

Offizielles Regelwerk der WWPLA für Texas Hold´em No Limit

1) Vor dem Spiel

- Grundvoraussetzung für die Teilnahme an Pokerturnieren der WWPLA ist die Volljährigkeit. D. h. der Spieler bzw. die Spielerin muss am Tage des Turniers mindestens das 18. Lebensjahr vollendet haben. Die Turnierleitung kann bei Zweifel die Ausweisung über einen gültigen Lichtbildausweis verlangen.
- An den Pokertischen darf, während eines Spiels, nur deutsch oder englisch gesprochen werden.
- Spiel- bzw. Turniergebühren sind vor der Spielteilnahme zu entrichten. Erst nach erfolgter Anmeldung darf an einem Tisch Platz genommen werden.
- Bargeld an den Spieltischen ist strikt untersagt.
- Das gleichzeitige Spielen mehrerer Tische ist nicht möglich.
- Der Sitzplatz eines Spielers an einem Pokertisch wird über ein Zufallsprinzip durch die Turnierleitung festgelegt. Alternativ kann auch jedem Spieler eine Spielkarte ausgeteilt werden, wobei die Spielkarte mit dem höchsten Rang über die Positionierung des Dealerbuttons entscheidet.
- Ein Spieler kann nur für sich selbst spielen. Vertretungen oder Übernahmen etc. sind nicht erlaubt.
- Der Spieler ist für das rechtzeitige Erscheinen an den Pokertischen selbst verantwortlich. Dies gilt auch für die Wiederaufnahme eines Spiels nach einer Pause.
- Die Turnierleitung ist verantwortlich für den Beginn und das Ende eines jeden Spiels.
- Die Entscheidungen der Turnierleitung sind bindend.
- Die Turnierleitung ist durch die WWPLA autorisiert, Entscheidungen im Interesse der Fairness zu treffen, auch wenn diese, streng genommen, nicht zu 100% diesem Regelwerk entsprechen.
- Die Turnierleitung ist durch die WWPLA autorisiert, Spieler bei grobem Fehlverhalten zu verwarnen bzw. vom Turnier auszuschließen.
- Zuschauer dürfen nicht am Tisch sitzen, auch sollte ein Abstand zu den Spielern gehalten werden, so dass sich diese nicht gestört fühlen.

2) Während des Spiels

- Eine Hand beginnt, sobald die Karten von einem Croupier gemischt werden. Blinderhöhungen finden jeweils vor dem Mischen statt.
- Die Spielchips müssen zu jeder Zeit sichtbar positioniert werden, die Spielkarten müssen zu jeder Zeit Kontakt mit der Spielfläche haben und ebenfalls ständig sichtbar sein.
- Die Blinds der nicht am Tisch sitzenden Spieler werden automatisch durch den Croupier gesetzt.
- Ein Spieler darf während eines Spiels oder Turniers keine Hilfestellungen annehmen oder beanspruchen.
- Bei Inanspruchnahme eines Trainers oder Coaches darf dieser auch erst nach Ablauf des Spiels oder Turniers mit dem Spieler kommunizieren.
- Es ist strikt untersagt mit den Spielchips anderer Spieler zu spielen. Ebenso dürfen Spielchips nicht verschenkt werden. Jegliche Manipulation der Chipstacks führt zum sofortigen Turnierausschluss.
- Pot-Absprachen sind verboten. Sollte ein Pot versehentlich falsch berechnet worden sein oder falsch verteilt worden sein, so wird der Pot nach Möglichkeit neu berechnet. Ist dies jedoch nicht möglich, so entscheidet die Turnierleitung.
- Das Ansehen von abgelegten Karten ist in keiner Weise gestattet.
- Ist ein Spiel vorbei, darf der Dealer nach eigenem Ermessen entscheiden, ob die nächste Karte gezeigt werden darf. Dies setzt jedoch die Zustimmung aller aktiven Spieler am Tisch voraus.
- Alle Spieler sind prinzipiell dazu angehalten aufmerksam zu sein und das Spiel nicht unnötig, etwa durch telefonieren etc., zu verzögern.

3) Misdeals – Unregelmäßigkeiten bei der Kartenverteilung

- Im Falle eines Misdeals werden alle Karten eingezogen, neu gemischt und anschließend neu verteilt. Dies geschieht jedoch nur, wenn der Misdeal reklamiert oder bemerkt wurde, bevor zwei Spieler Ihre Aktion durchgeführt haben. Sollte dies nicht der Fall sein, so muss das Blatt bis zum Ende durchgespielt werden. Im Folgenden die Situationen für einen Misdeal:

- 1) Eine der ersten zwei Karten wird durch Fehler des Dealers aufgedeckt.
- 2) Mehr als eine Karte wird durch Fehler des Dealers aufgedeckt.
- 3) Mehr als eine Karte wird umgedreht entdeckt.

- 4) Es wurde eine falsche Kartenmenge ausgegeben und es ist nicht mehr nachvollziehbar, welcher Spieler welche Karten erhalten hätte.
- 5) Eine oder mehr Karten wurde in falscher Reihenfolge ausgeteilt
- 6) Der Dealerbutton lag auf der falschen Position.
- 7) Die erste Karte wurde an den falschen Spieler ausgegeben.
- 8) Es wurden Karten an einen nicht vorhandenen Spieler bzw. an eine leere Position ausgegeben.
- 9) Ein Spieler wurde bei der Kartenverteilung ausgelassen.
- 10) Es wurde festgestellt, dass eine oder mehr Karten fehlen.

4) **Dead Hand – Unspielbares Blatt**

- Dead Hand beschreibt die Situation, dass eine Hand unmittelbar gefoldet wird, der betroffene Spieler jegliche Rechte am Pot verliert und keine Möglichkeit mehr hat die bereits getätigten Einsätze zurückerstattet zu bekommen.
- Folgende Situationen führen dazu, dass ein Blatt unspielbar wird:
 - 1) Ein Spieler foldet seine Karten oder kündigt an, seine Karten wegzuwerfen insofern er dafür einen Einsatz bringen muss bzw. eine Erhöhung mitgehen muss.
 - 2) Ein Spieler täuscht vor seine Karten zu folden und provoziert seine Mitstreiter dadurch zum Handeln.
 - 3) Eine Hand verfügt über weniger Karten als benötigt.
 - 4) Ein Spieler spielt eine Hand, in der eine nicht zum Spiel gehörende Karte vorkommt und er diese nicht aufdeckt (z.B. Kartendeckblatt oder Joker).
 - 5) Das Zeitlimit eines Spielers wurde überschritten.
 - 6) Ein Spieler wirft seine Karten in das Blatt eines anderen Spielers, egal ob verdeckt oder unverdeckt.

5) **Unregelmäßigkeiten**

- Jeder Spieler ist für seine Karten selbst verantwortlich. Er ist berechtigt diese durch einen Spielchip oder einen anderen Gegenstand zu schützen. Tritt der Fall ein, dass der Kartengeber aufgrund der Positionierung der Karten diese als gefoldet behandelt, hat der Spieler kein Recht auf Entschädigung.
- Tritt der Fall ein, dass eine Karte mit einer differenten Rückseite im Kartendeck erscheint, handelt es sich um einen Misdeal und alle Chips im Pot werden an die Spieler zurückgegeben.
- Sollte es vorkommen, dass zwei gleiche Karten (gleiche Farbe, gleiche Wertigkeit) entdeckt werden, wird das Spiel für ungültig erklärt. Die Spieler erhalten in diesem Fall Ihre Einsätze zurück.
- Die Spieler sind grundsätzlich dazu verpflichtet den Kartengeber auf fehlerhafte Karten (Joker, gleiche oder fehlende Karten) hinzuweisen. Sollte ein Spieler dieser Pflicht nicht nachkommen, so verliert er alle Ansprüche auf den Pot.
- Sollte eine Karte versehentlich durch den Kartengeber aufgedeckt werden, verliert die Karte ihre Gültigkeit und wird „geburnt“. Diese Karte wird durch die Burncard substituiert. Der Spieler, der eine aufgedeckte Karte erhalten hat, bekommt seine Ersatzkarte erst dann, wenn die Runde vollständig ihre Karten erhalten hat. Diese Regel wird auch dann angewandt, wenn ein Joker im Stapel auftaucht und dies bemerkt wird, bevor der Spieler sein Blatt spielt.
- Sollte ein Spieler ein Blatt spielen ohne es vorher zu betrachten, geht er das Risiko ein, eine ungültige Karte zu spielen.
- Wenn eine oder mehr als eine Karte im Stapel fehlt und dies während eines Spiels bemerkt wird, so wird die Hand regulär fortgesetzt. Anschließend kommt es sofort zum Einsatz eines neuen, kompletten Kartendecks.
- Teilt der Kartengeber versehentlich eine Karte mehr als nötig aus, so wird diese „geburnt“.
- Sollte ein Spieler seine Karten zu Boden fallen lassen, egal ob beabsichtigt oder unbeabsichtigt, so obliegt es dem Kartengeber zu entscheiden, ob er die Karten als gefoldet oder nicht gefoldet wertet.
- Sollte der Kartenstapel nach dem Austeilen der Karten zu Boden fallen o.ä., wird das Spiel fortgesetzt und der Kartenstapel so gut wie möglich wieder in die gleiche Verteilung gebracht, wie zuvor.
- Tritt der Fall ein, dass der Kartengeber vergisst eine Burncard wegzulegen oder auch zwei oder mehr Burncards ablegt, sollte dieser Fehler vor der anstehenden Setzrunde berichtigt werden. Ist dies möglich, so wird genau die Karte offen gelegt und zur Burncard erklärt, die im Normalfall auch eine Karte des Boards gewesen wäre. Sollte der Fehler auf dem Flop oder dem Turn jedoch nicht mehr zu berichtigen sein, bleiben sowohl Turn bzw. River bestehen und eine der fälschlicherweise zu viel weggelegten Karten als folgende Burncard verwendet.

6) Einsätze und Erhöhungen

- Das sogenannte „Check-Raise“, also erst zu schieben und dann eine Erhöhung nicht nur mitzugehen, sondern nochmals zu erhöhen, ist erlaubt.
- Erhöhungen sind entsprechend der No Limt Variante unbegrenzt erlaubt.
- Alle Erhöhungen, ausgenommen eines All-Ins, müssen mindestens um die Höhe der vorangegangenen Erhöhung getätigt werden. Beispiel: Big Blind (auf Position 10) beträgt 200. Position 1 (Under the gun) setzt 200. Position 2 erhöht auf 400. Damit beträgt die Erhöhung der Position 2 demnach 200. Sollte Position 3 nun erhöhen wollen, so muss diese mindestens auf 600 erhöhen, da Position 2 um 200 erhöht hat. Demnach beträgt jede weitere Minimum-Erhöhung den letzten Einsatz plus die letzte Erhöhung.
- Mündliche Ankündigungen sind bindend. Kündigt ein Spieler eine Aktion (z.B. Fold, Check, Raise, All In etc.) an, ist er verpflichtet dem zu entsprechen. Einzige Ausnahme bildet die Tatsache, wenn ein Spieler auf einer früheren Position falsch verstanden wurde. In dieser Situation obliegt es dem Kartengeber im Sinne der Fairness zu entscheiden.
- Sollte die Erhöhung eines Spielers zu niedrig sein, so kommt die 50%-Regel zur Anwendung: Ist die Erhöhung um mehr als 50% zu niedrig, darf sie zurückgezogen werden. Ist sie weniger als 50% zu niedrig, muss der Spieler die Minimalerhöhung bringen, gleich ob daraus für ihn eine All In-Situation entsteht.
- Klopfen ein Spieler mit der Hand oder auch nur mit dem Finger auf den Tisch, bedeutet dies, dass er checkt.
- Es ist nicht gestattet, zu handeln, wenn man nicht an der Reihe ist. Checkt ein Spieler beispielsweise ohne am Zug zu sein, darf dieser dann anschließend weder setzen noch erhöhen. Handelt ein Spieler bzw. gibt er eine mündliche Ankündigung wenn er nicht an der Reihe ist, kann dies als bindend betrachtet werden, insofern nach dem Regelverstoß weder ein Einsatz oder eine Erhöhung durch einen anderen Spieler erfolgt. Callt ein Spieler, der nicht an der Reihe ist, kann dieser Call in keinem Fall noch in ein Raise umgewandelt werden.
- Wird ein Spieler versehentlich durch den Kartengeber übergangen, so obliegt es dem Spieler den Kartengeber darauf hinzuweisen, damit er sein Recht auf den Zug behält. Tritt jedoch die Situation ein, dass bereits mehr als ein Spieler interveniert hat so geht das Recht auf den Zug am betroffenen Spieler vorbei.
- Legt ein Spieler einen höherwertigen Spielchip in den Pot, ohne vorher ein Raise anzukündigen, so kann dies lediglich als Call gewertet werden.
- String-Bets oder String-Raises (Ein Spieler legt seine Chips einzeln nacheinander in den Pot) sind generell nicht gestattet. Daher muss der Spieler z.B. seine Erhöhung vor dem eigentlichen Setzen entweder mündlich bekannt geben oder alternativ die entsprechend richtige Anzahl an Chips in einer Bewegung in den Pot werfen. Wirft der Spieler den Einsatz plus 50% oder mehr in den Pot, kommt wieder die 50%-Regelung zur Anwendung, die allerdings nicht angewandt wird, sollte der Spieler einen einzelnen höherwertigen Chip in den Pot werfen. In diesem Fall handelt es sich um einen Call.
- Für alle Einsätze mit zu niedriger Summe gilt, dass sie bis zum Erreichen der korrekten Summe aufgefüllt werden müssen. Dies kommt jedoch nur dann zur Anwendung, wenn dieser Fehler bis zum Ende einer Setzrunde aufgefallen ist. Ausgenommen sind hier die All In-Situationen.

7) Der Showdown – Das Offenlegen der Karten

- Erhebt ein Spieler Anspruch auf einen Teil des Pots oder gar auf den gesamten, verpflichtet ihn dies, sobald der Kartengeber es fordert, die Spielkarten offen auf den Tisch zu legen.
- Nach dem Offenlegen der Karten sind die Spieler angehalten auf ihre Karten zu achten bis die Gewinnfrage geklärt ist.
- Zeigt ein Spieler einem anderen Spieler seine Karten, haben alle anderen Spieler an diesem Tisch ebenfalls das Recht diese Karten zu sehen. Hierbei handelt es sich um die Regel: Show one, show all. Sollten allerdings die Karten einem Spieler gezeigt werden, der noch aktiv in der Hand ist, so gelten die Karten automatisch als gefaltet. Sollten jedoch einem Spieler Karten gezeigt werden, der nicht mehr aktiv in der Hand ist, so findet die Anwendung der Regel „Show one, show all“ erst im Anschluß des Spiels statt. Sollte nur eine Karte gezeigt werden, führt dies nicht dazu, dass die verdeckte ebenfalls gezeigt werden muss. Die gezeigte Karte wird demnach wie beschrieben behandelt.
- Werden während der letzten Setzrunde Einsätze oder Erhöhungen getätigt, ist der Spieler, der eine solche Aktion als letzter ausführte als erster an der Reihe sein Blatt zu zeigen und gleichzeitig ist er auch dazu verpflichtet. Im Interesse einer möglichst Anzahl von Händen pro Blindstufe empfiehlt es sich, dass der Spieler mit dem wahrscheinlichen Gewinnerblatt seine Karten so rasch wie möglich aufdeckt.
- Sollte bei Turnierspielen der Fall eintreten, dass ein Spieler nach der letzten Setzrunde sein Blatt foldet, so kann ein beliebiger Spieler des Tisches den Kartengeber dazu auffordern sich das gefaltete Blatt anzuschauen. Der Kartengeber kann dann nach eigenem Ermessen bei konkretem Verdacht dieser Bitte nachkommen. Wird hier festgestellt, dass ein überlegenes Blatt gefaltet wurde, könnte es sich hierbei um

das Schieben von Chips handeln. In so einem Fall ist der Kartengeber dazu verpflichtet die Turnierleitung zu informieren, die dann nach eigenem Ermessen entscheidet.

8) Split Pot – Eine Hand endet unentschieden

- Die Reihenfolge von Farbwertigkeiten bei Karten lautet: (höchste Wertigkeit) Pik, Herz, Karo, Kreuz. Diese Wertigkeit entscheidet jedoch nicht über den Ausgang der Hand im Falle eines Unentschiedens, sondern nur beim so genannten „Race for Chips“ bzw. beim Auslösen des Dealerbuttons.
- Sollte es im Falle eines Split-Pots trotz Einsatzes der kleinsten Chips, die zu diesem Zeitpunkt im Spiel sind, nicht möglich sein den Pot in zwei gleich Teile zu bringen, so erhält der Spieler, der die Position nach dem Uhrzeigersinn links vom Button bekleidet den Rest der übrig gebliebenen Chips.
- Sowohl der Main- als auch sämtliche Sidepots werden jeweils separat aufgeteilt und niemals miteinander vermischt.

9) Anwendung von Dealerbutton, Small Blind und Big Blind

- Da grundsätzlich ein nicht mitspielender Kartengeber im Einsatz ist, wird als Hilfsmittel zur Bestimmung der Position des „eigentlichen Dealers“ der so genannte Dealerbutton verwendet. Der Spieler an dieser Position bekommt während des Austeilens der Karten, seine Karte als jeweils letztes zugewiesen, außerdem ist er der letzte in einer Runde der setzen kann. Der Dealerbutton wandert nach jeder gespielten Hand eine Position weiter, und zwar im Uhrzeigersinn. Die Blinds müssen jeweils vor dem Erhalt der Karten gesetzt werden und sind jeder für sich als Teil des Gesamtwetteinsatzes zu betrachten. Betrachtet man den Uhrzeigersinn, so ist der Spieler der direkt links nach dem Button folgt der Small Blind, der nächste in dieser Kette ist der Big Blind. Die darauf folgende Position wird als „Under the gun“ (UTG) bezeichnet. Auf dieser Position sitzt der Spieler, der eine Setzrunde beginnt. Die folgenden Setzrunden dieser Hand eröffnet dann der Small Blind.
- Sowohl der kleinstmögliche Einsatz als auch die zulässigen Erhöhungen sind jeweils von den Höhen der Blindstufen abhängig. Diese Blindstufen gelten auch dann, wenn ein Spieler nicht mehr die nötige Anzahl an Chips hat um den erforderlichen Einsatz zu bringen.
- Für jede Runde gilt, dass alle Spieler die Möglichkeit bekommen den Button zu erhalten. In gleicher Manier gilt dies auch für die Blinds, das bedeutet, dass jeder Spieler pro Runde einmal den Small- und einmal den Big Blind bringen muss.
- Scheidet ein Spieler aus, der die Position des Big Blinds bekleidet, so gilt für die nächste Hand, dass es keinen Small Blind gibt, da dieser auf der so genannten leeren Position liegt. Für diese Runde liegt also nur ein Big Blind. In der nächsten Hand wird der Button dann auf die leere Position gelegt und Small und Big Blind setzen wie gewohnt.
- Der Spieler auf der Position des Big Blinds hat bereits während der ersten Wettrunde die Möglichkeit den Pot zu erhöhen.
- Im Heads-Up bekleiden Dealerbutton und Small Blind die gleiche Position.
- Sollte ein Spieler während er in den Blinds sitzt nicht am Tisch sein, so setzt der Kartengeber die Blinds aus dem Chipstack des betroffenen Spielers.
- Des Weiteren hat dieser Spieler nicht die Möglichkeit einen Pot zu gewinnen, da seine Karten in dem Moment, in dem er an die Reihe kommt durch den Kartengeber gefoldet werden, selbst wenn der Spieler die Möglichkeit gehabt hätte zu checken.
- Wird ein Spieler in einem Multitable-Turnier umgesetzt, so wird er am neuen Tisch nach Möglichkeit, vom Button aus betrachtet, die gleiche Position einnehmen. Befindet sich ein Spieler im Blind, kann dieser nicht umgesetzt werden.
- Straddles, d.h. das blinde Setzen des doppelten Big Blinds auf der UTG-Position, sind nicht gestattet.

10) Texas Hold´em – Verhalten bei Unregelmäßigkeiten

- Für die Pokervariante des Texas Hold´em gilt, dass alle Spieler zu Beginn einer Runde zwei verdeckte Karten erhalten. Diese werden auch als Hole- oder Pocketcards bezeichnet. Danach folgt die erste Setzrunde. Im Anschluß dreht der Kartengeber drei Tischkarten um (Flop) und die zweite Setzrunde beginnt. Danach folgt eine weitere Tischkarte (Turn) mit ebenfalls einer anschließenden Setzrunde. Schließlich wird danach noch eine letzte Karte (River) auf den Tisch gelegt, auch hier gibt es noch eine abschließende Setzrunde. Bei den Tischkarten handelt es sich um Gemeinschaftskarten. Für die Spieler gilt, dass er sich aus den Tischkarten und seinen Pocketcards die beste Kombination für fünf Karten

zusammenstellen kann. Es ist sogar möglich, diese Kombination nur aus den Tischkarten zu bilden. Für das jeweilige Festlegen der Tischpositionen wird ein Dealerbutton verwendet. Es wird grundsätzlich mit zwei Blinds gespielt, es sei denn, ein Spieler scheidet auf dem Big Blind aus.

- Sollte eine andere Holecard versehentlich durch den Kartengeber aufgedeckt werden, so geht die Runde ganz normal weiter. Wenn alle Karten ausgeteilt sind, wird diese Karte dann durch den Kartengeber eingezogen, als erste Burncard verwendet und durch die oberste Karte des Stapels ersetzt. Dadurch wird vor dem Flop keine andere Karte mehr geburnt, wodurch das Board seine reguläre Form annehmen wird.
- Sollte mehr als eine Holecard aufgedeckt werden bedeutet dies: Misdeal.
- Sollte der Kartengeber nachdem er allen Spielern Karten ausgeteilt hat dem ersten Spieler eine dritte Karte austeilen, so wird diese Karte eingezogen und zurück in den Stapel gelegt. Verteilt der Kartengeber jedoch mehr als eine Holecard zu viel, so bedeutet dies: Misdeal.
- Besteht ein Flop aus vier Karten, so ist die vierte Karte eine offene Burncard. Lässt sich nicht mehr feststellen, welche Karte die vierte war, bzw. liegen im Flop mehr als vier Karten, so wird die Runde zum Misdeal erklärt.
- Verpasst der Kartengeber es vor dem Legen des Flops eine Karte zu burnen bzw. brennt er zwei Karten, so muss der Kartengeber dafür Sorge tragen, diesen Fehler ungeschehen zu machen. Dies gilt jedoch nur, wenn zuvor nicht mehr als ein Spieler ihren Zug gemacht haben. Ist der Fehler nicht korrigierbar, so handelt es sich um einen Misdeal.
- Sollte der Dealer eine Burncard und die nächste Karte/n des Boards versehentlich aufdecken bevor die Setzrunde abgeschlossen war, so bleibt die Burncard liegen und die Communitycards werden mit dem Rest des Kartenstapels neu vermischt. Dies gilt auch für den Fall, dass alle verbleibenden Spieler einer Setzrunde passen.
- Muss ein Flop neu ausgegeben werden, so gilt: Die Tischkarten kommen zurück in den Stapel und werden neu gemischt. Die Burncard jedoch bleibt liegen. Beim erneuten Legen des Flops wird keine weitere Karte geburnt.
- Kommt es beim Legen des Turns zu einem Fehler, so muss dieser möglichst korrigiert werden. Folgende Möglichkeit besteht hier: Zunächst wird die Riverkarte zur Turnkarte. Die aufgedeckte kommt in den Stapel zurück und wird mit den Restkarten neu vermischt. Anschließend wird der River ohne Burncard gelegt. Dies geschieht indem der Kartengeber den Stapel teilt und die letzte Karte des ersten Stapels nimmt.
- Falls der River zu früh ausgelegt wird, so kommt die Karte zurück in den Stapel. Es wird neu gemischt und ausgegeben. Dies geschieht ebenfalls indem der Kartengeber den Stapel teilt und die letzte Karte des ersten Stapels nimmt.

11) No Limit – Die Regeln

- Die Anzahl der Erhöhungen pro Runde ist unbegrenzt.
- Der Big Blind gilt als Mindesteinsatz, außer ein Spieler geht All In. Sollte der Big Blind durch setzen des Blinds mit einer kleineren Summe All In gehen, so müssen jedoch alle verblieben Spieler den geforderten Big Blind setzen, es sei denn, ein Spieler ist mit einer kleineren Summe selbst All In. Der Mindesteinsatz ist für alle weiteren Runden der Hand äquivalent zum Big Blind. Eine Erhöhung im Fall, dass ein Spieler mit einer kleineren Summe als dem Big Blind All In geht, muss mindestens die Höhe des Big Blinds betragen.
- Alle Erhöhungen müssen mindestens so groß oder größer als der vorherige Einsatz der Setzrunde betragen. All In-Situationen sind von dieser Regel ausgenommen.
- Insofern eine Erhöhung nicht mündlich angesagt wurde bzw. die Chips nicht im Pot liegen, ist diese nicht bindend.
- Kommt es zu einer Differenz zwischen dem angesagten und dem in Chips gesetztem Raise, so gilt die mündliche Ansage und der Pot muss entsprechend angepasst werden.
- Sollte ein Fehler dazu führen, dass der Einsatz für einen Call zu niedrig war, so muss der Pot angepasst werden.
- Sollte ein Spieler ein Raise offensichtlich überhören und callen, so kann der Kartengeber diesen Call als nicht bindend werten. Dies gilt jedoch nur dann, wenn der callende Spieler nicht bereits mehr als 80% der zu bringenden Chips gebracht hat. In diesem Falle muss der Call angepasst werden.
- Wirft ein Spieler einen einzelnen (eventuell höherwertigen) Spielchip, so gilt dies als Call.
- Bringt ein Spieler eine Erhöhung, die kleiner ist als der Mindesteinsatz, so muss, selbst wenn dies zu einer All In-Situation führt, die Erhöhung dem Mindesteinsatz anpassen. Es darf jedoch auch nur bis zur erforderlichen Höhe aufgefüllt werden.
- Nur der Kartengeber und die Turnierleitung haben das Recht dem Spieler ein Zeitlimit für einen Zug zu setzen („Time“ zu annoncieren). Dies kann auch dann passieren, wenn ein anderer Spieler dies mit dem Einverständnis des Kartengebers fordert. Kommt es zum Zeitlimit bestimmt der Kartengeber situationsabhängig nach eigenem Ermessen wie viel Zeit der betroffene Spieler hat um sich zu entscheiden.

Danach werden ihm noch weitere zehn Sekunden angekündigt. Hat er bis nach Ablauf dieser 10 Sekunden nicht reagiert, so verliert er sein Recht auf den Zug und den Pot.

12) Die Turnierregeln

- Durch die Teilnahme an einem Turnier ist es die Pflicht eines jeden Teilnehmers sich an diese Regeln zu halten. Verstößt ein Spieler massiv und wiederholt gegen die Regeln, so kann dieser entweder eine Zeitstrafe oder die Suspendierung des Turniers erhalten. Die Stacks der disqualifizierten Spieler werden von der Turnierleitung eingezogen.
- Die angekündigte Menge an Chips wird vor jedem Spiel auf den entsprechenden Positionen ausgegeben.
- Ist ein Spieler zu Turnierbeginn abwesend, so bleibt er im Spiel (er erhält sogar Karten), verliert jedoch bis zu seiner Rückkehr die Blinds.
- Der Dealerbutton liegt zu Beginn eines Spiels immer auf Position eins, also links vom Kartengeber.
- Die Blinds werden nach geregelten Zeitstrukturen erhöht.
- Erscheint das Signal für die nächste Blindstufe, so gilt diese ab der nächsten Hand. Eine Hand gilt als begonnen, sobald angefangen wurde die Karten zu mischen.
- Die Spieler müssen pünktlich zum Einsehen ihrer Karten am Tisch sein. Ist dies nicht der Fall, so werden die entsprechenden Karten durch den Kartengeber eingesammelt. Dies gilt auch dann, wenn ein Spieler im Big Blind sitzt und checken hätte können.
- Selbständige Tischwechsel sind verboten und können nur auf Anweisung der Turnierleitung erfolgen.
- Bei der Tablebalance verlässt der Spieler den Tisch, welcher im Spiel als nächster auf die Position des Dealerbuttons folgt. Sind am neuen Tisch mehrere Plätze frei, bekommt der Spieler den Platz, an dem er zum frühest möglichen Zeitpunkt wieder auf die gleiche Position kommt.
- Spieler, die von einem aufgelösten Tisch kommen, übernehmen auf dem neuen Platz alle Rechte und Pflichten. Sie können im Big Blind, Small Blind und am Button einsteigen. Die einzige Position, in der sie keine Hand erhalten ist zwischen Small Blind und Button.
- Die Turnierleitung ist dazu angehalten auf eine ausgeglichene Tablebalance zu achten.
- Werden mehr als zwei Spieler neu an einen Tischgesetzt, so wird der Button neu ausgelost.
- Sollte ein Spieler eine All In-Situation verlieren und anschließend feststellen, dass er noch Chips hat, so hat er trotzdem alle Chips verloren insofern der Gegner genügend Chips hat um diese zu decken. Der Potgewinner erhält in jedem Falle die Chips bis zu seiner eigenen Chipanzahl. Sollte jedoch schon die nächste Hand begonnen worden sein, so gilt der Fehler nicht mehr als korrigierbar und die Chips werden von der Turnierleitung eingezogen.
- Hat ein Spieler nicht mehr genügend Chips für ein Call, Bet oder Raise, ist dieser berechtigt mit der kleineren Summe All In zu gehen.
- An einem Tisch dürfen nur aktive Spieler sitzen.
- Alle Chips, die vor einem Turnier ausgegeben wurden, müssen über die gesamte Turnirdauer offen sichtbar auf den Tischen liegen. Wird gegen diese Regel verstoßen, droht Turnierausschluß.
- Alle höherwertigen Chips müssen so positioniert werden, dass sie für alle Gegner gut sichtbar sind.
- Kartendecks werden nur bei Wechsel der Kartengeber oder bei defekten Karten gewechselt.
- Alle Kartenblätter werden in dem Moment aufgedeckt, wenn alle oder alle bis auf einen Spieler All In sind und dadurch das Setzen nicht mehr möglich ist. Der Showdown wird durch den Kartengeber angesagt. Legt ein Spieler seine Karten offen, bevor der Kartengeber dies gefordert hat, gilt die Hand als gefoldet.
- Scheiden mehrere Spieler gleichzeitig aus einem Turnier aus, so erhält derjenige die höchste Platzierung, der vor der Runde den größten Stack hatte. Hatten mehrere Spieler den gleichen Stack, so entscheidet die Nähe zum Button, d.h. die höchste Bewertung erhält der Spieler, der nach dem Uhrzeigersinn näher am Blind saß.
- Die Turnierleitung behält sich prinzipiell vor, Turniere abzusagen bzw. sie im Sinne des Fair-Plays abzuändern.

13) Raise for Chips

- Werden Chips für eine neue Blindstufe nicht mehr benötigt, so werden die Chips, mit den kleinsten Wertigkeiten aus dem Spiel genommen.
- Ist die Summe der kleinerwertigen Chips exakt eintauschbar in einen noch im Spiel vorhandenen höherwertigen Chip, so wird der Kartengeber dies umsetzen.
- Übrig gebliebene Chips positionieren die Spieler vor sich auf dem Tisch. Für jeden dieser übrigen Chips erhalten die Spieler nun eine Karte, wobei der Button auf der Position der letzten Hand liegen bleibt.

- Die Karten werden links vom Button ab verteilt.
- Jeder Spieler erhält alle seine Karten, bevor der nächste Spieler alle seine Karten erhält.
- Jetzt werden die übrigen Chips zusammengezählt und in die nächstgrößte noch im Spiel vorhandene Wertigkeit umgetauscht, notfalls nach dem Aufrundungsprinzip.
- Die Chips werden nun nach folgendem Schema verteilt: Der Spieler mit der höchsten Karte erhält einen Chip, der mit der zweithöchsten ebenfalls usw.
- Ein Spieler kann bei Race for Chips maximal einen Chip gewinnen.
- Bei Kartenwertigkeitsgleichheit entscheidet der Farbwert.
- Ein Race for Chips kann keinen Spieler aus dem Turnier befördern. Verliert er beim Race for Chips seinen letzten Chip, so erhält er vom Kartengeber den nächst höheren noch im Spiel befindlichen Chip.

Für Hinweise und Anregungen sind wir Ihnen dankbar. Senden Sie diese bitte an: info@pokerpionier.com