines Spielers, der nicht an seinem Platz ist (Siehe Regel 30) beim Austeilen werden „getötet“. Auf der 4. Street werden keine Karten ausgeteilt an eine Hand, die nicht mehr im Spiel ist.

D: Wenn es zwei oder mehrere zusammenpassende High-Hands gezeigt werden beim Stud (oder Stud-8) oder Low-Hands beim Razz, startet das Setzen bei der Hand mit der High-Card nach Farbe.

E: Wenn ein Spieler, der die Low-Card nach Farbe bekommen hat, mit der Ante bereits All-In ist, beginnt das Setzen zu seiner oder ihrer linken. Spieler mit Chips müssen zumindest das Bring-In setzen oder folden.

F: Die Einsätze werden nicht verdoppelt an der 4. Street, für ein Paar das offen liegt.

G: Für verfrüht aufgedeckte Karten die beim Stud ausgeteilt wurden siehe RP-5-D.

H: 7. Street Prozedur bei zu kleinem Stapel. Wenn vor dem Austeilen der 7. Street die Anzahl der Karten im derzeitigen Stapel niedriger ist als die „benötigte Anzahl“ (# verbliebene Spieler + Burn-Karte + letzte Karte, die nicht ausgeteilt wird) wie folgt fortfahren: A) wenn die benötigte Anzahl erreicht werden kann, durch das Hinzufügen der 3 vorherigen Burn-Cards (für die 4., 5. und 6. Street) wird der derzeitige Stapel mit den 3 vorherigen Burn-Karten gemischt um einen neuen Stapel zu erstellen. Der neue Stapel wird abgehoben, eine Karte als Burn-Karte gelegt und eine Karte an jeden Spieler ausgeteilt. B) wenn sich im derzeitigen Stapel mindestens 3 Karten befinden, aber durch das Hinzufügen der vorherigen Burn-Karten nicht die benötigte Anzahl erreicht wird, legt der Dealer die oberste Karte des derzeitigen Stapels als Burn-Karte und legt die nächste Karte als Community-Karte in die Mitte des Tisches. C), wenn der derzeitige Stapel aus weniger als 3 Karten besteht, wird er mit den 3 vorherigen Burn-Karten gemischt zu einem neuen Stapel, der dann abgehoben wird, eine Karte wird als Burn-Karte gelegt und die nächste Karte als Community-Karte. D) Wenn eine Community-Karte im Spiel ist, ist der Spieler der an der 6. Street als erstes an der Reihe ist, auch in der 7. Street als erstes an der Reihe.

RP-11: Keine Ante Reduzierung

Antes sollten nicht reduziert werden (einschließlich am Final Table) im weiteren Verlauf des Events.

RP-12: Dealer sollten Bets & Raises ansagen

Dealer sollten routinemäßig die Höhe von „nicht-All-In“-Einsätzen ansagen, wenn am Tisch weitere Einsätze getätigt werden. All-in bets werden nur gezählt auf Verlangen des Spielers, der an der Reihe

ist. Akzeptierte Aktionen gelten weiterhin (Regel 49). Geplante und außerplanmäßige Color-Ups verbessern die Zählbarkeit von Einsätzen.

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

Wenn möglich sollten Dealer in regelmäßigen Abständen die Chips im Pot stapeln in Split-Pot Spielen. Das Stapeln der Chips sollte nicht die Sicht der Spieler verdecken oder das Spiel auf andere Weise stören.

RP-14: Zufälligkeit kann angewendet werden in speziellen Situationen

Für Fehlerbehebungen, die nicht anderweitig abgedeckt sind durch die TDA-Regeln und Vorgehensweisen, können TDs das Konzept der Zufälligkeit nutzen, um eine Lösung herbeizuführen.

RP-15: Geeignete Kommunikation der Turnier-Mitarbeiter

A: Gehende Dealer sollten platznehmende Dealer informieren, bezogen auf relevante Informationen zum Tisch. Beispiele beinhalten: Blind Informationen, Verwarnungen oder Strafen von Spielern, störendes Verhalten.

B: Der Dealer sollte den Floor informieren über alle existierenden und potentiellen Vergehen gegen Regel 2 (Pflichten der Spieler) und Regel 70 (Etiquette). Mit besonderer Betonung auf jegliche Diskriminierung oder anstößiges Verhalten im Allgemeinen oder gegenüber bestimmten Spielern oder Mitarbeitern.

RP-16: Spieler abwesend an einem aufgelöstem Tisch

Wenn ein Spieler nicht anwesend ist, während sein Tisch aufgelöst wird, sollen seine Chips von einem Mitarbeiter an den neuen Tisch gebracht werden.

RP-17: Draw Turnier Setzverfahren

Limpen ist in allen Single-Draw-Spielen erlaubt.

RP-18: Reihenfolge bei Mixed Games

Um Fehler zu reduzieren, in mixed game events (z.B. HORSE), Stud und Stud-8 müssen nicht hintereinander gespielt werden.

RP-19: Hinhalten reduzieren

Das Haus sollte klar die Intention ansagen, Hinhalten zu reduzieren, so dass die Spieler verstehen, dass rechtzeitiges Spielen erwartet wird. Es wird empfohlen das jedes Haus creative Methoden etabliert, um Hinhalten zu reduzieren. Einige Methoden die erfolgreich benutzt werden von TDA-Mitgliedern beinhalten:

Zufällige Tischauflösungen anstelle einer vorbestimmten Reihenfolge, eine bestimmte Anzahl # von Händen pro Level, Runde für Runde zu spielen, soft hand for hand, und eine „Shot-Clock“ zu nutzen.



POKER TOURNAMENT DIRECTORS ASSN. Erläuterungen 2022 Regeln Version 1.0, September 2022

Die Poker TDA ist ein freiwilliger Poker Branchenverband, der in 2001 gegründet wurde. Die Aufgabe der TDA ist es, die globale Einheitlichkeit der Poker-Turnier-Regeln, zu verbessern. TDA-Regeln ergänzen die Hausregeln. Im Falle eines Konflikts mit gesetzlichen Regelungen der zuständigen Behörden, sind jeweils die behördlichen Regeln anzuwenden.

Regel 10: Tische auflösen, 2-Stufen Zufallsprozess. Ein 2-Stufen Zufalls- oder “doppelt-blinder” Prozess stellt sicher, dass es keine Bevorzugungen bei der Verteilung der neuen Sitzzuteilungen gibt. Ein Beispiel dieses Prozesses: 1) den Spielern am aufzulösenden Tisch werden die Platzkarten gezeigt dann verdeckt gemischt und danach ein Stapel geformt; 2) der Dealer gibt dann jedem Spieler offen eine Karte. Die Platzkarten werden dann verteilt beginnend beim Spieler mit der höchsten Karte.

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

Beispiel: NLHE 9-handed, Tisch A hat 5 Spieler, Tisch B hat die meisten Spieler mit 8. Das Spiel hält an, an Tisch A sobald der BB auf einen offenen Platz trifft.

Regel 16: Aufdecken der Karten beim All-in. “Alle Hände werden ohne Verzögerung aufgedeckt, sobald ein Spieler All-in ist und sämtliche Aktionen der übrigen in der Hand verbliebenen Spieler abgeschlossen sind.”. Diese Regel bedeutet, dass alle verdeckten Karten aller verbliebenen Spieler sofort aufgedeckt werden, wenn mindestens ein Spieler All-in ist und es keine Möglichkeit für weitere Setzaktionen der übrigen Spieler gibt. Warte nicht auf den Showdown, um alle Karten aufzudecken; warte nicht auf die Aufteilung des “Side-Pots” um die All-In Hand zu zeigen, die nur am Main-Pot beteiligt ist; wenn die Setzaktionen abgeschlossen sind egal in welcher Runde vorm Showdown, dreht an diesem Punkt die Karten um und deckt dann die verbliebenen Karten des Boards auf.

Beispiel 1. NLHE. Zwei Spieler über. Auf dem Turn, Spieler A (der kleinere Stack) geht All-in und wird gecallt von B. An diesem Punkt drehen Spieler A und B ihre verdeckten Karten rum, dann wird die Burn-Card und der River gelegt und mit dem Showdown fortgefahren.

Beispiel 2. NLHE. Drei Spieler über.

Vor dem Flop, Spieler A (der kleinste Stack) geht All-in und wird gecallt von B und C. Die Karten werden noch nicht aufgedeckt, weil Spieler B und C beide noch Chips haben und weitere Setz-Aktionen möglich sind.

Auf dem Flop checken B und C; setzen ist immer noch möglich, also noch keine Karten aufdecken.

Auf dem Turn geht Spieler B All-in und C bezahlt. Alle Karten werden jetzt aufgedeckt (A, B, und C), weil keine weiteren Einsätze möglich sind. Es wird die Burn-Card und der River gelegt und mit dem Showdown fortgefahren. Als erstes wird der „Sidepot“ zwischen B und C zugewiesen, danach der „Main-Pot“. Hinweis: Die Karten von Spieler A werden nicht verdeckt gehalten, bis der „Sidepot“ zwischen Spieler B und C zugewiesen wurde.

Beispiel 3. NLHE. Drei Spieler über.

Vor dem Flop, Spieler A (der kleinste Stack) geht All-in mit 700 und wird gecallt von B und C, die noch mehrere tausend Chips überhaben. Die Karten werden noch nicht aufgedeckt, weil Spieler B und C beide noch Chips haben und weitere Setz-Aktionen möglich sind.

Auf dem Flop checken B und C; setzen ist immer noch möglich, also noch keine Karten aufdecken.

Auf dem Turn setzt B 1000 und C bezahlt. Da B und C noch Chips haben und der River noch gelegt werden muss, werden die Karten nicht aufgedeckt, da noch weitere Einsätze möglich sind.

Auf dem River checken B und C. Jetzt werden alle Hände aufgedeckt (A, B und C). Weisen sie zuerst die 2000 aus dem Sidepot zwischen Spieler B und C zu, danach den Main Pot. Hinweis: Die Karten von Spieler A werden nicht verdeckt gehalten, bis der „Sidepot“ zwischen Spieler B und C zugewiesen wurde.

Regel 18: Verlangen eine Hand zu sehen

Beispiel 1: NLHE. 3 Spieler in der Hand. Es gibt keine Einsätze auf dem River und keiner der Spieler ist All-in. Beim Showdown wirft Spieler A seine Hand verdeckt weg und sie wird in den Muck gezogen vom Dealer. B deckt seine Hand auf und zeigt einen Drilling. C schiebt seine Karten verdeckt nach vorne. B kann verlangen C's Hand zu sehen, weil B seine Karten aufgedeckt hat. So oder so, B's Anfrage liegt im Ermessen der Turnierleitung; B hat kein unveräußerliches Recht sie zu sehen, weil es keinen Einsatz auf dem River gab und er nicht „bezahlt hat, um C's Hand zu sehen“. Weder A noch C können verlangen eine der Hände ihrer Mitstreiter zu sehen, weil sie weder ihre Hände aufgedeckt noch sie behalten haben.

Beispiel 2: NLHE. 4 Spieler in der Hand. Auf dem River A setzt 1000, B bezahlt, C erhöht auf 5000, und D, A und B callen alle. Kein Spieler ist All-in. B deckt seine Hand auf und zeigt einen Drilling. D wirft sofort seine Hand verdeckt weg und der Dealer tötet die Hand im Muck. C beginnt seine Karten verdeckt nach vorne zu drücken. Sowohl A und B haben ein unveräußerliches Recht C's Hand auf Verlangen zu sehen 1) sie haben bezahlt, um sie zu sehen als Spieler C der letzte Aggressor auf dem River war und 2) sowohl A als auch B haben

noch ihre Karten. D (der ebenfalls C bezahlt hat) gab sein Recht auf C's Hand zu sehen als er weggeworfen hat, ohne aufzudecken. Alle anderen Anfragen in dieser Situation liegen im Ermessen der Turnierleitung, so wie B verlangen würde A's Karten zu sehen (die Karten eines anderen Callers).

Regel 20: Zuteilung ungerader Chips D: Regel und Erläuterung gelöscht in 2022.

Beispiel 1: Omaha High/Low split. Zwei Spieler gewinnen beide High und Low mit 2-3-4-5-6 Rainbow. A hat 2-3-4-5-6s. B hat 2-3-4-5-6c. Der Pot beinhaltet 66 Chips insgesamt nach dem Wechseln in die kleinste Stückelung. Der richtige Weg zu teilen: **so gleichmäßig wie möglich**; 33 für A und 33 für B. Der falsche Weg zu teilen: Teilen des Pots 33 High und 33 Low. Dann gebe A den ungeraden Chip für den High Pot für die höhere Karte nach Farbe (6s), und gebe den ungeraden Chip für den Low Pot für die höhere Karte nach Farbe (6s). A hat am Ende 34 Chips während B 32 bekommt.

Beispiel 2: 7-Card Stud High/Low split. Zwei Spieler gewinnen beide High und Low mit 2-3-4-5-6 Rainbow. A hat 2-3-4-5-6s. B hat 2-3-4-5-6c. A hat die höchste Karte nach Farbe (6s). Der Pot beinhaltet 66 Chips insgesamt nach dem Wechseln in die kleinste Stückelung. Der richtige Weg zu teilen: **so gleichmäßig wie möglich**; 33 für A mit der höchsten Karte nach Farbe, und 33 für B. Der falsche Weg zu teilen: Siehe Beispiel 1

Regel 38: Burn-Karten nach Wesentlichen Aktionen

Beispiel 1-A: THE 50-100. SB / BB auf Sitz 1 und 2. Pre-flop, die Starthände wurden an alle Spieler ausgeteilt. SB / BB auf Sitz 1 und 2. Sitz 3 (UTG) foldet und Sitz 4 callt, komplettiert damit „wesentliche Aktionen“(SA) mit 2 Aktionen mit Chips. Sitz 5 bemerkt dann, dass sie nur 1 Karte hat und ihre Hand ist tot, weil SA stattgefunden hat. Der Dealer wird nur eine Karte als Burn-Karte legen und dann den Flop legen. Der Dealer wird nicht 2 Burn- Karten legen um “zur originalen Stapel-Ordnung zurückzukehren”.

Beispiel 1-B: Gleiches Spiel und die Starthände wurden ausgeteilt. Sitz 3 (UTG) foldet und Sitz 4 callt, komplettiert damit „wesentliche Aktionen“(SA). Sitz 5 bemerkt dann, dass sie 3 Karten hat und ihre Hand ist tot, weil SA stattgefunden hat. Der Dealer wird eine Karte als Burn-Karte legen und dann den Flop legen. Der Dealer wird nicht die dritte Karte von Sitz 5 als Burn-Karte betrachten und den Flop legen, ohne eine Burn-Karte vom Stapel zu legen.

Regel 40-A: Methoden zu setzen, unklare oder widersprüchliche Bets. “In unklaren Situationen oder wenn Ansage und gesetzte Chips sich widersprechen, wird der TD die Höhe des Einsatzes festlegen basierend auf den Umständen und Regel 1.”

Beispiel 1: THE, Heads-Up auf dem River erklärt Spieler A verbal “42 tausend setzt aber nur einen 5k Chip. Nicht jeder am Tisch konnte die Ansage hören. Spieler B setzt 5k zum callen. Beide Spieler öffnen Ihre Karten und A hat die beste Hand. Die Entscheidungskriterien sind durcheinander: die Ansage kam zuerst, aber war nicht zwangsläufig klar. Der Chip scheint ein Einsatz von 5k zu sein. In diesen unklaren und widersprüchlichen Situationen wird der TD die möglichst fairste Entscheidung unter Anwendung von Regel 1 treffen.

Regel 43: Erhöhungs-Beträge: „Die größte vorherige vollständige Bet oder der größte vorherige Raise der aktuellen Setzrunde“.

Diese Zeile bezieht sich auf die größte zusätzliche Aktion oder die "letzte legale Erhöhung" durch einen vorausgehenden setzenden Spieler in der aktuellen Runde. Die aktuelle Runde ist die aktuelle "Street", z.B. Pre-Flop, Flop, Turn, River bei Board-Games; 3. – 4. – 5. – 6. – 7. Street beim 7-stud, usw.

Beispiel 1: NLHE, Blinds 100-200. Nach dem Flop, A eröffnet mit einer Bet von 600. B erhöht um 1000 auf insgesamt 1600. C Re-Raised 2000 auf insgesamt 3600. Wenn D erhöhen möchte, muss er mindestens die "größte Bet oder den größten Raise der aktuellen Runde" erhöhen, was C's Raise von 2000 ist. So muss D mindestens 2000 mehr erhöhen auf insgesamt 5600. Beachte, dass D's Minimum Raise nicht 3600 ist (C's Gesamteinsatz), sondern nur 2000, die zusätzliche Raise-Aktion die C addiert hat.

Beispiel 2: NLHE, Blinds 50-100. Vor dem Flop, A ist "Under the gun" und geht All-In mit insgesamt 150 (eine Erhöhung des Einsatzes um 50). Nun haben wir einen Blind-Einsatz von 100 und ein All-In Einsatz, der den Gesamtbetrag um 50 erhöht. Welcher ist größer? Die 100 sind immer noch die "größte Bet oder der größten Raise der aktuellen Runde", wenn also B einen Re-Raise machen möchte, muss er mindestens 100 erhöhen auf insgesamt 250.

Beispiel 3: NLHE, Blinds 100-200. Auf dem Turn A setzt 300. B legt zwei 500er Chips und erhöht den Gesamtbetrag damit auf 1000 (Ein Raise um 700). Es sind 1000 für C zu callen. Wenn C raisen möchte, muss es "mindestens die größte Bet oder der größten Raise der aktuellen Runde" sein, was B's Raise von 700 ist. Also wäre C's Minimum Raise 700 auf insgesamt 1700. Beachte, dass sein Minimum Raise **nicht** 1000 ist, B's Gesamteinsatz.

Beispiel 4-A: NLHE, Blinds 25-50. A raised 75 auf 125 total. BEACHTE 125 total = 50 (Bet) plus 75 (Raise). Der nächste Raise in dieser Runde muss "mindestens die größte Bet oder der größten Raise" sein, der 75 beträgt. B erhöht nun das Minimum (75) auf 200 total. C re-raised 300 auf insgesamt 500. Jetzt haben wir einen Einsatz von 50, zwei Raises von 75 und einen Raise von 300 auf insgesamt 500. Wenn D re-raisen möchte, "muss der Raise mindestens die Größe der größten Bet oder des größten Raise der aktuellen Runde" betragen, was nun 300 ist. D müsste also mindestens 300 raisen auf insgesamt 800.

Beispiel 4-B: Das Gleiche wie bei 4-A. Es sind die gleichen 500 für D, aber es gab nur einen Raise von 450 durch A auf insgesamt 500 und B und C haben beide gecallt. Jetzt gibt es einen Blind von 50 und einen Raise von 450. "Ein Raise muss mindestens die größte Bet oder der größten Raise der aktuellen Runde" sein, was A's Raise von 450 ist. Nun sind es 500 für D um zu callen, und wenn D re-raisen möchte, muss er mindestens 450 raisen auf insgesamt 950.

Regel 45: Das Setzen mehrerer Chips.

A: Wenn vor einem Spieler ein Einsatz getätigt wurde und zuerst keine Erhöhung oder kein All-In ansagt wird, ist das Setzen mehrerer Chips ein Call, (das beinhaltet auch das Setzen Deiner letzten Chips), wenn jeder Chip benötigt, wird um zu callen z.B., wenn das Entfernen des kleinsten Chips weniger zurücklässt als den vollen Betrag zum callen. B: Wenn nicht jeder Chip benötigt, wird um zu callen, z.B. das Entfernen von nur einem der kleinsten Chips der Betrag für einen Call übrig ist oder mehr: 1), wenn der Spieler Chips übrighat, wird der Einsatz

nach dem 50% Standard in Regel 43 gehandhabt. 2) Eine Bet mit dem oder den letzten Chip(s) eines Spielers ist eine All-In Bet, unabhängig davon, ob die 50%-Schwelle erreicht wird oder nicht.

Beispiel 1: Es gibt keinen Chip, der entfernt werden kann und dabei noch den Betrag zum Callen übriglässt.

1-A: Spieler A eröffnet auf dem Flop mit 1200, B setzt stillschweigend zwei 1000er. Dies ist ein Call, weil keiner der Chips entfernt werden kann und noch mindestens 1200 übriglässt.

1-B: NLHE, Blinds 250-500. Vor dem Flop erhöht der UTG um 600 auf insgesamt 1100. Der UTG+1 setzt stillschweigend einen 500er Chip und einen 1000er. Dies ist ein Call, weil weder der 500er noch der 1000er werden kann und noch mindestens 1100 übriglässt.

Beispiel 2: Wie oben bei Beispiel 1-B außer das der UTG+1 einen 1000er und fünf 100er stillschweigend setzt. Vier der 100er könnten entfernt werden und noch den Call Betrag von 1100 übriglassen. Deshalb würde dies dem 50% Standard in Regel 43 unterliegen: der Minimum-Raise ist 600. 50% von 600 ist 300. Wenn der UTG+1 1400 oder mehr setzt, muss er einen vollen Raise auf 1700 insgesamt machen. Da der UTG 1500 setzt muss er bei diesem Beispiel raisen.

Beispiel 3: Wie oben bei Beispiel 2 außer das der UTG+1 einen 1000er und drei 100er stillschweigend setzt. Zwei der 100er könnten entfernt werden und noch den Call Betrag von 1100 übriglassen. Deshalb wird hier Regel 41 angewendet. Da der Spieler nicht mindestens 50% des Minimum-Raise gesetzt hat, wird der Einsatz als Call gewertet und 200 gehen zurück an den Spieler.

Beispiel 4: Mehrchip-Einsatz aller Chips. A) Wenn alle Chips benötigt werden um zu callen, wird der Fall genauso behandelt, wie wenn der Spieler noch Chips übrighätte. (Siehe Beispiel 1 oben). B) Wenn durch das Entfernen von nur einem der kleinsten Chips der Betrag für einen Call übrig ist oder mehr, ist der Spieler All-In unabhängig davon, ob der Einsatz den 50% Standard für einen Raise erreicht.

Beispiel 4-A: A eröffnet mit 1400, B (mit Chips dahinter mit einem großen Chip-Stack) setzt ohne Ansage einen 1000er und drei 500er. Dies ist ein obligatorischer Minimum-Raise auf 2800, da die 50%-Schwelle von 2100 ($1400+700=2100$) erreicht ist.

Beispiel 4-B: Die gleiche 1400 Eröffnung, B (mit Chips dahinter mit einem großen Chip-Stack) setzt einen 1000er und zwei 500er. Dies ist ein Call da es zu wenig ist für die 50%-Schwelle von 2100. Notiz: Beide Beispiele 4-A und 4-B sind All Ins für einen Spieler, der seine oder ihre letzten Chips setzt.

Regel 46: Chips älterer Einsätze, die noch nicht in die Mitte gezogen wurden, Situationsbeispiele.

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

1: Hinzufügen eines höherwertigen Chips ist ein Call (einen 1k Chip auf die zwei 25er werfen).

2: Das Hinzufügen mehrerer neuer Chips ist ein Call, wenn alle neuen Chips benötigt, werden um zu callen a) zwei 500er auf die zwei 25er werfen oder b) einen 100er und 500er Chip auf die zwei 25er werfen. Bei diesen beiden Beispielen werden alle neuen Chips, wenn sie mit den bereits gelegten Chips kombiniert werden, benötigt um zu callen.

3: Das Hinzufügen mehrerer neuer Chips ist nach Regel 45 das Setzen mehrerer Chips, wenn einer der kleinsten neuen Chips nicht benötigt wird für einen Call (ein 1k und ein 500er Chip auf zwei 25er werfen, ist ein Einsatz von insgesamt 1550). Nach Regel 45, wird das stille Setzen mehrerer Chips als Raise gewertet, wenn die 50% Grenze erreicht wird; ansonsten ist es ein Call.

Situation 2: Wenn Chips älterer Einsätze den Call-Betrag abdecken, gilt das Hinzufügen eines oder mehrerer Chips als „Setzen mehrerer Chips“ nach Regel 45. Bsp.: THE 50-100, BB legt einen 1k Chip. Vor dem Flop wird erhöht auf 700 (600 mehr als der BB). Der bereits vorher gesetzte 1k Chip deckt die Erhöhung ab, demnach ist das Hinzufügen jeglicher neuen Chip(s) ein Einsatz nach Regel 45, aller gesetzten Chips.

Situation 3: Wenn Chips vorheriger Einsätze komplett zurückgezogen werden:

1) Alle vorherigen Chips zu entfernen & einen höherwertigen Chip hinzuzufügen ist ein Call (Zurückziehen der zwei 25er, Hinzufügen eines 1k Chips).

2) Alle vorherigen Chips zu entfernen und mehrere neue Chips hinzuzufügen ist ein Einsatz nach Regel 45 (zurückziehen zweier 25er, zwei oder mehr neue Chips hinzuzufügen).

Situation 4: Wenn Chip(s) vorheriger Einsätze teilweise zurückgezogen werden:

1) Teilweises Entfernen der vorher gesetzten Chips (zurückziehen eines 25ers, den anderen 25er liegen lassen, hinzufügen jeglicher Chip(s)), ist nach Regel 45 ein Einsatz „mehrerer Chips“ (ein Raise, wenn die 50 % erfüllt sind, sonst ein Call).

Situation 5: Unabhängig von den oben genannten Fällen, kann die Geste des Kombinierens und des Setzens oder Werfens aller Chips vorwärts, als Absicht interpretiert werden alle Chips nach Regel 45 zu setzen.

Regel 47: Wiedereröffnen der Setzrunde.

Beispiel 1. Mehrere kleine All-In Bets die zusammen einen vollen Raise ergeben und folglich das Wetten neu eröffnen:

NLHE, Blinds 50-100. Auf dem Flop, A eröffnet mit dem Minimum von 100.

B geht All-In für insgesamt 125. C callt die 125,

D geht All-In für insgesamt 200 und E callt 200.

A ist wieder an der Reihe und konfrontiert mit einer Erhöhung von insgesamt 100. Da 100 ein voller Raise ist, ist das Wetten für A wieder möglich, A kann hier folden, callen, oder raisen. Beachte, dass weder B's Erhöhung von 25 noch D's Erhöhung von 75 für sich alleine ein voller Raise sind, aber zusammen addiert komplettieren sie einen vollen Raise und ermöglichen dadurch 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 oben, A callt nur glatt die 200 insgesamt (weitere 100 für ihn). C ist nun an der Reihe, der nur mit einer Erhöhung von 75 konfrontiert ist. C callte zuvor die 125 und steht nun einer Bet von 200 Total gegenüber (75 mehr). C muss mit einem Raise von mindestens 225 konfrontiert sein, um selbst die Setzrunde wieder zu eröffnen. Da 75 kein voller Raise ist, ist die Setzrunde für C nicht wiedereröffnet, er kann callen mit 75 oder folden, er kann nicht raisen.

Beispiel 1-B: Am Ende von Beispiel 1 oben, A erhöht um das Minimum (100), und es wären nun 300 total für C. C hat bereits 125 gecallt und so sind weitere 175 für C zu callen. 175 ist mehr als ein voller Raise. Da C bereits an der Reihe war und „mit mindestens einem vollen Raise konfrontiert ist“, ist die Setzrunde für C wiedereröffnet und C kann folden, callen, oder hier Re-Raisen.

Beispiel 2: Mehrere kleine All-Ins, der Minimum-Raise ist die letzte gültige volle Bet oder Raise.

NLHE, Blinds 50-100. Vor dem Flop A eröffnet für 300, B geht All-In mit 500 total, C geht All-In mit 650 total, D geht All-In mit 800 total, E callt 800. Was ist der Minimum-Raise für Spieler F? Die erste Bet (300) legt den anfänglichen Minimum-Raise fest. Weil kein einzelner Spieler All-In war für mehr als 300, bleibt der Minimum-Raise für F bei 300. F kann entweder glatt 800 callen oder mindestens auf 1100 raisen. Siehe auch Regel 43, Beispiel 2 in den Erläuterungen.

Beispiel 3. Kurz 2 All-In Szenarien.

NLHE, Blinds 2000-4000. Vor dem Flop A callt den BB mit 4000. B foldet und C geht All-In für insgesamt 7500 (eine Erhöhung von 3500 auf die 4000 des BB). Es wird gefoldet bis zum SB, der ebenso foldet.

Beispiel 3-A. Es sind 3500 mehr für den BB, der noch nicht seine Option genutzt hat. Der BB kann folden, die 3500 callen, oder raisen um mindestens 4000 auf insgesamt 11,500. Der BB callt und es sind 3500 mehr für A. A hat bereits agiert und ist nun mit einer Erhöhung von 3500 konfrontiert, was kein voller Raise ist. Darum kann A nur folden oder die 3500 callen, er kann nicht mehr raisen, weil es nicht „mindestens ein voller Raise ist, wenn er wieder an der Reihe ist“.

Beispiel 3-B. Der BB erhöht um das Minimum (4000), auf insgesamt 11500. Es sind nun 7500 für A, weil 7500 mehr ist als ein voller Minimum Raise, ist die Setzrunde für A neu eröffnet, er kann folden, callen, oder re-raisen.

Regel 51: Verbindliche Ansagen / Unvollständige Calls in Reihe

Beispiel 1: NLHE, Blinds 1000-2000. Auf dem Flop, A eröffnet für 2000, B erhöht auf 8000, C setzt still 2000. C hat unvollständig B's Einsatz gecallt. Nach Regel 39-B, B hat nicht eröffnet (A hat) und in der Runde sind noch mehr als 2 Spieler in der Hand, nach Ermessen des TD's kann C nun aufgefordert werden den vollen Call zu bringen oder es kann ihm erlaubt werden den unvollständigen Call von 2000 aufzugeben und zu folden.

Beispiel 2: NLHE, Blinds 1000-2000. Auf dem Flop, 4 Spieler über. A eröffnet für 8000, B setzt still 2000. Nach Regel 39-B, B hat die Eröffnungs-Bet unvollständig gecallt und muss einen vollständigen Call von 8000 bringen.

Beispiel 3: NLHE, Blinds 1000-2000. Auf dem Flop, A eröffnet für 2000, B erhöht auf 8000, C sagt "Call". Nach Regel 39-A, C hat eine allgemeine mündliche Erklärung in Reihe abgegeben ("Call"). C ist verpflichtet B's vollen Einsatz von 8000 zu callen.

Regel 52-B: Fehlerhafte Setz-Beträge, Pot-Limit Games

Beispiel 1: PLO, 500-1000 Blinds. Vor dem Flop beträgt der Pot 10,500. Spieler A möchte Pot setzen und bittet den Dealer zu zählen. Der Dealer antwortet "neuntausend fünfhundert". A setzt 9,500. Spieler B foldet und Spieler C callt 9,500. Wesentliche Aktionen haben stattgefunden nach der ersten fehlerhaften Bet. Der Dealer bemerkt dann, dass die Bet von Spieler A 10,500 hätte sein müssen. Weil der angegebene Betrag niedriger war als der Pot und wesentliche Aktionen stattgefunden haben, ist die Bet von 9,500 verbindlich und wird nicht erhöht auf 10,500.

Beispiel 2: Wie bei Beispiel 1, Spieler B foldet, dann bemerkt der Dealer, dass die Bet von Spieler A 10,500 hätte sein müssen. Wesentliche Aktionen haben nicht stattgefunden, also muss Spieler A seinen oder ihren Einsatz auf 10,500 erhöhen.

Beispiel 3: PLO, 500-1000 Blinds. Vor dem Flop beträgt der Pot 10,500. Spieler A möchte Pot setzen und bittet den Dealer zu zählen. Der Dealer antwortet "elftausend fünfhundert". A setzt 11,500. Spieler B foldet, Spieler C und D callen beide 11,500. Bevor der Dealer die Burn-Karte legt und die nächste Karte umdreht, bemerkt er, dass die ursprüngliche Bet unzulässig hoch ist. Ungeachtet dessen, dass wesentliche Aktionen stattgefunden haben, wird da die Bet unzulässig war, der Einsatz auf 10,500 reduziert für alle Spieler die gecallt haben überall in der jetzigen Setzrunde. Wenn die nächste Karte schon ausgeteilt ist, bleibt der Fehler bestehen.

Regel 53-A: Aktionen außerhalb der Reihe (OOT)

Beispiel 1: THE 50-100. Vor dem Flop eröffnet Sitz 3 mit 300, Sitz 4 foldet, Sitz 5 ist an der Reihe als Sitz 6 ansagt "raise auf achthundert".

Schritt 1: Die Aktion geht zurück zum korrekten Spieler, der an der Reihe ist (Sitz 5), der mit einer Bet von 300 konfrontiert ist.

Schritt 2: Wenn Sitz 5 callt oder foldet hat sich die Aktion (eine Bet von 300) nicht geändert und die „Aktion außerhalb der Reihe (OOT) von Sitz 6 ist verbindlich (Raise auf 800). Wenn hingegen Sitz 5 erhöht, (sagen wir auf 600 total), dann hat sich die Situation für Sitz 6 geändert von einer Bet von 300 zu einer Bet von 600. Wenn sich die Situation ändert, werden die 800 Chips an Sitz 6 zurückgegeben, der wieder alle Optionen offen hat: call 600, re-raise auf mindestens 900, oder fold.

Beispiel 2: THE 50-100. Vor dem Flop checkt Sitz 3, Sitz 4 checkt, Sitz 5 ist an der Reihe, wenn Sitz 6 "check" ansagt.

Schritt 1: Die Aktion geht zurück zum korrekten Spieler, der an der Reihe ist (Sitz 5), der mit keiner Bet konfrontiert ist.

Schritt 2: Wenn Sitz 5 checkt, dann hat sich die Situation (ein Check) nicht geändert und der OOT-Check von Sitz 6 ist verbindlich. Wenn hingegen Sitz 5 setzt, (sagen wir 300), dann hat sich die Situation für Sitz 6 geändert von einem Check zu einer Bet von 300. Wenn sich die Situation ändert, hat Sitz 6 wieder alle Optionen offen: call 300, raise auf mindestens 600, oder fold.

Regel 53-B: Wesentliche Aktionen außerhalb der Reihe (OOT). Ein Spieler, der durch OOT-Aktionen übersprungen wurde, muss sein Recht zu handeln verteidigen. Wenn nach einer angemessenen Zeit der übersprungene Spieler sich nicht meldet bevor wesentliche Aktionen (Siehe Regel 35) außer der Reihe links von ihm auftreten, dann sind die Aktionen verbindlich. Der Floor wird gerufen, um eine Entscheidung zu treffen wie die übersprungene Hand zu behandeln ist.

Beispiel 1: NLHE, Blinds 100-200. UTG (Platz 3) erhöht auf 600. Platz 4 wird übersprungen als Platz 5 callt 600 OOT. Platz 6 überlegt einen Moment und foldet dann. Es sind nun 2 Spieler mit Chips involviert links von Platz 4. Zwei Spieler mit Chips reichen aus als wesentliche Aktion (Regel 35). Platz 4 hatte ausreichend Zeit sich zu melden und den Dealer darauf aufmerksam zu machen, dass er übersprungen wurde. Der OOT-Call durch Platz 5 ist nun bindend durch die wesentlichen Aktionen OOT und der OOT-Fold durch Platz 6 ist bindend (Regel 53). Der Floor wird gerufen, um eine Entscheidung zum Schicksal der Hand von Platz 4 zu treffen.

Beispiel 2: NLHE, Blinds 100-200. Vier Spieler über, um den Turn zu sehen. Nachdem der Dealer den Turn aufdeckt, eröffnet der UTG (Platz 3) die Setzrunde mit 600. Platz 4 wird übersprungen als Platz 5 checkt und Platz 6 die 600 callt OOT. Der Floor wird gerufen, um eine Entscheidung zum Schicksal der Hand von Platz 4 zu treffen.