

HAUSREGELN



23.1.2019

BPS-Spezial-Regel

1. **Gnade vor Recht:** Natürlich sollen, wenn möglich die unten angeführten Regeln eingehalten werden. Es soll aber Gnade vor Recht gelten. Wir befinden uns nicht in einem Casino. Keiner hat einen Buy-In bezahlt. Spaß und Freude am Pokern stehen im Vordergrund. Wir bitten dies zu berücksichtigen. Auch sind viele Spieler Anfänger, die zum ersten Mal an einem Pokertisch sitzen. Allerdings ist Poker ohne Regeln nicht möglich, deshalb sind die Regeln zu beachten.

Regeln in Bezug auf Turnier Management

2. **Turnierleitung:** Die Turnierleitung ist angehalten im besten Interesse des Spiels, mit Fairness als oberste Priorität, zu entscheiden. Unter gewissen Umständen kann es dazu führen, dass technische Regeln außer Acht gelassen werden und im Sinne der Fairness entschieden wird. Die Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig.
3. **Spieler pro Tisch:** Turniere sollten wenn möglich 9 Spielern am Tisch gespielt werden. Die ist allerdings abhängig von der Größe der zur Verfügung stehenden Tische.
4. **Sitzplatzauslosung:** Es herrscht freie Sitzplatzwahl mit Ausnahme der BPS-Championship und den diversen Finales. Der Button ist zu Beginn des Turnieres auf Position eins. Auch beim Final Table besteht freie Sitzplatzauswahl. Der Button wird aber neu ausgespielt. Die höchste Karte bekommt den Button. Sind zwei oder mehrere Karten gleich hoch, so wird eine weitere Karte zu den höchsten Karten gelegt. Dies wird im Bedarf wiederholt, bis es eine einzelne höchste Karte gibt.

Für die diversen Championships gilt folgende Regel:

- Der Button wird am FT immer auf den Platz 10 gesetzt. Die Spieler die in der nächsten Hand in den BB gekommen wären ziehen zwischen den Plätzen 2 und 3
- in den SB gekommen wären ziehen zwischen den Plätzen 1 und 7
- am BUTTON gewesen wären ziehen zwischen den Plätzen 9 und 10
- die restlichen Spieler werden auf die noch freien Plätze gelost.

5. **Tischauflösung:** Spieler die von einem aufgelösten Tisch kommen, übernehmen Rechte und Verantwortung der Position des neuen Tisches an dem sie Platz nehmen. Sie können mit dem großen Blind, dem kleinen Blind oder am Button einsteigen. Die einzige Position wo sie nicht einsteigen können ist zwischen Button und kleinem Blind. Die Reihenfolge der Tischauflösung muss entweder annonciert werden oder im Turnierbereich angekündigt sein.
Beispiel: Scheidet der Spieler am Big Blind aus, dann wird der Spieler zur Linken der Big Blind. Wird jetzt durch einen Table-Break der Platz des Small Blinds wieder besetzt, so übernimmt der Spieler die Rechte und Pflichten des Small Blinds.
Scheiden sowohl der BB als auch der Spieler UTG aus und diese Plätze werden durch einen Table-Break neu besetzt, so haben die neuen Spieler den SB und BB zu übernehmen.
6. **Balancierung der Tische:** Wenn Tische balanciert werden, dann muss der Spieler im Big Blind von dem volleren Tisch wechseln und den Platz am nächsten dem großen Blind am neuen Tisch einnehmen. Muss der 'Big Blind' den Tisch wechseln, so ist entscheidend, ob bereits eine neue Hand begonnen hat oder nicht. Eine neue Hand beginnt immer mit dem Schneiden der Karten! Befinden wir uns noch nicht in einer neuern Hand, so wechselt der nächste Big Blind. Sind die Karten bereits geschnitten, so wechselt der Spieler den Tisch, der sich in der UTG-Position befindet.
7. **„Hand for Hand“:** Diese Regelung tritt vor dem Erreichen der Punkte- bzw. Preisgeld-Platzierungen in Kraft. Sobald die Turnierleitung eine Hand for Hand-Phase ansagt, spielen al-

le Tische die aktuelle Hand zu Ende und unterbrechen anschließend. Sobald alle Tische die aktuelle Hand beendet haben, wird eine neue Hand gegeben und erneut gewartet, bis alle Tische auch diese Hand beendet haben. Dieser Vorgang wiederholt sich so lange, bis durch das Ausscheiden eines oder mehrerer Spielteilnehmer die Preisgeld-Ränge erreicht sind.

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

8. **Spieler scheiden gleichzeitig aus:** Wenn zwei oder mehrere Spieler gleichzeitig ausscheiden, dann ist der Spieler, der die Hand mit mehr Jetons begonnen hat höher platziert. Scheiden 2 oder mehrere Spieler in der gleichen Hand aus und haben alle die gleiche Anzahl von Chips, so werden die Karten vom Dealer gemischt und danach heben die beteiligten Spieler eine Karte ab. Die Reihung der Spieler erfolgt nach der Höhe der gezogenen Karte. Je höher, desto besser. Haben zwei oder mehrere Spieler die gleich hohe Karte, so wird solange abgehoben, bis ein Spieler die höhere Karte hat (die Farbe der Karte spielt dabei keine Rolle!).
9. **Verlassen des Platzes:** Spieler müssen während dem sie in der Hand sind am Platz bleiben. Sie dürfen nicht setzen (z.B. All-in spielen) und den Tisch verlassen. Eine Hand kann für ungültig erklärt werden, sollte sich der Spielteilnehmer während einer Hand nicht auf seinem Sitzplatz befinden.
Jeder Spielteilnehmer muss seinen Platz am Tisch eingenommen haben, sobald der Croupier dem Button die letzte Karte gegeben hat. Sitzt ein Spielteilnehmer nach Ende der Kartenausgabe nicht auf seinem Platz, nimmt der Croupier die Karten dieses Spielteilnehmers sofort aus dem Spiel.
Ausnahme: Floorman.
10. **Calling ‚Clock‘ or ‚Time‘:** Ist bereits einige Zeit verstrichen und es wird „Clock“ verlangt, so erhält der Spieler eine Minute Zeit, um seine Entscheidung zu treffen. Hat er nach Ablauf dieser Zeit noch keine Entscheidung getroffen, erfolgt ein Countdown von 10 Sekunden. Erfolgt noch immer keine Aktion, wird die Hand für „tot“ erklärt.
11. **Dead Button:** Durch das Ausscheiden eines Spielers kann es passieren, dass der Button nicht weitergeht und zweimal an derselben Position bleibt.
12. **Penalties und Disqualifikation:** Ein Penalty (Zeitstrafe) KANN ausgesprochen werden, wenn ein Spieler die Karten öffnet oder herzeigt, obwohl es noch Aktion(en) gibt, oder ein(e) Karte(n) vom Tisch wirft oder gegen die „Ein Spieler pro Hand“ Regel verstößt. Ein Penalty MUSS ausgesprochen werden bei „Softplay“, bei Falschspiel, schlechtem Benehmen, Fehlverhalten oder ähnlichem.
Es obliegt der Turnierleitung die Höhe des Penalty festzulegen. Von einer Button-Runde aussetzen bis zu einer Disqualifikation!! Für die Dauer des Penalty hat der betroffene Spieler den Tisch zu verlassen. Bei einer Disqualifikation werden die Jetons eingezogen.
13. **Offizielle Sprache und Begriffe:** Während des Spieles ist nur Englisch und die Sprache des Veranstalter-Landes erlaubt. Bei den verschiedenen Handlungen sind einfache, unmissverständliche, international gängige aktive Ansagen, wie setzen (bet), erhöhen (raise), mitgehen

(call), all-in (das Setzen aller Jetons) oder passive Aktionen wie passen (fold) oder schieben (check), zu gebrauchen. Das Verwenden nicht standardmäßiger Ansagen oder Gesten erfolgt auf eigenes Risiko, denn dies kann zu einer Entscheidung führen, die vom Spielteilnehmer nicht beabsichtigt war. Die Spielteilnehmer tragen die Eigenverantwortung ihre Absichten klar zu äußern.

14. **Technische Geräte:** Der Einsatz von technischen Geräten ist am Tisch nicht erwünscht, falls es den Turnierablauf stört. Telefonieren am Tisch ist nicht gestattet und der Spieler wird gebeten hierzu den Tisch zu verlassen.
15. **Rücksicht:** Spielteilnehmer sind verpflichtet, auf das Spiel und die Mitspieler Rücksicht zu nehmen, auch dann, wenn sie gerade nicht am Spiel teilnehmen. Es ist ihnen nicht gestattet, Informationen über aktive oder gepasste Karten weiterzugeben, Spielanalysen durchzuführen, oder vor dem Showdown die Hand eines Mitspielers bekannt zu geben. Die Spielteilnehmer sind verpflichtet ihre Hand zu schützen, diese darf von niemandem eingesehen werden.
16. **Abgelegte Hände:** Eine Hand gilt grundsätzlich als gepasst, wenn ein Spielteilnehmer seine Karten verdeckt mit einer eindeutigen Vorwärtsbewegung (auch außerhalb der Reihenfolge) abwirft, die Karten vorsätzlich im Zuge noch vor einer möglichen aktiven Handlung (bet, raise, re-raise oder call) vom Spielteilnehmer selbständig geöffnet werden oder sie die bereits abgelegten Karten berühren. Das Floor-Personal kann eine versehentlich eingezogene Hand unter Umständen wieder ins Spiel bringen. Dafür muss die Hand aber eindeutig identifizierbar sein.
17. **Widersprüchliche Hände:** Das Recht zur Anfechtung einer Hand erlischt mit dem Beginn einer neuen Hand. Eine neue Hand beginnt immer mit dem Schneiden der Spielkarten.
 - a) Das Floor-Personal darf keine Gewinnerhand einziehen, die bereits aufgedeckt wurde und offensichtlich eine Gewinnerhand war. Die Spielteilnehmer sind angehalten das Personal beim Beurteilen aufgedeckter Hände zu unterstützen, falls sie der Meinung sind, dass ein Fehler gemacht wurde. Ein irrtümlich zugestellter Pot muss in diesem Sinne dem rechtmäßigen Gewinner zugestellt werden.
 - b) Zieht das Personal eine ungeschützte Hand ein, hat der Spielteilnehmer keinerlei Anspruch auf Wiedergutmachung und erhält seinen bisherigen Einsatz nicht zurück. Nur im Falle, dass ein Spielteilnehmer selbst erhöht hat und noch kein anderer Mitspieler mitgegangen ist, erhält dieser Spielteilnehmer seine Erhöhung zurück. Wurde das Raise jedoch gefällt, kann der Spielteilnehmer aus dem Turnier ausscheiden.

Regeln in Bezug auf Jetons

18. **Chiprace:** Wenn im Laufe eines Turniers Jetons mit kleiner Wertigkeit nicht mehr benötigt werden, so werden diese gewechselt. Hierbei wird einfach bei jedem Spieler auf den nächsthöheren Chip aufgerundet.
19. **Nicht teilbare Jetons bei Splitpots:** In Spielen mit Flop geht der nicht teilbare Jeton an den ersten Spieler im Uhrzeigersinn nach dem Button. In High-Low Spielen gehen nicht teilbare Jetons an die High Hand. Bei zwei oder mehreren High Hands oder zwei oder mehreren Low Hands gehen nicht teilbare Jetons an den ersten Spieler im Uhrzeigersinn nach dem Button. **In Stud Spielen** gehen nicht teilbare Jetons an die Hand mit der höherwertigen Farbe der höchsten Karte(n). Wertigkeit von hoch bis nieder – Pik, Herz, Karo, Kreuz

20. **Jetons mit höherer Wertigkeit sichtbar:** Spieler müssen stets ihre Jetons mit hoher Wertigkeit so arrangieren, dass sie für alle Spieler sichtbar sind.
21. **Jetons sichtbar:** Alle Jetons müssen zu jeder Zeit sichtbar sein. Spieler dürfen zu keiner Zeit Jetons halten oder transportieren wobei sie nicht sichtbar sind. Bei Missachtung werden diese Jetons ungültig und aus dem Spiel genommen und der Spieler kann disqualifiziert werden.
22. **Jetonstand:** Jedem Spieler der in der Hand ist, ist es erlaubt während einer Hand nach dem Jetonstand seines Gegenspielers zu fragen. Wenn ein Spieler nicht Auskunft geben will, dann ist der Dealer berechtigt die Jetons zu zählen und die Auskunft zu erteilen.
23. **Jetons in den Pot werfen:** Kein Spieler darf in Kontakt mit dem Pot kommen, dies ist einzig die Aufgabe des Dealers. Man darf keine Jetons direkt in den Pot werfen, Einsätze müssen klar vor dem Spieler getätigt werden.

Regeln in Bezug auf Einsätze und Erhöhungen

24. **Voraussetzungen für Erhöhungen:** Wenn ein Spieler 50% oder mehr erhöht aber weniger als das notwendige Minimum, dann muss er die Erhöhung zu einer Minimum Erhöhung komplettieren. Weniger als 50% ist eine ungültige Erhöhung und gilt als bezahlt. In No-Limit und Pot-Limit Spielen eröffnet eine All-in Erhöhung von weniger als 100% nicht die Möglichkeit, für Spieler die bereits gesetzt haben, abermals zu erhöhen.
25. **Jeton mit großer Wertigkeit:** Ein Setzen von einem Jeton mit hoher Wertigkeit wird als bezahlt gewertet sofern nicht zuvor eine Erhöhung annonciert wurde. Wenn ein Spieler einen höheren Jeton setzt und eine Erhöhung ohne einen Betrag annonciert, dann gilt der größte mögliche Betrag bis zur maximalen Wertigkeit des Jetons. Der erste Einsatz am Flop mit einem höheren Jeton, ohne einen Betrag zu annoncieren, gilt als der größte mögliche Betrag bis zur maximalen Wertigkeit des Jetons. Um eine Erhöhung mit einem Jeton mit höherer Wertigkeit zu machen muss man eine Erhöhung oder den Betrag annoncieren bevor der Jeton das Tischlayout berührt.
26. **Erhöhungen:** In No-Limit Spielen kann beliebig oft erhöht werden. Eine Erhöhung muss zumindest die Größe der vorherigen Erhöhung (Differenz) haben. Im No Limit gibt es folgende Möglichkeiten, das Raise zu setzen:
 - Der Betrag muss in einer Bewegung gesetzt werden.
 - Der Betrag zuvor annonciert und festgelegt sein.
 - Das Raise annoncieren, den bisherigen Betrag zu setzen (Call) und danach in einer Bewegung das eigentliche Raise setzen.
27. **Methoden von Erhöhungen:** Eine Erhöhung kann gemacht werden indem man 1. den vollen Betrag in einer einzigen Bewegung setzt oder 2. den Betrag der Erhöhung annonciert bevor man Jetons erstmalig setzt oder 3. eine Erhöhung annonciert bevor man Jetons erstmalig setzt um dann den vorherigen Einsatz zuerst zu bezahlen und dann die Erhöhung in einer einzigen Bewegung zu tätigen.
28. **Ungültige Erhöhungen:** Eine Erhöhung muss zuerst annonciert werden oder in einer einzigen Bewegung ausgeführt werden. Es ist nicht erlaubt zu seinen Jetons zurück zu greifen um mehr Jetons dem ursprünglichen Einsatz hinzuzufügen. Dealer sind berechtigt die Einhaltung dieser Regel durchzusetzen.

29. **Vorwärtsbewegung Regel:** Jetons müssen in einer durchgehenden Bewegung gesetzt werden (Setzbewegung). Beim Vorhandensein einer Betline gelten die Chips als gesetzt, die die Betline berühren oder in der Luft überschreiten.
30. **Ungenügender Einsatz:** Geht ein Spieler mit einem ungenügendem Einsatz mit, weil er einen Raise nicht bemerkt hat, so muss er seinen Einsatz komplettieren (ein Raise ist nicht erlaubt), oder er verliert alle Ansprüche auf seine Einsätze im Pot.
31. **Pot Grösse:** Der Dealer ist nicht verpflichtet in Limit oder No Limit Spielen den Pot zu zählen und gibt auch darüber keine Auskunft.
32. **Button in Heads-up:** Im Heads-Up ist das Small Blind immer in der Position des Buttons und setzt die erste Aktion. Sobald es zu einer Heads-Up Situation kommt, muss der Button so positioniert werden, dass kein Spieler zweimal hintereinander das Big Blind setzen muss.
33. **Spielzeit in Heads-up:**
Sobald nur noch zwei Spielteilnehmer im Turnier sind, halbiert sich automatisch die Leveldauer.
34. **Neuer Level** – Die neue Spielrunde gilt, sobald das Ende einer Spielrunde durch einen Sound oder durch eine Ansage des Turnierleiters verkündet wurde, die neue Spielrunde gilt für die nächste Hand. Eine neue Hand beginnt immer mit dem Schneiden der Spielkarten.
35. **Einsätze / Aktionen in- und außerhalb der Reihenfolge:** Agiert ein Spielteilnehmer in der Reihenfolge und geht mit einem ungenügenden Einsatz mit, weil er ein Raise nicht bemerkt hat, muss er seinen Einsatz komplettieren oder er verliert alle Ansprüche auf seine Einsätze und den Pot. Ein Raise ist nicht mehr gestattet. Der Floorman kann bei sich wiederholenden Aktionen, welche dem ordentlichen Spielverlauf nicht entsprechen, eine Strafe aussprechen.

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

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

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

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

36. **Ante:** Bei Pokerturnieren mit Ante wird der Spieler im Big Blind einen entsprechenden Betrag in der Höhe des Big Blind setzen.

Zum Beispiel: Mit Blinds von 400/800 setzt der Spieler im Big Blind seinen Big Blind von 800, gefolgt von 800 für die Ante. Sein Gesamtbeitrag zu diesem Pot beträgt 1.600. Die Ante (800) sind tot und wird sofort in den Topf gegeben. Der Big Blind (die anderen 800) ist live und ist Teil des Pre-Flop-Wettens.

Wenn ein Spieler im Turnier nicht den erforderlichen Betrag hat, sowohl den Big Blind als auch die Ante zu bezahlen, dann wird zuerst der Big Blind bezahlt, gefolgt von den Ante. Dadurch kann es dazu kommen, dass in einer Hand keine Ante gesetzt werden oder nur ein Teil der Ante gesetzt werden.

Egal wie viele Chips ein Teilnehmer hat ein Spieler kann immer die gesamten Ante gewinnen.

Zum Beispiel: Die Blinds sind 4k / 8k und die Big Blind Antes auch 8k. Ein Teilnehmer, der nicht in den Blinds ist und die Hand mit nur 1K startet wird in einen Drei-Wege-Pot (3 Spieler) gegen die Blinds verwickelt.

Wenn dieser Teilnehmer gewinnt, gewinnt er 11k (seine eigene 1k-Einsatz, plus 1k von jedem Gegner plus 8k Ante). Der BB-Ante ist ein Umdenken darüber, was die Ante ist. Die Ante in diesem Format ist nicht länger ein festgelegter Betrag, den jeder Spieler für jedes Blatt bezahlt. Es ist jetzt ist ein bestimmter Betrag, den jeder Spieler für jede Runde bezahlt.

Regeln in Bezug auf "Dead Hands"

37. **Verlangen eines Countdowns:** Sobald eine angemessene Zeit (2-3 Minuten) vergangen ist und ein Spieler keine Entscheidung getroffen hat, kann jeder Spieler am Tisch verlangen, dass ein Countdown für eine Entscheidung gegeben wird. Der Turnierleiter annonciert den Countdown von 1 Minute, wenn bis zum Ende der Minute keine Entscheidung gefallen ist dann wird ein 10 Sekunden Countdown gezählt. Falls am Ende der 10 Sekunden keine Entscheidung getroffen wurde, ist die Hand ungültig („Dead Hand“).
38. **Auf dem Platz sein:** Um die Hand zu spielen müssen Spieler auf ihrem Platz sitzen sobald die Austeilung der Karten abgeschlossen ist. Spieler müssen auf ihrem Platz sein um einen Countdown verlangen zu können. Solange ein Spieler noch im Spiel ist und Karten hat, darf er den Tisch nicht verlassen. Ausnahme: Floorman.
39. **Keine Informationen, keine Ratschläge, ein Spieler pro Hand.** Spieler sind angehalten andere Spieler zu jeder Zeit zu schützen. Deswegen, egal ob in einer Hand oder nicht, ist folgendes nicht erlaubt:
1. Informationen über aktive oder gepasste Hände zu geben
 2. Ratschläge oder Kritik zu geben solange die Hand nicht zu Ende gespielt wurde
 3. Das verbale Einschätzen einer Hand die noch nicht gezeigt wurde
 4. Das Verspotten eines anderen Spielers oder Dealers
- Die Regel in Bezug auf einen einzigen Spieler pro Hand wird vollzogen.
40. **Offizielle Sprache:** Die offizielle Sprache an den Tischen ist immer die Landessprache und Englisch falls nicht anderwärtig annonciert.

41. **Misdeals:** Immer wenn eine der ersten beiden Karten beim Austeilen aufgedeckt wird oder zwei oder mehrere Karten aufgedeckt werden. Es ist möglich, dass man zwei aufeinander folgende Karten am Button erhält. Fällt eine Karte vom Tisch, so ist dies ebenfalls ein Misdeal.
42. **Ungeschützte Hände:** Wenn der Dealer eine ungeschützte Hand mit den gepassten Karten in Berührung bringt, dann ist diese Hand ungültig und man erhält auch keine Rückerstattung der Jetons. Jedoch wird jeder Einsatz der noch nicht bezahlt wurde rückerstattet.
43. **Vernichten einer gewinnenden Hand:** Eine gewinnende Hand welche in einem Showdown am Tisch gezeigt wurde kann vom Dealer nicht vernichtet werden. Spieler sind dazu angehalten zu assistieren falls Hände im Showdown falsch gelesen werden.
44. **Verbale Ansagen, Aktion außerhalb der Reihenfolge:** Verbale Aussagen in Reihenfolge sind bindend. Eine Aktion außerhalb der Reihenfolge ist bindend wenn sich die Aktion zu diesem Spieler nicht geändert hat. Ein „Check“, „Call“ oder „passen“ gilt nicht als Änderung der Aktion.
45. **Aufdecken von Karten:** Wenn ein Spieler Karten öffnet obwohl noch Aktionen anderer Spieler möglich sind, dann bleibt die Hand weiterhin aktiv und kann zu Ende gespielt werden (nur noch Call oder Fold ist möglich). Wenn ein Spieler die Karten absichtlich ohne Ansage wiederholt öffnet kann eine Strafe ausgesprochen werden. Beim ersten Mal erfolgt eine Verwarnung. Im Wiederholungsfall liegt es im Ermessen des Turnierleiters die Regel durchzusetzen und ein Penalty auszusprechen. Die Strafe beginnt am Ende der Hand.
46. **Ungültige Hand:** Spieler sind für ihre eigenen Karten verantwortlich. Eine Hand ist ungültig, sobald sie die gepassten Karten berührt. In besonderen Fällen kann nach dem Ermessen der Turnierleitung auch eine klar identifizierbare Hand für gültig erklärt werden, selbst wenn sie mit den gepassten Karten in Berührung gekommen ist. Falls dies entschieden wird dann im besten Interesse des Spiels, besonders wenn dies aus einer falschen Information für den Spieler resultiert.

Regeln in Bezug auf letzte Aktionen und Showdown

47. **„Side Pots“:** Jeder Side Pot wird separat geteilt und in umgekehrter Reihenfolge als diese entstanden sind.
48. **Karten aufdecken:** Alle Karten werden aufgedeckt sobald ein Spieler All-In ist und es keine weitere Aktion mehr gibt.
49. **„Showdown“:** Grundsätzlich bedeutet Showdown, alle Hole Cards immer offen und erkennbar – für Mitspieler und den Croupier – auf den Tisch gelegt werden.

Der Spieler, der die letzte Aktion getätigt hat (bet oder raise) muss mit dem Showdown beginnen. Wenn in der letzten Setzrunde alle Spieler checken (ein All-in-Spieler kann nicht checken), muss der Spieler links vom Button beginnen. Sollte nach der Aufforderung des Croupiers zum Showdown nur noch ein Spieler Anspruch auf den Pot erheben (der oder die anderen Spieler passen), gewinnt dieser den Pot ohne Showdown.

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

Sollte nach der Aufforderung des Croupiers zum Showdown nur noch ein Spielteilnehmer Anspruch auf den Pot erheben (der oder die anderen Spielteilnehmer passen), gewinnt dieser

den Pot ohne Showdown. Spielteilnehmer, die keinen Anspruch auf den Pot erheben oder Spielteilnehmer, die keinen Gegenspieler mit einer gültigen Hand haben, müssen ihr Blatt nicht zeigen. Ausgenommen sie werden vom Floorman wegen Verdachts auf Zusammenspiel dazu aufgefordert.

Die gewinnende Hand muss alle Hole Cards zeigen.

- a) Mündliche Ansagen – Die gespielten Karten sind bindend. Mündliche Aussagen zu den Karten eines Spielteilnehmers sind nicht bindend, jedoch kann das Turnierpersonal nach eigenem Ermessen absichtliche Falschansagen mit einer Strafe belegen.
- b) All-in – Sobald ein Spielteilnehmer All-in ist und alle Einsätze getätigt wurden, werden alle Karten aufgedeckt. Wirft ein Spielteilnehmer seine Hand versehentlich weg, bevor die Karten aufgedeckt wurden, hat das Turnierpersonal das Recht, die Karten wieder ins Spiel zu bringen, sofern sie eindeutig identifiziert werden können. Spielteilnehmer, die ihre Karten in einer All-in-Situation absichtlich wegwerfen, können bestraft werden.
- c) Side-Action – Wenn mehrere Spielteilnehmer mit einem All-in-Mitspieler um den Hauptpot spielen, sind alle Spielteilnehmer, die im Showdown um den Sidepot spielen verpflichtet, ihre Karten ebenfalls zu zeigen. Wenn ein All-in-Spielteilnehmer um einen oder mehrere Pots spielt, darf kein Sidepot-Mitspieler beim Showdown seine Karten passen. Der Croupier ist angewiesen, alle Hände aufzudecken.
- d) Sollte eine offensichtlich gewinnende Hand vom Croupier nach dem Showdown irrtümlich eingezogen werden, gewinnt sie trotzdem den Pot. Alle Mitspieler werden im Interesse der Fairness dazu aufgefordert, ein Missverständnis oder einen offensichtlichen Fehler an den Croupier sofort zu melden.
- e) Um einen Anspruch auf einen Teil des Pots zu haben, muss ein Spielteilnehmer bei „Playing the Board“ seine Hole Cards öffnen.

- 50. **Das Board spielen:** Wenn ein Spieler das Board spielen möchte, dann muss er beide Karten aufdecken um einen Teil des Pots zu bekommen.
- 51. **Ansehen von gepassten Karten in einem Showdown:** Die gewinnende Hand muss nur gezeigt werden, falls eine Gegenhand vorhanden ist. Auf Verlangen eines Spielers kann sich der Turnierleiter zur Kontrolle jederzeit jegliche Karten ansehen.

Regeln in Bezug auf Strafen

- 52. **Strafen und Disqualifikationen:** Der Turnierleiter kann eine Strafe für jegliche Verletzung der Regeln verhängen. Beschimpfungen und ungehöriges Benehmen werden bestraft. Der Turnierleiter kann Verwarnungen aussprechen oder auch „Missed hand penalties“ bzw. Zeitstrafen aussprechen. Ein „Missed hand penalty“ funktioniert folgendermaßen: Der Spieler muss eine komplette Runde aussetzen, dies entspricht einer Hand pro aktueller Anzahl der Spieler (inklusive dem Bestraften) multipliziert mit der Anzahl von Runden die durch die Bestrafung verhängt wurden. Während der Bestrafung muss der bestrafte Spieler den Turnierbereich verlassen. Der Turnierleiter kann folgende Bestrafungen aussprechen: 1 Runde, 2 Runden, 3 Runden, 4 Runden Strafen, Zeitstrafen oder Disqualifikation.
- 53. **Aussagen:** Verbale Aussagen in Bezug auf den Inhalt einer Hand beim Showdown sind nicht bindend, jedoch kann bei wiederholter absichtlich falscher Ansage einer Hand mit einer Bestrafung geahndet werden.

54. „**Rabbit Hunting**“: Es ist nicht erlaubt zu sehen welche Karte man bekommen hätte wenn man im Spiel geblieben wäre. („Rabbit Hunting“)
55. **Zeit schinden bei Tischwechsel**: Wenn ein Spieler sich absichtlich davor drückt seine Blinds zu bezahlen wenn er von einem aufgelösten Tisch zu einem neuen Tisch geht. Er muss mit einer Strafe rechnen und die verpassten Blinds ohnehin nachzahlen, die in den nächsten Pot als ‚Dead money‘ kommen.
56. **Ethisches Spielverhalten**: Poker ist ein individuelles Spiel jedoch wird „Soft play“ und „Chip dumping“ bestraft mitunter mit Verlust der Jetons oder Disqualifikation.
57. **Verletzungen der Etikette**: Mehrmaliges Verstoßen gegen die Etikette wird mit Bestrafungen geahndet. Zum Bsp.: unnötiges Berühren der Karten oder der Jetons des Gegenspielers, Verzögerung des Spiels, übertriebenes Gerede und ähnliches. Spieler sind dazu angehalten in Reihenfolge zu agieren.
58. **Unfertige Aktion**: Spieler müssen auf ihrem Platz bleiben solange sie noch Aktion haben.
59. **Anstößige Sprache**: Es ist nicht erlaubt anstößig am Tisch zu sprechen, egal ob direkt zu einem Spieler oder nicht.
60. **Faires Spiel**: Soft play wird mit Penalties geahndet. Jemandem Chips zuspieren wird mit einer Disqualifikation geahndet.

Regeln in Bezug auf die Verantwortung des Dealers

61. „**Dead Button**“: Im Turnier kann es dazu kommen, dass der Button auf einem leeren Platz spielt („Dead Button“). Dabei kann es vorkommen, dass ein Spieler den Button mehrmals hintereinander bekommt.
62. **Wechsel des Kartenpakets**: Karten werden getauscht, falls eine Karte des Decks defekt oder markiert ist. Spieler können keinen Wechsel des Kartendecks beantragen.

Regeln in Bezug auf Etikette

63. **Verstöße gegen die Etikette**: Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, im Interesse des Veranstalters und aller Spielteilnehmer bei Verstößen gegen die Etikette einen Teilnehmer vom Spiel auszuschließen. Beispiele dafür sind das Berühren fremder Karten oder Jetons, Spielverzögerung, absichtlich geäußerte Falschaussagen, Handlungen außerhalb der Reihe, Aufdecken der Hole Cards während eines laufenden Spiels oder ungebührliches Benehmen.
64. **Verpflichtung der Spieler**: Spielteilnehmer sind verpflichtet, andere Spielteilnehmer im selben Turnier zu schützen. Aus diesem Grund dürfen Spielteilnehmer:
 - a) Zu keinem Zeitpunkt aktive Hände offenlegen.
 - b) Keine Ratschläge geben oder Kritik üben, bevor die Aktion beendet wurde.
 - c) Eine Hand zu kommentieren, die nicht offenliegt bzw. Strategien mit einem Zuschauer oder Mitspieler diskutieren.
 - d) Rücksprache halten mit einem außenstehenden Ansprechpartner.
65. **Collusion**: Poker ist ein individuelles Spiel. Soft Play, (einem anderen Spielteilnehmer vor-sätzlich Jetons zuspieren), Rabbit Hunting, (das weitere Aufdecken von Common-Cards,

nachdem ein Spiel beendet wurde) Angel Shooting (sich durch unfaire Taktiken einen Vorteil zu verschaffen) und Absprachen sind generell verboten und werden bestraft.

66. **Unflätige Aussagen:** Das Beleidigen anderer Spielteilnehmer, der Turniermitarbeiter oder des Personals des Veranstaltungsortes werden nicht toleriert. Unflätige, obszöne oder beleidigende Äußerungen gegen einen Mitspieler oder einen Mitarbeiter werden bestraft. Wiederholte indirekte unflätige, obszöne oder beleidigende Äußerungen können zum Turnierausschluss führen.
67. **Strafen:** Strafen werden im Allgemeinen durch den Poker Manager oder der Turnierleitung ausgesprochen und können eine mündliche Verwarnung, ein Missed Hand Penalty oder eine Disqualifikation nach sich ziehen. Die Strafe kann einfach oder mehrfach ausgesprochen werden. Während eines Missed Hand Penaltys muss der betroffene Spielteilnehmer den Turnierbereich für die Dauer der Strafe verlassen.
68. Alle Turnierteilnehmer müssen sich während der Veranstaltung in allen Turnierbereichen höflich und respektvoll benehmen. Jeder Teilnehmer, der ein unangemessenes Verhalten gegenüber einem anderen Teilnehmer bemerkt, sollte dies sofort einem Turniermitarbeiter melden. Eingeschlossen – aber nicht ausschließlich – sind beispielsweise Spielteilnehmer, deren persönliche Hygiene oder Gesundheitszustand die anderen Mitspieler an den Tischen beeinträchtigt. Die Entscheidung darüber, inwieweit die persönliche Hygiene oder Gesundheit eines Einzelnen andere Mitspieler beeinträchtigt, wird durch das Turnierpersonal getroffen.