

# ANOTHER POKER REGELN IN ANLEHNUNG TDA 2017



STAND JANUAR 2022

## Inhalt

Grundsätzliches .....	5
1. Floor Entscheidungen .....	5
2. Verantwortung der Spieler .....	5
3. Offizielle Terminologie und Gesten .....	5
4. Elektronische Geräte und Kommunikation .....	5
5. Offizielle Sprache .....	5
Platzvergabe, Auflösen & Balancieren der Tische .....	6
6. Zufällige Platzvergabe .....	6
7. Ersatzleute, Späte Registrierung, & Wiedereintritte .....	6
8. Spezielle Bedürfnisse .....	6
9. Tische auflösen .....	6
10. Tischausgleich (table balance) und das Spiel anhalten .....	6
11. Anzahl der Spieler am Final Table .....	6
Pots / Showdown .....	7
12. Erklärungen. Karten sprechen beim Showdown .....	7
13. Aufdecken der Karten und töten der Gewinnerhand .....	7
14. Live-Karten beim Showdown .....	7
15. Showdown & irreguläres Wegwerfen .....	7
16. Aufdecken der Karten beim All-in .....	7
17. Showdowns ohne All-Ins & Showdown Reihenfolge .....	7
18. Verlangen eine Hand zu sehen .....	8
19. Das Board spielen beim Showdown .....	8
20. Zuteilung ungerader Chips .....	8
21. Side Pots .....	8
22. Umstrittene Hände und Pots .....	8
Allgemeine Verfahrensweisen .....	8
23. Neue Hand & Neue Limits .....	8
24. Chip Race, Geplante Color Ups .....	8
25. Karten & Chips sichtbar, zählbar, & leicht zu handhaben .....	9
26. Wechsel des Kartendecks .....	9
27. Re-buys .....	9
28. Rabbit Hunting .....	9
29. Nach der "Uhr" rufen .....	9
Spieler anwesend / berechtigt für eine Hand .....	9
30. An Deinem Platz und Live Hands .....	9
31. Am Tisch mit noch bevorstehenden Aktionen .....	9



Button / Blinds.....	10
32. Dead Button .....	10
33. Sich vor Blinds drücken .....	10
34. Button im Heads-Up.....	10
Dealing Regeln.....	10
35. Misdeals.....	10
36. Substantielle Aktionen .....	10
37. Button mit zu wenig Karten.....	11
38. Burnkarten nach substantieller Aktion .....	11
39. Vier Karten Flops und Vorzeitige Karten .....	11
Spiel: Bets & Raises .....	11
40. Methoden zu setzen: Verbal und durch Chips .....	11
41. Aktionen an der Reihe.....	11
42. Verbindliche Ansagen / unvollständige Calls in Reihe .....	11
43. Unkorrektes Setzen, ungenügende Einsätze und Erhöhungen .....	12
44. Aktionen außerhalb der Reihe (OOT).....	12
45. Methoden zu Callen .....	12
46. Methoden zu Raisen.....	13
47. Raise Beträge.....	13
48. Wiedereröffnen der Setzrunde. ....	13
49. Setzen eines höherwertigen Chips.....	13
50. Das Setzen mehrerer Chips .....	13
51. Chips vorheriger Einsätze, die noch nicht in die Mitte gezogen wurden.....	14
52. Akzeptierte Aktionen.....	14
53. Einsätze in Pot-Größe und beim Pot-Limit .....	14
54. Ungültige Setzausdrücke .....	14
55. String Bets und Raises .....	14
56. Nicht standardisiertes und unklares Setzverhalten .....	15
57. Nicht-Standard-Folds.....	15
58. Bedingte Ansagen.....	15
59. Zählung des Chip-Stacks eines Gegners .....	15
60. Höhere Einsätze in Erwartung von Wechselgeld .....	15
61. All-In mit Chips die später gefunden werden.....	15
Spiel: Sonstiges.....	16
62. Chips während des Transports und nicht sichtbar .....	16
63. Verlorene und Wiedergefundene Chips.....	16
64. Unabsichtlich getötete / ungültige Hände .....	16



Etikette & Strafen .....	16
65. Keine Offenlegung von Informationen .....	16
66. Aufdecken von Karten und richtiges Folden .....	16
67. Ethisches Spielen .....	16
68. Verstöße gegen die Etikette .....	16
Verhalten und übermäßiges Gerede .....	17
69. Warnungen, Strafen und Disqualifikation .....	17



(Für empfohlene Prozeduren und die Erläuterungen mit Illustrationen, siehe die vollständige Version auf der TDA Webseite)

Die Poker TDA ist ein freiwilliger Poker Branchenverband, der 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 Entscheidungsfindung erfolgt fair und im besten Interesse des Spiels. Unübliche Umstände können dazu führen, dass technische Regeln ausser Acht gelassen werden und im Sinne der Fairness und des gesunden Menschenverstandes entschieden wird. Die Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig.

### 2. Verantwortung der Spieler

Die Spieler sollten ihre Registrierungsdaten und Sitzzuteilungen überprüfen und ihre Hände schützen. Sie müssen ihre Absichten deutlich machen und dem Spielverlauf folgen. Wenn sie an der Reihe sind, handeln sie mit eindeutigen Gesten und Aussagen und verteidigen ihr Handlungsrecht. Die Karten werden gut sichtbar gehalten und die Chips ordnungsgemäss gestapelt. Sie bleiben am Tisch, solange sie sich in einer Hand befinden. Beim Showdown werden beide Karten korrekt gezeigt. Bei einem Fehler müssen sie sich unverzüglich melden. Wenn berechtigt, dürfen sie nach der Uhr (Time, Clock) rufen. Wenn ein Spieler aufgefordert wird, den Sitzplatz zu wechseln, muss er dieser Aufforderung unverzüglich nachkommen. Es wird die Regel «ein-Spieler-pro-Hand» befolgt. Die Spieler kennen die Regeln und halten sich daran. Es werden angemessene Anstandsregeln eingehalten und jeder Spieler trägt zu einem ordnungsgemässen und reibungslosen Turnierablauf bei.

### 3. Offizielle Terminologie und Gesten

Offizielle Wettbegriffe sind einfache und unmissverständliche Aussagen wie «fold», «check», «call», «raise», «bet», «all-in», «complete» und «Pot» bei Pot-Limit Spielen. Auch regionale Ausdrücke können diesen Voraussetzungen erfüllen. Die Spieler müssen vorsichtig mit ihren Gesten sein: ein Klopfen auf den Tisch ist ein Check. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, seine Absichten deutlich zu machen, d.h., wenn unübliche Begriffe oder Gesten getätigt werden, liegt das Risiko allein beim Spieler und es kann zu anderen Entscheidungen führen, als der Spieler beabsichtigt hat (Siehe auch Regel 2 & 42).

### 4. Elektronische Geräte und Kommunikation

Am Tisch wird nicht telefoniert. Klingeltöne und Musik sind für die anderen Spieler unhörbar. Von Spielern, die sich in einer Hand befinden, werden keine Apps und Chats benutzt. Andere Geräte, Hilfsmittel, Fotos, Videos, sowie Kommunikation werden geräuschlos genutzt. Diese unterliegen den Hausregeln, bzw. den gesetzlichen Vorgaben.

### 5. Offizielle Sprache

Der Veranstalter kommuniziert eindeutig die am Tisch erlaubten Sprachen: Deutsch, Englisch und Französisch.



## Platzvergabe, Auflösen & Balancieren der Tische

### 6. Zufällige Platzvergabe

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

### 7. Ersatzleute, Späte Registrierung, & Wiedereintritte

Nachrücker, Spieler, die sich spät registrieren oder wieder eintretende Spieler starten mit einem vollen Stack. Sie werden durch zufällige Platzvergabe wie ein neuer Spieler an einen beliebigen Tisch und beliebiger Position gesetzt und bekommen direkt ihre Karten. Ist die neue Position des Spielers zwischen small Blind und Button, muss der Spieler warten, bis der Button an ihm vorbei ist.

Falls ein Spieler bei einem Re-Entry-Event seine Chips aufgibt (Surrender) und ein volles Stack kaufen kann, werden seine aufgegebenen Chips aus dem Spiel genommen.

### 8. Spezielle Bedürfnisse

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

### 9. Tische auflösen

Spieler von einem aufgelösten Tisch bekommen durch einen 2-Stufen-Zufallsprozess neue Tische und Sitze zugewiesen. Sie können jeden Platz zugewiesen bekommen, incl. Blinds und Button. Ausser zwischen dem small Blind und dem Button können diese Spieler direkt einsteigen.

### 10. Tischausgleich (table balance) und das Spiel anhalten

Um die Anzahl der Spieler an den Tischen auszugleichen, wird der Spieler, der als nächstes im Big Blind sein wird, an die schlechteste Position am neuen Tisch gesetzt. Dies kann auch bedeuten, dass der Spieler dann als alleiniger Big Blind an den neuen Tisch kommt. Die schlechteste Position ist niemals der Small Blind.

Der neue Tisch, an den der Spieler versetzt wird, wird durch ein vorbestimmtes Verfahren entschieden. Bei Full-Table-Spielen wird das Spiel unterbrochen, wenn ein Tisch noch 3 oder mehr Spieler weniger hat als der Tisch mit den meisten Spielern. Bei 6-Hand- oder Turbo-Turnieren wird das Spiel nach Ermessen der Turnierleitung unterbrochen. Die Turnierleitung kann veranlassen, dass das Spiel unterbrochen wird, ohne dass es sich um einen Misdeal handelt. Während das Turnier fortschreitet, liegt es im Ermessen der Turnierleitung, die Tische strenger auszubalancieren.

### 11. Anzahl der Spieler am Final Table

Der «Final Table» besteht aus einem vollen Tisch entsprechend dem Event (9-handed Events sitzen mit 9 Spielern und 6-handed Events mit 6 Spielern am Final Table). Der Final Table wird nicht mit mehr als 10 Spielern besetzt.



## 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. Werden aber Hände absichtlich falsch angesagt wird dies bestraft. Der Dealer sagt die Hand beim Showdown an. Jeder Spieler, ob in der Hand oder nicht, soll sich melden, wenn er denkt, dass beim Bewerten der Hände oder der Vergabe des Pots ein Fehler gemacht wird.

### 13. Aufdecken der Karten und töten der Gewinnerhand

Ordnungsgemässes Aufdecken bedeutet:

Es werden ALLE Karten (2 Hole-Cards bei Texas NL Holdem, bei Omaha 4 Hole-Cards) offen auf den Tisch gelegt, um es dem Dealer sowie den Spielern zu ermöglichen, die Hand klar zu bewerten.

Beim Showdown muss der Spieler seine Hand schützen, bis diese bewertet wurde (siehe auch Regel 65). Wenn ein Spieler seine Karten nicht vollständig aufdeckt, sie muckt im Glauben gewonnen zu haben, tut er dies auf eigenes Risiko. Wenn die Karten nicht zu 100% 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.

Der Dealer kann keine Hand für «tot» erklären, die ordnungsgemäss aufgedeckt wurde und offensichtlich gewinnt.

### 14. Live-Karten beim Showdown

Der Dealer ist verpflichtet, gefoldete Karten unverzüglich einzuziehen. Der Spieler kann seine Meinung ändern und seine Karten aufdecken, solange diese zu 100% identifizierbar und wiederherstellbar sind. Ist dies nicht der Fall, werden die Karten vom Dealer beim Ziehen in den Muck «getötet». Dies gilt auch, wenn die Karten nicht zu 100% identifizierbar und wiederherstellbar sind.

### 15. Showdown & irreguläres Wegwerfen

Wenn ein Spieler im Showdown nur eine Karte zeigt und mit dieser die Hand den Pot gewinnen würde, ist er verpflichtet, beide Karten offen zu zeigen. Will der Spieler das nicht, ist der Floor zu rufen.

Wenn ein Spieler setzt und seine Karten unabsichtlich wegwirft, weil er andere Spieler übersehen hat, muss der Dealer die Karten auf dem Tisch sichern und den Floor rufen (Ausnahme Regel 58). Sind die Karten weg und somit nicht mehr zu 100% identifizierbar, verfallen alle Ansprüche des Spielers und bezahlte Einsätze verfallen. Unbezahlte Einsätze erhält er zurück.

### 16. Aufdecken der Karten beim All-in

Sobald ein Spieler All-in ist und sämtliche Aktionen der übrigen Spieler in der Hand abgeschlossen sind, werden die Karten unverzüglich aufgedeckt. Kein Spieler, der All-in ist oder sämtliche Einsätze mitgegangen ist, darf seine Hand passen ohne sie aufzudecken. Alle Hände im «Main-» oder «Sidepot» müssen aufgedeckt werden und sind noch im Spiel.

### 17. Showdowns ohne All-Ins & Showdown Reihenfolge

Wenn die Karten beim Showdown ohne All-in nicht spontan aufgedeckt oder gefoldet werden, kann die Turnierleitung eine Reihenfolge für das Aufdecken durchsetzen. Der Spieler, der die letzte, aktive Aktion in der letzten Setzrunde getätigt hat, muss zuerst aufdecken. Gab es keine aktive Aktion in der letzten Setzrunde, muss der Spieler zuerst aufdecken, der an der Reihe wäre, wenn es eine Setzrunde wäre.



Ein Showdown ohne All-in wird nicht ausgefochten, wenn alle bis auf einen Spieler ihre Hände folden, ohne sie aufzudecken. Der letzte Spieler mit «Live-Cards» gewinnt und muss seine Karten nicht zeigen.

## 18. Verlangen eine Hand zu sehen

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

Wenn es einen Einsatz auf dem River gab, hat jeder «Caller» ein unverzichtbares Recht auf Verlangen, die Hand des letzten Aggressors zu sehen (die Hand, die er bezahlt hat, um sie zu sehen). Voraussetzung: der «Caller» ist noch in Besitz seiner Karten oder hat sie aufgedeckt. Es liegt im Ermessen der Turnierleitung, wie alle weiteren Anfragen zu regeln sind, z.B., die Hand eines anderen «Callers» zu sehen oder wenn es keinen Einsatz auf dem River gab.

## 19. Das Board spielen beim Showdown

Um das Board zu spielen, muss der Spieler alle Hole-Cards aufdecken, um einen Teil des Pots zu bekommen. Siehe Regel 13.

## 20. Zuteilung ungerader Chips

Zuerst werden ungerade Chips, in den kleinsten Nennwert der noch im Spiel ist, gewechselt. Der ungerade Chip geht an den Spieler links vom Button.

## 21. Side Pots

Jeder Side-Pot wird einzeln aufgeteilt.

## 22. Umstrittene Hände und Pots

Das Recht, eine abgeschlossene Hand anzufechten endet, wenn eine neue Hand beginnt (siehe Regel 23). Berichtigungen bezüglich des Pots enden, sobald die substantiale Action der nächsten Hand erfolgt ist. Wenn eine Hand während einer Pause endet, endet das Recht diese Hand anzufechten, 1 Minute nachdem der Pot zugeteilt wurde.

# Allgemeine Verfahrensweisen

## 23. Neue Hand & Neue Limits

Ein neuer Blind Level wird nicht angesagt, bevor die Uhr 0 erreicht hat. Der neue Blind Level gilt ab der nächsten Hand. Eine Hand beginnt mit dem ersten Riffle.

## 24. Chip Race, Geplante Color Ups

Bei geplanten Colour Ups werden Chips auf den niedrigsten Nennwert, der noch im Spiel ist, aufgerundet.

Die Spieler müssen ihre Chips vollständig sichtbar haben. Wenn ein Spieler nach dem Chips Race noch Chips eines bereits entfernten Nennwerts besitzt, werden sie zu gleichem Nennwert auf noch verbliebene Nennwerte umgetauscht. Chips von bereits entfernten Nennwerten, die man nicht mehr komplett in Chips des niedrigsten Nennwertes, der noch im Spiel ist, tauschen kann, werden aufgerundet. Bei Ante Spielen zählt immer Ante vor Blinds.





## 25. Karten & Chips sichtbar, zählbar, & leicht zu handhaben

### Beliebige Color-Ups

Die Spieler sind berechtigt, den Chipsstand ihrer Gegner vernünftig schätzen zu können. Dazu sollen die Chips in zählbaren Stapeln aufbewahrt werden. Die TDA empfiehlt saubere Stacks von je 20 Chips als Standard. Höherwertige Chips müssen zu jeder Zeit sichtbar und identifizierbar sein. Der Floorman kontrolliert die Anzahl und Wertigkeiten der Chips, die im Spiel sind und können nach ihrem Ermessen Colour Ups durchführen. Ausserplanmässige Colour Ups müssen angesagt werden. Die Spieler müssen ihre Live-Hände zu jeder Zeit klar sichtbar vor sich liegen haben. Karten, welche vom Tisch entfernt werden und somit nicht mehr sichtbar sind werden automatisch für tot erklärt.

## 26. Wechsel des Kartendecks

Gewechselt wird nach Vorgaben des Veranstalters. Spieler dürfen auf Verdacht von Markierungen einen Wechsel des Kartendecks verlangen.

## 27. Re-Entry

Spieler dürfen keine Hand verpassen. Wenn ein Spieler vor einer Hand die Absicht erklärt, einen Re-Entry zu machen, muss er diesen tätigen und eventuellen Einsätzen nachzahlen.

## 28. Rabbit Hunting

Rabbit Hunting oder das Aufdecken von Karten, die noch gekommen wären, wenn die Hand nicht beendet wurde, ist nicht erlaubt.

## 29. Nach der "Uhr" rufen

Der Ruf nach der Uhr wird nur anerkannt, wenn eine angemessene Zeit verstrichen ist. Jeder Spieler kann nach der Uhr verlangen. Nach Anerkennung des Floors hat ein Spieler 60 Sekunden Zeit zu handeln. Wird keine Aktion durchgeführt, bevor die Zeit abläuft, werden die letzten 10 Sekunden runter gezählt. Wenn ein Spieler eine Aktion ausführen muss, bis zum Ende dieser Zeit, ist seine Hand tot. Falls nicht, ist die Hand gecheckt. Im Zweifel wird für den Spieler entschieden. Der Floorman können die zum Handeln erlaubte Zeit reduzieren und andere Schritte auswählen (entsprechend dem Spielformat) um hartnäckige Verzögerungen zu stoppen (siehe Regel 2 und 70).

## Spieler anwesend / berechtigt für eine Hand

### 30. An Deinem Platz und Live Hands

Ein Spieler muss an seinem Platz sitzen, wenn die letzte Karte des Anfangsdeals ausgeteilt wurde, um eine Live Hand zu haben. Ein Spieler, der nicht an seinem Platz ist bekommt Karten, darf sich diese jedoch nicht ansehen und die Hand wird unmittelbar nach dem Anfangsdeal eingezogen. Dies gilt auch für die Blinds Positionen. Seine Blinds oder Antes werden gesetzt. Um «Time» zu verlangen muss der Spieler an seinem Platz sein.

### 31. Am Tisch mit noch bevorstehenden Aktionen

Spieler, die in einer Hand sind (egal, ob All-in oder auf andere Weise) müssen am Tisch bleiben, bis der Showdown abgeschlossen ist. Den Tisch zu verlassen ist unvereinbar mit dem Schützen der eigenen Hand, dem Verfolgen von Aktionen und kann bestraft werden.



## Button / Blinds

### 32. Dead Button

Bei Turnierspielen kann es zu einem Dead Button kommen.

### 33. Sich vor Blinds drücken

Verpasst ein Spieler absichtlich einen Blind beim Umsetzen von einem aufgelösten Tisch, wird er entsprechend bestraft.

### 34. Button im Heads-Up

Im H-U hat der Small Blind den Button. Er bekommt die letzte Karte und agiert als erster vor dem Flop und als letzter in allen anderen Setzrunden. Wenn das HU beginnt, muss der Button eventuell angepasst werden, um sicher zu stellen, dass kein Spieler zweimal hintereinander den Big Blind hat.

## Dealing Regeln

### 35. Misdeals

- 1 Karte liegt falsch herum im Stapel beim Anfangsdeal
- Die erste Karte wurde an den falschen Platz gegeben
- Karten wurden an einen Platz vergeben der nicht in der Hand ist
- Ein Platz, der in der Hand ist, hat keine Karten bekommen
- Wenn eine der ersten Karten oder irgendwelche anderen der 2 verdeckten Karten durch einen Fehler des Dealers aufgedeckt wurden
- Dem Button können 2 aufeinander folgende Karten ausgeteilt werden (siehe Regel 37)

Bei einem Misdeal ist das neue Austeilen der Hand eine exakte Wiederholung: der Button wird nicht verschoben, es nehmen keine neuen Spieler Platz und die Blindstufe bleibt gleich. Karten werden auch an Spieler ausgeteilt, die gerade bestraft wurden oder nicht an ihrem Platz waren. Ihre Hände werden dann angepasst. Die originale und wiederholte Hand zählt für Spieler, die gerade bestraft wurden als eine Hand, nicht als zwei.

Sobald wesentliche Aktionen stattgefunden haben, kann keine Hand mehr zum Misdeal erklärt werden. Die Hand wird dann weitergespielt (siehe Regel 36).

Spieler mit zu viel oder zu wenig Karten, welche dies erst nach einer vorgängigen oder eigenen Aktion bemerken, werden automatisch gefoldet.

### 36. Substantielle Aktionen

Diese sind:

- Irgendwelche 2 Aktionen in Reihe, von denen mindestens ein Chip in den Pot geht (z.B. irgendwelche 2 Aktionen ausser 2 Checks oder 2 Folds)
- Jede Kombination aus 3 Aktionen in Reihe (Check, Bet, Raise, Call, Fold, siehe Regel 35 und 44).



### 37. Button mit zu wenig Karten

Ein Spieler mit zu wenig Karten auf dem Button muss dies sofort annoncieren. Fehlende Karten am Button können auch nach substantiellen Aktionen ausgeteilt werden, wenn es die Spielvariante erlaubt. Sobald der Spieler am Button mit zu wenig Karten eine Aktion tätigt, ist seine Hand tot.

### 38. Burnkarten nach substantieller Aktion

Die Burn Karten schützen primär das Deck. Die Kartenordnung ist zweitrangig. Wenn nach substantieller Aktion eine Hand wegen inkorrektter Anzahl an Karten eingezogen wird, geht es normal weiter. Das Deck wird gleichbehandelt und vor jeder ausgegebenen Karte wird eine, und nur eine Karte, geburnt.

### 39. Vier Karten Flops und Vorzeitige Karten

Wenn der Flop aus 4 statt 3 Karten besteht -aufgedeckt oder nicht- wird der Floor gerufen. Der Dealer mischt die 4 Karten verdeckt und der Floor sucht eine der Karten aus die dann als nächste Burn Karte verwendet wird. Die anderen 3 sind dann der Flop.

Wird der Flop zu früh aufgedeckt, wird danach eine Karte geburnt und der Turn geschützt auf das Bord gelegt. Anschliessend wird nochmals eine Karte geburnt und der River ebenfalls geschützt auf das Bord gebracht. Der ursprüngliche Flop wird ins Deck gemischt und es wird ein neuer Flop gelegt, jedoch ohne Burn Karte. Wird der Turn zu früh aufgedeckt, wird eine Karte geburnt und der River geschützt auf das Bord gelegt. Der ursprüngliche Turn wird ins Deck gemischt und es wird ohne Burn Karte ein neuer Turn gelegt. Wird der River zu früh aufgedeckt, wird dieser ins Deck gemischt und es wird ohne Burn Karte ein neuer River aufgedeckt.

## Spiel: Bets & Raises

### 40. Methoden zu setzen: Verbal und durch Chips

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 immer Vorrang. Andernfalls gelten die Chips. In unklaren oder widersprüchlichen Situationen bestimmt die Turnierleitung den Einsatz aufgrund der Umstände (siehe Regel 1 und die Erläuterungen im Nachtrag).

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

Für alle Setzregeln gilt: Die Ansage eines spezifischen Betrages ist das Gleiche wie das stille Setzen des Betrages. D.h.: Die Ansage «200» ist das Gleiche, wie das stille Setzen von 200 in Chips.

### 41. Aktionen an der Reihe

Die 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 Pott.

Die Spieler müssen auf klare Ansagen der anderen Spieler warten bevor sie handeln. Bsp.: Spieler A sagt raise, aber keinen klaren Betrag und Spieler B foldet schnell. Spieler B sollte mit seiner Aktion warten bis die Höhe von A's Raise klar ist um den anderen Mitspielern keine Informationen preis zu geben.

### 42. Verbindliche Ansagen / unvollständige Calls in Reihe

Allgemeine mündliche Ansagen wie «call» oder «raise» verpflichten den Spieler zur vollen, gegenwärtigen Aktion.



Ein Spieler tätigt einen unvollständigen Call, wenn er weniger Chips setzt oder ansagt, als dem Call entsprechend – ohne zuerst «call» zu sagen. Ein unvollständiger Call ist nicht zwangsläufig ein voller Call. Ein Spieler kann seinen zu geringen Einsatz aufgeben und folden. (Für Underbets und -raises siehe Regel 43.) In Blind Spielen gilt der gesetzte Big Blind Pre-Flop als Eröffnungsbet. All-in Buttons verringern in hohem Masse die Häufigkeit unvollständiger Calls. Andere Situationen liegen im Ermessen der Turnierleitung.

Wenn zwei oder mehr unvollständige Calls nacheinander passieren, dann geht es zurück zum ersten Undercaller, welcher nach Regel 42 seine Aktion korrigieren muss. Die Turnierleitung beurteilt die übrigen Undercaller aufgrund der aktuellen Situation.

#### 43. Unkorrektes Setzen, ungenügende Einsätze und Erhöhungen

In Limit und No-Limit Spielen werden die ungenügenden Einsätze oder Erhöhungen direkt in dieser Setzrunde korrigiert (auf dem River vor dem Showdown). Bsp.: 100 – 200, A eröffnet nach dem Flop für 600 und B erhöht auf 900 (100 zu wenig). C und D callen, E foldet und jetzt wird der Fehler bemerkt. Der Raise sowie alle calls werden auf das Minimum von 1000 korrigiert bevor der Turn gegeben wird. Sobald der Turn ohne Korrektur gegeben wurde, bleibt der Fehler bestehen (Undercalls siehe Regel 42).

In Pott-Limit Spielen wird, wenn ein Spieler aufgrund fehlerhafter Potberechnung falsch setzt, bei einem zu hohen Bet (illegal Bet) der Einsatz innerhalb dieser Setzrunde korrigiert. Bei einem zu tiefen Pott wird dieser korrigiert, bevor substantielle Aktionen getätigt wurden.

#### 44. Aktionen außerhalb der Reihe (OOT)

Jede Aktion ausserhalb der Reihe (check, call, raise) wird bis zum korrekten Spieler zurückverfolgt. Der OOT-Spieler wird bestraft und die Aktion ist verbindlich, wenn es keine verändernde Aktion bis zum OOT-Spieler gegeben hat. Ein check, call oder fold durch den Spieler, der an der Reihe ist, zählt nicht zu den verändernden Aktionen. Haben verändernde Aktionen stattgefunden, ist die OOT-Aktion nicht verbindlich. Jede Bet und jeder Raise wird dem OOT-Spieler zurückgegeben der dann alle Optionen hat wie call, raise oder fold. Ein OOT-Fold ist verbindlich.

Ein Spieler, der durch Aktionen ausserhalb der Reihe übersprungen wurde, muss sein Recht zu Handeln, verteidigen. Wenn nach einer angemessenen Zeit der übersprungene Spieler sich nicht meldet, bevor wesentliche Aktionen (Regel 36) ausser der Reihe links von ihm auftreten, dann sind die Aktionen verbindlich. Der Floor entscheidet anhand der Umstände, wie die übersprungene Hand behandelt wird. Er kann die Hand für tot erklären oder seine Handlungsalternativen auf passive Aktionen einschränken.

#### 45. Methoden zu Callen

Standard und akzeptierbare Arten zu callen sind:

- «call» sagen
- Chips setzen in der Höhe des Calls
- stillschweigendes setzen eines höherwertigen Chips oder
- stillschweigendes setzen mehrerer Chips die einem Call entsprechen nach der Multi-Chip Regel (Regel 46)

Stillschweigendes setzen von Chips, deren Wert verhältnismässig klein zum Wert des Bets ist, ist kein Standard. Es ist strafbar und wird nach Ermessen der Turnierleitung interpretiert, incl. als vollen Call gewertet werden. Bsp.: Blinds 2k – 4k, A setzt 50k, B legt stillschweigend einen 1k Chip. Davon wird dringend abgeraten, da dies kein Standard ist und der Spieler zudem bestraft werden kann. Das weitere Vorgehen liegt im Ermessen der Turnierleitung, incl. Wertung als vollen Call.

Bei All-In Situationen gilt das stillschweigende Setzen eines Chips zwangsläufig als voller Call.



## 46. Methoden zu Raisen

Ein Raise wird gemacht durch:

- das Setzen des vollen Betrages in einer Bewegung
- das Ansagen des vollen Betrages vor dem Setzen der Chips
- durch die Ansage «Raise» vor dem Setzen des exakten Call Betrags, um dann den Raise zu komplettieren in einer zusätzlichen Bewegung. Wenn nicht der exakte Call Betrag, sondern weniger als ein Minimum Raise zuerst gesetzt wird, wird es als Minimum Raise gewertet. Es liegt in der Verantwortung der Spieler, ihre Absichten klar zu machen.

## 47. Raise Beträge

Ein Raise muss mindestens die Differenz sein, wie die grösste, vorherige Bet oder Raise der aktuellen Setzrunde. Raist ein Spieler die Differenz oder mehr des grössten, vorherigen Bets, aber weniger als ein Minimum Raise, muss er 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 50). Das Ansagen eines Betrages oder das Legen desselben Chip-Betrags, ist das Gleiche (Regel 40). Bsp.: Eröffnungsbet ist 1000. Verbale Ansage «1400» oder stillschweigendes legen von 1400 in Chips sind beides nur calls. Ausser es wurde vorher ein Raise angesagt.

Ohne andere, klarstellende Informationen ist das Ansagen eines Raises und eines Betrages der Gesamteinsatz. Bsp.: A eröffnet mit 2000, B sagt «Raise, 8000» ist der Gesamteinsatz 8000.

## 48. Wiedereröffnen der Setzrunde.

No-Limit/Pot Limit:

Beim All-in eines oder mehrerer Spieler (oder Short Spieler) mit weniger als einem kompletten Raise oder Bet eröffnet die Setzmöglichkeit für einen anderen Spieler, der bereits gehandelt hat und nicht mit mindestens einem kompletten Raise konfrontiert ist, nicht neu, wenn er wieder an der Reihe ist.

Limit:

Es werden mindestens 50% eines vollen Raises benötigt, um das Setzen wieder zu ermöglichen (siehe Erklärungen)

Bsp.: 2k – 4k – 6k – 8k: 5,5k All-in wird als 6k Bet angesehen.

## 49. Setzen eines höherwertigen Chips

Nach einem Bet oder Blind ist das Setzen eines höherwertigen Chips (auch des letzten) 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 betline überquert. Wenn ein Raise ohne Betrag angesagt wird, gilt der Raise mit dem maximal zulässigen Betrag für diesen Chip. Gibt es keine vorherige Bet gilt das Setzen eines höherwertigen Chips ohne Ansage als Maximum Betrag für diesen Chip.

## 50. Das Setzen mehrerer Chips

Wenn von einem Spieler ein Einsatz getätigt wurde, ohne eine Erhöhung oder ein All-in anzusagen, ist das Setzen mehrerer Chips ein Call, z.B., wenn jeder Chip benötigt wird für den Call oder das Entfernen des kleinsten Chips weniger übrigbleibt, als der volle Betrag zum callen: Spieler A eröffnet für 400, B erhöht auf 1100 total (Erhöhung um 700), C setzt ohne Ansage ein 1000er und ein 500er Chip. Dies ist ein Call, weil die Wegnahme des 500er Chip weniger als den Call Betrag übriglässt. Oder: Blinds 25/50, nach dem Flop eröffnet Spieler A für 1050 und B setzt seine letzten beiden 1000er Chips. Ohne Ansage ist dies ein Call.



Wenn nicht jeder Chip für den Call gebraucht wird, d.h., der kleinste Chip kann herausgenommen werden und es liegt immer noch mehr als der Call Betrag, dann gilt die 50% Regel sofern der Spieler noch Chips hat.

### 51. Chips vorheriger Einsätze, die noch nicht in die Mitte gezogen wurden

Wenn ein Spieler ohne Ansage setzt, wenn er mit einem Raise konfrontiert ist und noch Chips von vorherigen Einsätzen vor ihm liegen, die noch nicht in die Mitte gezogen wurden, können die «vorherigen» Chips beeinflussen, ob die Aktion als Call oder Re-Raise gewertet werden. Dazu gehört auch, ob die liegenden Chips den Einsatz übersteigen, ob diese zurückgezogen werden, ob alle neuen Chips für den Call gebraucht werden, sowie alle Gesten des Spielers. Da mehrere Möglichkeiten existieren liegt es im Ermessen des Spielers, seine Einsätze klar anzusagen, bevor sie neue Chips auf die bereits gelegten, aber noch nicht in die Mitte gezogenen Chips, legen.

Das klare Zurückziehen von Chips vorheriger Einsätze verpflichtet den Spieler, zu callen oder zu raisen. Der Spieler kann seine Chips nicht einfach wieder zurückziehen und folden.

### 52. Akzeptierte Aktionen

Poker ist ein Spiel, das Aufmerksamkeit und fortlaufendes Beobachten fordert. Es liegt in der Verantwortung des callenden Spielers, den korrekten Betrag des Bets eines Gegners, vor dem Call festzustellen, unabhängig davon, was andere Spieler angeben. Wenn ein callender Spieler verlangt nachzuzählen, aber falsche Informationen vom Dealer/Spieler erhält und dann den Betrag setzt, hat der callende Spieler die komplette, korrekte Aktion akzeptiert und muss den richtigen (All-in) Betrag aufbringen. Wie in allen Situationen kann Regel 1 nach Ermessen der Turnierleitung zur Anwendung kommen.

### 53. Einsätze in Pot-Größe und beim Pot-Limit

Spieler sind nur bei Pott Limit Varianten berechtigt, eine Zählung des Pots zu erfragen. Dealer werden den Pots bei Limit und No Limit nicht zählen.

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.

Die Ansage «Ich setze den Pott» ist beim No Limit kein gültiger Einsatz, aber es verpflichtet den Spieler einen gültigen Einsatz zu tätigen (zumindest eine Minimum Bet). Tut er dies nicht kann es eine Strafe nach sich ziehen. Wenn der Spieler bereits mit einem Bet konfrontiert ist, muss er einen gültigen Raise tätigen.

### 54. Ungültige Setzausdrücke

Wenn nicht gesetzt wurde, dann

- ist die Aussage «call» gleich «check»
- wird bei «raise» mindestens ein MinBet gemacht

Wenn ein Spieler gegen eine Bet/Raise «check» sagt kann er entweder callen oder folden. Ein Raise ist nicht mehr möglich.

### 55. String Bets und Raises

Die Dealer bemängeln String Bets und Raises. Diese sind nicht erlaubt. Alle Chips, welche die Betline überqueren (auch Luftlinie) gelten als gesetzt und können nicht zurückgenommen werden.



## 56. Nicht standardisiertes und unklares Setzverhalten

Die Spieler verwenden inoffizielle Ausdrücke und Gesten auf eigene Gefahr. Diese können anders interpretiert werden, als vom Spieler gewünscht. Wenn ein angesagter Einsatz mehrere annehmbare Bedeutungen haben kann, wird der höchste, sinnvolle Betrag angenommen, welcher kleiner gleich dem Pott ist. Bsp.: Blinds 200/400, der Pott ist weniger als 5000. Der Spieler sagt: «Ich setze 5». Ohne weitere Aussagen beträgt der Bet 500. Wenn der Pott 5000 oder höher ist, beträgt die Bet 5000.

«Pot» entspricht allen vorangegangenen Setzrunden incl. gesetzte Beträge eines Spielers, welche noch vor ihm liegen (siehe Regel 2, 3, 40, 46).

## 57. Nicht-Standard-Folds

Jederzeit vor dem Ende der letzten Setzrunde, wenn ein Spieler foldet, der an der Reihe ist, obwohl es keine Bet gab (es wurde bis zu dem Spieler gecheckt oder er spricht als erstes nach dem Flop), oder er foldet ausser der Reihe, sind dies verbindliche Folds und können bestraft werden.

## 58. Bedingte Ansagen

Bedingte Ansagen zu künftigen Aktionen sind kein Standard. Nach Ermessen der Turnierleitung sind sie bindend und/oder strafbar. Bsp.: «Wenn du setzt, dann raise ich».

Wenn Spieler A bet oder raise annonciert und Spieler B callt bevor der exakte Betrag genannt wurde, dann beurteilt die Turnierleitung die Situation incl. der Möglichkeit, dass jeder Betrag gecallt werden muss.

## 59. Zählung des Chip-Stacks eines Gegners

Die Spieler sind berechtigt, den Chip-Stack ihrer Gegner vernünftig zu schätzen (Regel 25). Eine genaue Zählung kann nur verlangt werden, wenn der Spieler an der Reihe ist und mit einer All-in Situation konfrontiert wird. Der Spieler, der All-in ist, ist nicht dazu verpflichtet zu zählen. Auf Anfrage wird der Dealer (Floor) nachzählen. Es gelten die akzeptierten Aktionen (Regel 53). Die sichtbar und zählbar Regel 25 hilft enorm bei der Genauigkeit einer Zählung.

## 60. Höhere Einsätze in Erwartung von Wechselgeld

Einsätze sollten nicht dafür benutzt werden um Wechselgeld zu erhalten. Mehr als das Beabsichtigte zu setzen kann den ganzen Tisch verwirren. Alle Chips, die stillschweigend gesetzt werden, sind in Gefahr zum Einsatz zu zählen. Bsp.: Die Eröffnungsbet ist 325, Spieler A setzt stillschweigend 525 (einen 500er Chip und einen 25er Chip) in Erwartung von 200 Wechselgeld. Dies ist -nach der Regel 50- ein Raise auf 650 – das Setzen mehrerer Chips.

Grosse Chips werden nur vom Dealer gewechselt.

## 61. All-In mit Chips die später gefunden werden

Wenn ein Spieler All-in geht und ein versteckter Chip gefunden wird, nachdem ein anderer Spieler gecallt hat, entscheidet die Turnierleitung, ob der Chip Teil der akzeptierten Aktion ist (Regel 53). Wenn nicht, wird der Spieler, der gewinnt nicht ausbezahlt für den Chip. Wenn der Spieler verliert, wird er nicht durch den Chip gerettet und die Turnierleitung kann den Chip dem Gewinner zusprechen.



## Spiel: Sonstiges

### 62. Chips während des Transports und nicht sichtbar

Die Spieler sollten ihre Chips nie so halten oder transportieren, dass sie nicht sichtbar sind. Nicht sichtbare Chips werden eingezogen, der Spieler im schlimmsten Fall disqualifiziert. Die Spieler müssen ihre Chips in Racks transportieren, die Ihnen zur Verfügung gestellt werden.

### 63. Verlorene und Wiedergefundene Chips

Verlorene und wiedergefundene Chips werden aus dem Spiel genommen und zum Turnierinventar zurückgelegt.

### 64. Unabsichtlich getötete / ungültige Hände

Ein Spieler muss seine Hand jederzeit schützen, auch während dem Showdown. Wenn ein Dealer fälschlicherweise eine Hand einzieht oder durch die Entscheidung der Turnierleitung eine Hand für ungültig erklärt wird und nicht 100%ig identifizierbar ist, bekommt der Spieler weder seine Karten, noch bereits gecallte Beträge zurück. Wenn ein Spieler eine Bet oder Raise getätigt hat, die noch nicht gecallt wurde, erhält er den nicht gecallten Betrag zurück.

Wenn eine Hand eingezogen wurde, aber identifiziert werden kann, bleibt sie im Spiel ungeachtet dessen, ob Karten bei diesem Vorgang aufgedeckt wurden oder nicht.

## Etikette & Strafen

### 65. Keine Offenlegung von Informationen

Die Spieler sind verpflichtet, die anderen Spieler im Turnier jederzeit zu schützen. Ob in der Hand oder nicht: Es ist den Spielern untersagt:

- Informationen über gefoldete oder sich noch im Spiel befindliche Hände preiszugeben
- Ratschläge geben oder Spielweise eines Spielers zu kritisieren
- Eine Hand zu beurteilen, die noch nicht aufgedeckt wurde

«Ein Spieler pro Hand»: Diese Regel verbietet das Zeigen einer Hand oder das Besprechen einer Strategie mit einem anderen Spieler, Berater oder Zuschauer.

### 66. Aufdecken von Karten und richtiges Folden

Wenn ein Spieler seine Karten aufdeckt, bevor alle Aktionen abgeschlossen sind, kann er bestraft werden, seine Hand ist jedoch nicht tot. Die Strafe beginnt nach dem Ende der Hand.

Beim Folden sollten die Karten niedrig nach vorne geschoben werden, nicht absichtlich aufgedeckt oder hochgeworfen werden (Regel 65).

### 67. Ethisches Spielen

Poker ist individuell. Softplay zieht Strafen nach sich: Verlust von Chips bis hin zur Disqualifikation. Chip Dumping, sowie alle anderen Formen des Zusammenspiels führen zur Disqualifikation. Bei Verdacht auf Zusammenspiel ist der Dealer berechtigt, die Hand einzusehen.

### 68. Verstöße gegen die Etikette

Wiederholte Verstöße gegen die Etikette werden nach Regel 71 bestraft, z.B.:

- Ständige Verzögerung des Spiels





- Unnötiges Berühren von Karten oder Chips der anderen Spieler
- Wiederholtes Handeln ausser der Reihe
- Einsätze ausserhalb der Reichweite des Dealers zu platzieren
- Beleidigungen

## Verhalten und übermäßiges Gerede.

### 69. Warnungen, Strafen und Disqualifikation

Strafmassnahmen beinhalten:

- mündliche Verwarnungen
- eine oder mehrere «auszusetzende Hände»
- eine oder mehrere «auszusetzende Runden»
- Disqualifikation

Auszusetzende Runden werden wie folgt festgelegt: Der zu bestrafende Spieler verpasst eine Hand pro Spieler am Tisch (inkl. ihm selbst) zu dem Zeitpunkt, als die Strafe ausgesprochen wurde, multipliziert mit der Anzahl der Strafrunden. Wiederholte Verstösse können zur Erhöhung der Strafe führen. Spieler, die nicht am Tisch sind oder mit einer Strafe belegt sind, können durch Ante oder Blinds aus dem Turnier ausscheiden.

Eine Strafe kann/wird verhängt werden:

- bei Verstössen gegen die Etikette
- wenn ein Spieler Karten aufdeckt, obwohl noch Aktionen möglich sind
- wenn ein Spieler Karten wirft
- Verstoß gegen die «Ein Spieler pro Hand» Regel
- Softplay
- Beschimpfungen/Beleidigungen/Betrug

Checken der Nuts auf dem River in letzter Position ist kein automatisches Softplay-Vergehen. Die Turnierleitung entscheidet in ihrem Ermessen.

Ein Spieler, der mit einer Strafe belegt ist, muss den Tisch verlassen. Karten werden zu seinem Platz gegeben, seine Blinds und Antes werden gesetzt und die Hand wird nach dem Anfangsdeal eingezogen. Chips eines disqualifizierten Spielers werden aus dem Spiel genommen.

