TURNIERREGELN DES POKER-VERBANDES BERLIN E.V.
(gültig ab 10/2023)

Inhaltsverzeichnis

Seite

A: Grundsätzliches / Hausregeln . . . . . (Punkte 01 – 08) 5

01: Turnierpersonal
02: Pflichten der Spieler
03: Offizielle Sprache am Tisch:
04: Offizielle Terminologie/Sprache während eines Pokerturnieres (*siehe auch Nr.52 45*)
05: Telekommunikation / Technische Geräte (Electronic Devices) (*siehe auch Nr.6*)
06: Foreign Objects
07: Speisen am Tisch
08: Deal Making

B: Platzvergabe; Auflösung von Tischen und Spielerausgleich an Turniertischen . . . . . (Punkte 09 – 15) 7

09: Anzahl der Sitzplätze (nur bei der Berliner THNL-Pokereinzelmeisterschaft und der Berliner OMAHA-Pokereinzelmeisterschaft)
10: Platzauslosung
11: Table Balancing / Ausgleich der Tische **(*gilt nicht bei Liga-Spieltagen*)**
12: Tischauflösung (nur bei der Berliner Pokereinzelmeisterschaft und der Berliner OMAHA-Pokereinzelmeisterschaft)
13: Spieler mit körperlichen Einschränkungen
14: Mitlaufende Stacks / Leaving Tournament
15: Identification

C: Allgemeine Verfahrensweise . . . . . (Punkte 16 – 25) 10

16: Nächste Hand und Neue Blindstufe (*siehe auch Nr.72 64*)
17: Chip Race / Chip Up – Verfahren bei der Herausnahme niedrigwertiger Chips *(nur bei Liga-Spieltagen)*
18: Chip Up – Verfahren bei der Herausnahme niedrigwertiger Chips *(nur bei Berliner THNL-Pokereinzelmeisterschaft, Berliner OMAHA-Pokereinzelmeisterschaft und Championstable)*
19: Chips im Spiel müssen jederzeit sichtbar und zählbar sein / Visible Chips / Wechseln von Chips

Seite

20: Transportieren von Turnierchips / Moving Chips
21: Visible Cards
22: Wechsel des Kartensatz (-deck)
23: Re-buys / Add-On
24: „Zeit/Time“ beantragen / Calling for Clock (*siehe auch Nr.26 23*)
25: Rabbit Hunting

D: Anwesenheit der Spieler . . . . . (Punkte 26 – 28) 13
26: „Am Platz“-Regel
27: Laufende Hand / Verbleibende Aktion
28: Action Pending

E: Button, Ante und Blinds . . . . . (Punkte 29 – 35) 14
29: Button
30: Button bei den Liga-Spieltagen
31: Button bei der Berliner THNL-Pokereinzelmeisterschaft, der Berliner OMAHA-Pokereinzelmeisterschaft und beim Championstable
32: Toter Button / Dead Button
33: Buttonregel im Heads-up
34: Incorrect Button
35: Ante

F: Regeln für das Austeilen der Karten . . . . . (Punkte 36 – 42) 15
36: Misdeal
37: Substantial Action (nach TDA) (*siehe auch Nr.36 30*)
38: Boxed Card
39: Fouled Deck
40: Vier Karten Flop
41: Weitere Irregularities
42: Hand-für-Hand-Phase

G: Spiel: Bets und Raises . . . . . (Punkte 43 – 59) 18
43: Mündliche Annoncierung einer Aktion / Aktionsreihenfolge
44: Aktion außer der Reihenfolge / Out of turn
45: Unkorrekte Fold
46: Folded Hands
47: Physikalische Aktionen (nach und außer der Reihe)
48: Durchführung eines Raises

49: Raises
50: All-in with Hidden Chips / versteckte Chips
51: Bets mit einem großen Chip (Oversized Chip)
52: Bets mit mehreren Chips
53: Anzahl der erlaubten Raises
54: Akzeptierte Aktion
55: Potgröße und Pot(größe)-Bet
56: String bets und Raises (verzögerte Einsätze oder Erhöhungen)
57: Nicht standardisierte und unklare Bets
58: Bedingte mündliche Aussagen
59: Dealer Speak

Seite

H: Pots, Showdown, All-In und Seat-Open . . . . . (Punkte 60 – 74) . . . 24
60: Deklaration
61: Aufdecken der Karten beim All-in
62: Reihenfolge beim Aufdecken der Karten / Showdown
63: Winning Hand
64: Showing the Winner
65: Beim Showdown das Board spielen
66: Das Recht, eine Hand zu sehen
67: Unabsichtlich eingezogene Hände / Tote Hände / Unprotected Hands
68: Töten der Gewinnerhand / Killing Hand
69: Anteil am Pot, wenn nur anteilig Ante bzw. Blind gezahlt wurde
70: Zuteilung des übriggebliebenen Chip (Odd Chips / Split Pot)
71: Side Pots
72: Angefochtene Pots / Disputed Hands
73: Meldepflicht beim Ausscheiden aus dem Turnier (hauptsächlich bei den Pokereinzelmeisterschaften)
74: Gleichzeitiges Ausscheiden aus dem Turnier

Seite

I: Etikette und Strafen (Verfehlungskatalog) . . . . . (Punkte 75 – 79) 28

75: Keine Offenlegung von Informationen
76: Öffnen der Karten / Exposing Cards
77: Exposing and Mucking
78: Ethischen Benehmen / Faires Spiel / Verbotene Absprachen
79: Verstoß gegen die Poker-Etikette / Strafen und Disqualifikation / Penalties

J: Sonstiges . . . . . (Punkte 80 – 82) 35

80: TV-Tische und Hole Cards
81: Tournament Property
82: Spielkleidung

A: Grundsätzliches:

Dieses Regelwerk „orientiert“ sich an den Turnierregeln von TDA (Poker Tournament Directors Association) und EPT (European Poker Tour). Das heißt nicht, dass eventuelle Regeländerungen von TDA und EPT sofort und ungeprüft in dieses PVB-Regelwerk übernommen werden.
Mit der Bezeichnung „Spieler“ sind gleichermaßen auch „Spielerinnen“ (also männliche, weibliche und diverse Spielende) gemeint.

01: Turnierpersonal

Der Turnierdirektor sowie das Floor-Personal haben bei allen Entscheidungen jederzeit der Turnierintegrität und der Fairness gegenüber den beteiligten Spielern die höchste Priorität einzuräumen. Unter besonderen Umständen ist deshalb das Fairnessprinzip über eine „technische Auslegung des Regelwerkes“ zu stellen. Abschließende Entscheidungen des Turnierpersonals sind endgültig und nicht anfechtbar.

02: Pflichten der Spieler

Von den Spielern wird erwartet, dass sie ihre Anmeldedaten und die Zuweisung des Sitzplatzes bestätigen, ihre Karten schützen, ihre Absichten klar äußern, den Spielverlauf verfolgen, handeln, wenn sie an der Reihe sind, ihr Recht zu handeln verteidigen, dafür sorgen, dass ihre Karten sichtbar sind, ihre Chips richtig stapeln, während einer Live-Hand am Tisch bleiben, etwas sagen, wenn sie einen Fehler bemerken, den Tisch nach Aufforderung unverzüglich wechseln, einem Spieler zu einer Hand folgen, die Regeln kennen und einhalten und generell zu einem ordnungsgemäßen Turnierverlauf beitragen.

03: Offizielle Sprache am Tisch:

(1) In PVB-Turnieren darf im Verlauf einer Hand nur Deutsch oder Englisch gesprochen werden.

04: Offizielle Terminologie/Sprache während eines Pokerturnieres (*siehe auch Nr.52***)**

(1) Die offizielle Poker-Terminologie ist einfach, eindeutig und vollständig: setzen (bet), erhöhen (raise), mitgehen (call), passen (fold), schieben (check), all-in, pot (nur bei Pot-Limit-Varianten zulässig).

(2) Regional benutzte Ausdrücke können ggf. zulässig sein, wenn sie die o.g. Standards erfüllen. Allerdings ist es das Risiko des Spielers, diese Terminologie zu benutzen und kann möglicherweise zu Entscheidungen des

Turnierpersonals führen, die der Spieler nicht gewollt hatte. Es liegt einzig in der Verantwortung des jeweiligen Spielers, seine Aktionen eindeutig zu machen. Hierzu auch Regel Nr.48 („Durchführung eines Raises“) und Nr.57 („Nicht standardisierte und unklare Bets“).

05: Telekommunikation / Technische Geräte (Electronic Devices) (*siehe auch Nr.6***)**

(1) Auf dem Tisch sind elektronische Geräte zu keiner Zeit gestattet. Sie können in einer Tasche, auf dem Schoß der Spieler oder einem Beistelltisch abgelegt werden, jedoch niemals auf einem Turniertisch (zum Tisch zählen alle Tischteile, einschließlich der Tischumrandung).

(2) Lediglich zum Hören von Musik dürfen entsprechende elektronische Geräte genutzt werden. Dies hat jedoch nur mit Kopfhörern und mit der Lautstärke zu erfolgen, so dass andere Spieler nicht beeinträchtigt werden.

(3) Nur dem PVB-Spielleiter oder einem direkt hierzu Beauftragten ist es gestattet, zu Zwecken der Berichterstattung (aber auch nur hierfür) ein elektronisches Gerät zu benutzen, wenn derjenige sich nicht in der Hand befindet und der Spielablauf hierbei nicht beeinträchtigt wird.

(4) Nachteile, die sich durch das Hören von z.B. lauter Musik ergeben (z.B. das unbeabsichtigte Callen einer nicht verstandenen Raise-Announce) hat der Spieler hinzunehmen.

(5) Zur Vermeidung von Missverständnissen sei hiermit ausdrücklich festgestellt, dass die Bezeichnung "Elektronisches Gerät" die folgenden Geräte - jedoch nicht ausschließlich - umfasst, ob bekannt oder unbekannt:

a) Email and Texting Devices - Generell dürfen Spieler weder Nachrichten noch Emails schreiben und lesen - anderenfalls wird die entsprechende Hand für tot (ungültig) erklärt.

b) Telefon - Spieler dürfen am Tisch kein Telefon benutzen (telefonieren), egal ob sie an einer Hand beteiligt sind oder nicht. Zum Telefonieren müssen Sie vorher den Tisch verlassen. Während des Turniers sind laute Klingeltöne abzustellen (ggfs. nur Vibrationsalarm einstellen)

c) eBooks, usw. - Spieler können derartige Geräte nur verwenden, solange sie nicht an einer Hand beteiligt sind (eine Ausnahme bilden Audio-Geräte).

d) Laptops, iPads, Netbooks, Computer, usw. - Spieler dürfen derartige Geräte am Tisch nicht verwenden. (Ausnahme : Mitspielende Berichterstatter oder Schriftführer des bzw. für den PVB)

e) An Fernsehtischen oder dem Finaltisch eines Main Events sind keine elektronischen Geräte erlaubt.

f) Tisch-Ablenkungen :
Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, Spieler zum Beenden der Nutzung eines oder aller elektronischen Geräte oder anderer Gerätschaften aufzufordern, wenn das Floor-Personal der Meinung ist, dass durch diese Nutzung der Zeitplan oder andere Spieler am Tisch beeinträchtigt werden. Spieler können den Dealer bitten,

sich an das Floor-Personal zu wenden, wenn sie der Meinung sind, ein Spieler beeinträchtige den Spielablauf durch äußere Einflüsse, inklusive (jedoch nicht ausschließlich) Bücher, Zeitschriften oder elektronische Geräte.

06: Foreign Objects

(1) Es dürfen keine turnierfremden Objekte auf dem Tisch liegen, mit Ausnahme von maximal einem Kartenschützer (in angemessener Größe). Dies gilt auch für einen turnierfremden Pokerchip.

(2) Laut Regel Nr.05 dürfen keine elektronischen Geräte auf dem Tisch oder der Tischumrandung abgelegt werden.

07: Speisen am Tisch

(1) Das Einnehmen von Speisen ist direkt am Spieltisch unerwünscht. Dies ist deshalb möglichst während der Pausen oder jederzeit ausserhalb des Turnierbereiches durchzuführen.

08: Deal Making

(1) Deals sind in jedem PVB-Turnier nicht erlaubt.

B: Platzvergabe*; Auflösung von Tischen und Spielerausgleich an Turniertischen*

09: Anzahl der Sitzplätze (nur bei der Berliner THNL-Pokereinzelmeisterschaft und der Berliner OMAHA-Pokereinzelmeisterschaft)

(1) Bei der Berliner THNL-Pokereinzelmeisterschaft spielen möglichst maximal jeweils 9 Spieler an einem Tisch (in Abhängigkeit von der gemeldeten Spieleranzahl). Am FinalTable spielen (maximal) 9 Spieler.

(2) Bei der Berliner OMAHA-Pokereinzelmeisterschaft spielen maximal jeweils 8 Spieler an einem Tisch. Am FinalTable spielen (maximal) 8 Spieler.

10: Platzauslosung

(1) Die Sitzverteilung wird zur Turnieranpassung durch die Turnierleitung festgelegt. Die Vereinsspieler werden zu Turnierbeginn (möglichst) gleichmäßig an die einzelnen Tische verteilt. Die Turnierplätze an den einzelnen Tischen werden dann den Spielern durch Zufall zugewiesen.

(2) Die Liga-Spieltage werden im Sit&Go-Modus durchgeführt. Eine Auflösung von Tischen bzw. das Umsetzen von Spielern erfolgt hier demzufolge nicht.

(3) Ein Spieler, der sein Turnier mit dem korrekten Anfangsstack auf einem falschen Platz beginnt, ist umgehend mit seinem aktuellen Chipstand an seinen richtigen Platz umzusetzen.

11: Table Balancing / Ausgleich der Tische (gilt nicht bei Liga-Spieltagen)

(1) Beim Ausgleich der Tische sollte sich der umgesetzte Spieler in seiner Position nicht verschlechtern. In der Regel wird der Spieler umgesetzt, der am alten Tisch den nächsten Big-Blind hätte zahlen müssen. Am neuen Tisch erhält er den nächsten freien Platz nach dem aktuellen Big-Blind.

(2) Die Auswahl, von welchem Tisch der Spieler genommen wird, wird ausschließlich durch die Turnierleitung festgelegt. Die Entscheidung, zu welchem Zeitpunkt ein Tisch aufgelöst wird oder Tische ausgeglichen werden, obliegt letztendlich nur der Turnierleitung.

(3) An Tischen, an denen 3 oder mehr Plätze frei sind, wird das Spiel gestoppt, bis alle neuen Spieler Ihren Platz eingenommen haben.

12: Tischauflösung (nur bei der Berliner Pokereinzelmeisterschaft und der Berliner OMAHA-Pokereinzelmeisterschaft)

(1) Spieler, die von einem aufgelösten Tisch kommen, übernehmen auf dem neuen Platz die Rechte und Pflichten dessen. Sie können im Big-Blind, im Small-Blind und am Button einsteigen.
Einzige Position, in der sie keine Hand erhalten, ist zwischen Small-Blind und Button.

(2) Die umgesetzten Spieler haben bei einer Tischauflösung keinen Anspruch auf einen "gleichguten" oder "besseren" Platz. Insofern ist es möglich, dass ein Spieler, der am aufgelösten Tisch gerade das Big Blind gezahlt hat, auch am neuen Tisch sofort dieses (wieder) zahlen muss.

(3) Ein Spieler, der bei Tischwechsel oder Tischauflösung absichtlich die Blinds umgeht (durch einen extrem langsamen Platzwechsel), muss die Blinds nachbringen und/oder erhält einen Penalty. Die nachgebrachten Jetons kommen in den nächsten Pot und sind „Dead money“.

13: Spieler mit körperlichen Einschränkungen

(1) Spielern mit körperlichen Einschränkungen wird, soweit wie möglich, entgegengekommen.

14: Mitlaufende Stacks / Leaving Tournament

Liga-Spieltage :

(1a) Mit vorheriger, ordentlicher Anmeldung bis zum Turnierstart kann ein Stack bei Verspätung eines Spielers für die Dauer einer Blindstufe (20 Min. bzw. 25 Min.) im Turnier mitlaufen. Danach wird der Stack vom Floor-Personal eingezogen und das Turnier mit 0 Punkten für den entsprechenden Spieler gewertet.

(1b) Während dieses PVB-Turniers darf ein Spieler maximal 25 Minuten durchgehend aussetzen. Eine Zuwiderhandlung wird mit Ausschluss aus dem Turnier, Wertung der aktuellen Position und Einzug des Stacks geahndet.

Berliner THNL-Pokereinzelmeisterschaft, Berliner OMAHA-Pokereinzelmeisterschaft und Championstable :

(2a) Mit vorheriger, ordentlicher Anmeldung bis zum Turnierstart kann ein Stack bei Verspätung eines Spielers für die Dauer einer Blindstufe (20 Min bzw. 25 Min.) im Turnier mitlaufen. Danach wird der Stack vom Floor-Personal eingezogen und das Turnier mit 0 Punkten für den entsprechenden Spieler gewertet. Der Stack verbleibt nur noch maximal 60 min. im Turnier, wenn sich der verspätende Spieler bis zum Turnierbeginn beim Spielleiter bzw. telefonisch in der entsprechenden Spielstätte beim Floorman meldet und entschuldigt.

(2b) Während dieses PVB-Turniers darf ein Spieler maximal 20 bzw. 25 Minuten durchgehend aussetzen. Eine Zuwiderhandlung wird mit Ausschluss aus dem Turnier, Wertung der aktuellen Position und Einzug des Stacks geahndet.

(3) Das längere Verlassen des Tisches ist dem Floorman durch den betreffenden Spieler mitzuteilen.

(4) Der Dealer hat darauf zu achten, ob und wie lange ein Spieler den Tisch verlässt. Dies hat er bei einem Wechsel dem nachfolgenden Dealer und bei Zeitablauf (20min/25min/60min) dem Floor-Personal zu melden.

(5) Die Spielchips des betreffenden Spielers werden weiterhin "ausgeblindet", also eingezogen, wenn er mit seinen Blinds an der Reihe ist. Sollte der Spieler jedoch in dem Augenblick, wenn seine letzten Chips ausgeblindet werden, in den Preisrängen sein, behält er seinen Anspruch auf alle Preise, die ihm normalerweise aufgrund seiner Turnierplatzierung zustehen würden.

(6) Das Floor-Personal hat den eingezogenen Stack zu zählen und auf der Tischkarte und dem Spielerpass zu notieren

15: Identification

(1) Alle Spieler sind verpflichtet, sich beim Einnehmen ihrer Startplätze mit ihrem PVB-Spielerausweis (sobald vom PVB ausgegeben) zu identifizieren. Jeder Spieler, der einen falschen Ausweis vorlegt oder sich für einen anderen Spieler ausgibt, wird bestraft bis hin zur Disqualifikation vom Event.

C: Allgemeine Verfahrensweise

16: Nächste Hand und Neue Blindstufe (*siehe auch Nr.72***)**

(1) Wenn in einer Blindstufe die Zeit abgelaufen ist, werden durch die Turnierleitung die neuen Blinds annonciert, die ab der nächsten Hand gültig sind.

(2) Sollte während des Turniers die Blinduhr für den Dealer sichtbar sein, hat dieser an seinem Tisch die Blinds auch zu erhöhen, falls die neuen Blinds nicht durch die Turnierleitung hörbar vor dem Beginn der neuen Hand annonciert wurden.

(3) Eine neue Hand beginnt mit Start des Mischen per Hand, oder, wenn eine Mischmaschine benutzt wird, mit dem Drücken des Misch-Button der Maschine durch den Dealer.

17: Chip Race / Chip Up – Verfahren bei der Herausnahme niedrigwertiger Chips
(nur bei Liga-Spieltagen)

(1) Chip Race und Chip Up werden an den Liga-Spieltagen i. d. R. nicht durchgeführt.

(2) Der Floorman hat jedoch jederzeit das Recht, in den höheren Blind-Level zur Beschleunigung des Spiels einen Großteil der niedrigwertigen Chips umzutauschen („color up“), wenn diese nicht mehr benötigt werden.

18: Chip Up – Verfahren bei der Herausnahme niedrigwertiger Chips
(nur bei Berliner THNL-Pokereinzelmeisterschaft, Berliner OMAHA-Pokereinzelmeisterschaft und Championstable)

(1) Sollten Chips wegen ihrer geringen Wertigkeit nicht mehr benötigt werden, erfolgt (spätestens) in der nächsten Pause durch das Floor-Personal ein Umtausch in den nächsthöheren Wert (z.B. jeweils fünf 100er-Chips

werden in einen 500er-Chip getauscht). Sollte ein Umtausch nicht mehr möglich sein, wird ein evtl. verbleibender Chip mit geringerem Wert in einen Chip mit dem nächsthöheren Wert getauscht (Chip Up).

(2) Ein Spieler kann demzufolge allein durch diesen Wechselvorgang nicht aus dem Turnier ausscheiden.

(3) Die Spieler sind aufgefordert, beim Chip Up persönlich anwesend zu sein.

19: Chips im Spiel müssen jederzeit sichtbar und zählbar sein / Visible Chips / Wechseln von Chips

(1) Um allen Spielern jederzeit die Möglichkeit zu geben, die Chips der Mitspieler sehen und abzählen zu können, sollten die Chips in übersichtlichen Stacks aufgestellt sein. Der PVB empfiehlt einfarbige Stacks zu jeweils 20 Chips oder einem Vielfachen davon aufzustellen. Dabei müssen die Spieler die höherwertigen Chips jederzeit sichtbar und erkennbar (vorn/oben) aufstellen.

(2) Dem Turnierdirektor ist es erlaubt, die Chips auf Anzahl und Chipwert zu überprüfen und jederzeit ggfs. einen „color up“ durchzuführen. Der Spieler hat das Recht, beim „color up“ persönlich anwesend zu sein.

(3) Spieler dürfen Chips nie direkt untereinander wechseln. Zuwiderhandlungen können mit einem Ausschluss aus dem Turnier geahndet werden.

(4) Zum Wechseln von Chips haben die beteiligten Spieler immer den Dealer zur Hilfe zu nehmen. Dieser hat den Wechselvorgang durchzuführen bzw. zu überwachen.

20: Transportieren von Turnierchips / Moving Chips

(1) Kein Spieler darf Turnierchips so halten oder transportieren, dass sie nicht sichtbar sind. In der Regel ist für den Transport immer ein Chiptray (Chip-Tablett) zu benutzen.

(2) Spieler dürfen zu keiner Zeit (auch nicht in den Spielpausen) Chips vom Tisch entfernen bzw. einstecken.

(3) Ein Spieler, der dies tut, verliert diese Chips und kann sogar vom Turnier disqualifiziert werden. Die eingezogenen Chips werden aus dem Turnier genommen.

(4) Die Ahndung für Diebstahl und des unerlaubten Einbringens von Chips obliegt der Turnierleitung und wird höchstens mit Turnierausschluss und ggfs. Vertragstrafen für den Verein gewertet.

21: Visible Cards

(1) Die Spieler müssen ihre Karten jederzeit für alle Spieler sichtbar halten. Die Spieler werden aufgefordert, zum Schutz ihrer Karten statt ihrer Hände einen Kartenschützer zu verwenden. Dies stellt sicher, dass die Karten jederzeit zu sehen sind. Die Spieler dürfen ihre Karten zu keiner Zeit verstecken oder auf irgendeine andere Art verbergen.

(2) Spieler, die gegen diese Regel verstoßen, können ihre Spielrechte verlieren oder bestraft werden, einschließlich der Möglichkeit, dass ihre Hand für tot (ungültig) erklärt wird.

22: Wechsel des Kartensatz (-deck)

(1) Ein Wechsel des Kartensatzes erfolgt nur auf Anforderung des Dealers, entsprechend der Vorgaben der Turnierleitung. Kleinere (kaum sichtbare) Markierungen oder Wölbung der Karten sind kein Grund für einen Wechsel, für alle Spieler sichtbare Markierungen und Knicke in den Karten sind ein Wechselgrund.

(2) Ein Spieler selbst darf den Wechsel des Kartensatzes nicht verlangen, sondern lediglich den Dealer auf Kartenmarker hinweisen.

(3) Die Entscheidung des Floorman, ob und ggfs. wann (z.B. erst in der nächsten Pause) das Kartendeck gewechselt wird oder nicht, ist endgültig.

(4) Die offensichtlich mutwillige und/oder wiederholte Markierung oder Beschädigung von Karten durch einen Spieler hat der Dealer dem Floor-Personal zu melden. Der Spieler wird hierfür bestraft.

23: Re-buys / Add-On

(1) Re-buys und Add-On sind in den Turnieren des PVB generell nicht zulässig.

24: „Zeit/Time“ beantragen / Calling for Clock (*siehe auch Nr.26***)**

(1) Nachdem eine annehmbare Zeit (ca. 1 min. bei Minimalentscheidungen, ca. 2 min. bei All In-Situationen) für die Entscheidung eines Spielers abgewartet wurde, darf ein Spieler beim Dealer „Zeit“ beantragen.

(2) Um "Time" zu rufen, muss ein Spieler an seinem zugewiesenen Platz sein.

(3) Nur der Dealer darf in Abhängigkeit von der Spielsituation entscheiden, ob eine „annehmbare Zeit“ vergangen ist und dann die Turnierleitung zur „Zeit“-nahme rufen.

(4) Ab Beginn der „Zeit“-nahme durch das Floor-Personal hat der Spieler noch eine weitere Minute Zeit für seine Entscheidung. Hierbei werden die letzten 10 Sekunden heruntergezählt und die Hand danach für „tot“ erklärt. Hat der Spieler nicht vor Ablauf des Countdowns agiert, ist seine Hand automatisch tot.

(5) Das wiederholte und offensichtliche Verzögern des Spiels kann geahndet werden.

25: Rabbit Hunting

(1) Das sogenannt rabbit hunting ist während eines Turniers nicht gestattet. Rabbit hunting ist das Aufdecken von Karten durch den Dealer „die gekommen wären“, obwohl eine Hand bereits beendet wurde.

D: Anwesenheit der Spieler

26: „Am Platz“-Regel

(1) Ein Spieler muss, sobald die erste Karte am Tisch verteilt wird, auf seinem zugewiesenen Platz sitzen, ansonsten wird die Hand sofort für "tot" erklärt. Dies gilt auch für den "Big Blind".

(2) Ein Spieler muss an seinem zugewiesenen Platz sein, um das Recht zu haben, die Turnierleitung zur „Zeit“-nahme zu rufen. Siehe dazu Regel Nr.24 („Zeit/Time“ beantragen).

27: Laufende Hand / Verbleibende Aktion

(1) Ein Spieler darf seinen Platz nicht verlassen, solange seine Hand noch aktiv ist. Verlässt er diesen doch, erhält der Spieler eine Ermahnung bzw. Strafe.

28: Action Pending

(1) Ein noch aktiver Spieler darf den Tisch erst verlassen, wenn er an der Reihe ist und seine Hand gefouldet hat oder die Hand beendet ist.

(2) Ein noch aktiver Spieler darf bei anstehender Pause seinen Chipstand erst auf der Tischkarte notieren, wenn er an der Reihe ist und seine Hand gefouldet hat oder die Hand beendet ist.

(3) Ist ein Spieler All-in, darf er den Tisch nicht verlassen. Er darf sich weder unter das Publikum mischen noch im Raum umhergehen oder Kontakt zu den Medien aufnehmen usw.

(4) Verlässt ein Spieler den Tisch, solange er aktiv an einer Hand teilnimmt, zieht dies eine Ermahnung/Strafe nach sich.

E: Button und Blinds

29: Button

(1) Der Button wird in der Regel durch den Dealer bewegt.

30: Button bei den Liga-Spieltagen

(1) Der Button startet generell an Platz 1.

31: Button bei der Berliner THNL-Pokereinzelmeisterschaft, der Berliner OMAHA-Pokereinzelmeisterschaft und beim Championstable

(1) Der Button wird zu Beginn des Turniers sowie bei Wiederaufnahme am Finaltisch durch die Ziehung der höchsten Karte (an einem vom Floorman auserwählten Tisch) ermittelt. Diese Ziehung bestimmt die Button-Position für das gesamte Teilnehmerfeld eines Turniers.

32: Toter Button / Dead Button

(1) Im Turnier ist bei Ausscheiden eines Spielers im Small Blind oder das Hinzukommen eines neuen Spielers auf der Big Blind-Position der Dead Button für die nächste Hand obligatorisch (Button geht nicht weiter und bleibt 2x auf derselben Position).

33: Buttonregel im Heads-up

(1) Im Heads-up ist der Small Blind gleichzeitig der Button und muss in der ersten Setzrunde als Erster agieren. In allen folgenden Setzrunden muss der Big Blind als Erster agieren.

(2) Der Button ist zu Beginn des Heads-up ggfs. so zu verändern, dass ein Spieler nicht zweimal in Folge als Big Blind agieren muss.

34: Incorrect Button

(1) Wurde der Dealer Button falsch platziert und dies erst nach „Substantial Action“ (siehe Nr. 37) bemerkt, wird das Spiel fortgesetzt und der Button im Uhrzeigersinn weitergesetzt.

(2) Wird die Fehlposition vor „Substantial Action“ entdeckt, wird die Hand für ungültig erklärt und die Position des Button korrigiert.

35: Ante

(1) Das Setzen der Ante hat Vorrang vor dem Setzen der Blinds.

F: Regeln für das Austeilen der Karten

36: Misdeal

(1) Bei Misdeals gilt immer, dass neu gemischt und gegeben wird, vorausgesetzt, der Fehler wird bemerkt, bevor zwei/drei Spieler ihren Zug gemacht haben (siehe Nr.37: „Substantial Action“)

(2) Unter anderem sind die folgenden Situationen Misdeals:

a) Eine der ersten beiden Karten, die ausgeteilt werden, ist sichtbar.

b) Zwei oder mehr Karten werden durch den Dealer aufgedeckt.

c) Zwei oder mehr Karten sind sichtbar oder lagen im Kartenstapel verkehrt herum.

d) Die erste Karte wird dem falschen Spieler ausgeteilt (z.B. wenn der Button an der falschen Position liegt).

e) Karten werden an einen (z.B. leeren) Platz verteilt, der keine Karten erhalten durfte.

f) Ein Spieler, der Karten erhalten haben müsste, hat diese nicht bekommen.

g) Eine falsche Anzahl von Karten wurde bei einem Spiel ausgeteilt.

h) Eine Karte wurde nicht in der richtigen Reihenfolge ausgeteilt.

i) Wenn das Fehlen einer oder mehrerer Karten bemerkt wird.

(3) Wenn möglich sollte der Fehler durch den Dealer berichtigt werden. Dies ist u.a. nur möglich, wenn kein Spieler bereits Einsicht in seine Karten genommen hat und die richtige Kartenreihenfolge hergestellt werden kann.

(4) Am Button können Spieler zwei aufeinanderfolgende Karten ausgeteilt bekommen.

(5) Hat bereits „substantial action“ (siehe Nr.37) in einer ausgeteilten Hand stattgefunden, kann die Hand nicht mehr als Misdeal deklariert werden, sondern ist fortzusetzen.

(6) Hat ein Spieler 3 Karten erhalten und dies wird zu spät bemerkt, zieht der Floorman eine der Karten, die dann als Burncard verwendet wird.

37: Substantial Action (nach TDA) (*siehe auch Nr.36***)**

(1) „Substantial Action“ ist wie folgt definiert:

a) zwei aufeinander folgende Aktionen von Spielern haben stattgefunden, von denen mindestens eine eine bet oder ein call sein muss (also alle zwei Aktionen, die nicht zwei checks oder zwei folds sind) oder

b) drei beliebige Aktionen (check, bet, raise, call oder fold).

38: Boxed Card

(1) Wird eine Boxed Card (Eine Karte, die im Deck mit der Bildfläche nach oben liegt) im Kartenblatt entdeckt, wird sie aus dem Spiel genommen und als nicht vorhanden gewertet.

39: Fouled Deck

(1) Ein "Fouled Deck" nennt man ein Kartenblatt mit einer inkorrekten Anzahl von Karten. Dazu zählen auch Blätter mit verschiedenen Rückseiten oder mit mehreren Karten gleichen Werts oder gleicher Farbe.

(2) Spieler, die vorsätzlich eine Hand spielen, obwohl sie wissen, dass es sich um ein „Fouled Deck“ handelt, erhalten keine in den Pot gezahlten Chips zurück und können zusätzlich für das Zurückhalten ihres Wissens bestraft werden.

(3) Ein Spiel mit einem Deck, in dem eine oder mehrere Karten fehlen, macht keinen Unterschied in den Ergebnissen der Hand.

40: Vier Karten Flop

(1) Wird ein Flop mit vier (statt drei) Karten verteilt, unabhängig davon, ob diese bereits umgedreht wurden, hat der Dealer die offensichtliche Burn-Karte (nur falls diese eindeutig zu identifizieren ist) zurück auf den Handstapel zu nehmen und als (nächste) Burn-Karte zu verwenden.

(2) Ist eine Identifikation der Burn-Karte nicht eindeutig möglich, sind diese vier Karten erneut verdeckt zu mischen. Der Floorman wird dann aus diesen vier Karten eine Karte ziehen, die dann zur (nächsten) Burn-Karte wird, während die anderen drei Karten den Flop bilden.

41: Weitere Irregularities

(1) Wenn ein Dealer versehentlich eine zusätzliche Karte dealt, bevor eine Aktion stattfindet, wird die Karte an die Spitze des Stapels gesetzt und als Burn-Karte für die nächste Runde verwendet.

(2) Am Anfang einer jeden Runde muss eine Karte „gebrannt“ werden. Wenn ein Dealer dies nicht tut oder mehr als eine einzelne Karte brennt, müssen die Karten an die richtigen Spieler wiederhergestellt werden, wenn der Fehler gefunden wird, bevor es einen Einsatz in dieser Runde gibt.

(3) Wenn versehentlich zwei Karten „gebrannt“ werden und eine Korrektur nicht eindeutig möglich ist, zieht der Floorman eine der beiden Karten, die dann als nächste Burncard verwendet wird.

(4) Wenn „Substantial Action“ (siehe Nr.37) erfolgt ist, gelten die Karten als gedealt.

(5) Wenn der Dealer die nächsten Karte dealt, bevor das Setzen komplett in einer Runde beendet ist, wird diese Karte eingemischt, die Setzrunde beendet und die nächste Karte neu gedealt.

(6) Sollte der Dealer das Deck foulden, weil er dachte, der Deal ist vorbei, muss die Hand trotzdem zu Ende gespielt werden und das Deck so gut wie möglich wiederhergestellt werden.

42: Hand-für-Hand-Phase

(1) In bestimmten Phasen eines Turniers - z.B. kurz vor Erreichen des Final-Table oder dem Erreichen der Preise oder wenn das Preisgeld nach dem nächsten ausgeschiedenen Spieler signifikant ansteigt und noch mehr als ein Tisch übrig ist - kann ein Turnier "Hand-für-Hand" ("hand-for-hand") gespielt werden. Das bedeutet: Wenn ein Tisch eine Hand bereits beendet hat, muss dieser mit dem Spiel pausieren, bis auch alle anderen Tische die jeweilige Hand beendet haben. Die Entscheidung, wann in den „Hand-für-Hand“-Modus gewechselt bzw. wann dieser beendet wird, obliegt alleine der Turnierleitung.

G: Spiel: Bets und Raises

43: Mündliche Annoncierung einer Aktion / Aktionsreihenfolge

(1) Die Spieler haben in der vorgegebenen Reihenfolge zu agieren.

(2) Die mündliche Annoncierung einer Aktion ist für den Spieler, der an der Reihe ist, bindend.

(3) Chips, die von dem Spieler, der an der Reihe ist, in den Pot gelegt werden, müssen im Pot verbleiben.

44: Aktion außer der Reihenfolge / Out of turn

(1) Die Spieler müssen zu jeder Zeit der Reihe nach agieren.

(2) Spieler, die absichtlich außer der Reihe agieren, können bestraft werden.

(3) Eine Aktion, die ein Spieler außer der Reihenfolge tätigt, bleibt bindend, wenn sich Situation bis zu dem Spieler, der vorzeitig agiert hat, nicht verändert. Ein Check, ein Call oder ein Fold verändern die Situation nicht.

(4) Verändert sich die Situation, ist die Aktion, die außer der Reihenfolge deklariert wurde, nicht mehr bindend, der Einsatz außer der Reihe wird dem Spieler zurückgegeben. Sobald dieser Spieler nun an der Reihe ist, hat er alle Optionen zu einem Call, Raise oder Fold.

(5) Ein Fold außerhalb der Reihenfolge ist hingegen immer bindend.

(6) Anzeigen, dass man foulden wird, ist nicht erlaubt und wird geahndet.

45: Unkorrekte Fold

(1) Alle Folds, die vor Ende der letzten Betting-Runde (vor der Show Down Phase) erfolgen und entweder auf einen Check erfolgen, wenn der Spieler an der Reihe ist, oder generell außer der Reihe erfolgen, sind zwar verbindlich, können aber eine Strafe nach sich ziehen, da sie unkorrekt erfolgen.

46: Folded Hands

(1) Eine Hand gilt als gepasst, sobald sie vom Dealer berührt wurde oder mit den verbrannten Karten, dem Board oder dem Stapel verdeckt liegender, vom Spieler oder vom Dealer abgeworfener Karten in Berührung kommt.

(2) Anwenden der Regel Nr.1: Das Floor-Personal kann eine eigentlich abgeworfene Hand wieder ins Spiel bringen, wenn es dafür einen wichtigen Grund gibt und wenn die korrekte Hand eindeutig wieder identifiziert werden kann.

(3) Sobald ein Spieler seine Karten mit einer eindeutigen Vorwärtsbewegung abwirft, wird die Hand als gepasst gewertet. Die Entscheidung des Floor-Personals ist endgültig.

(4) Folds außer der Reihe sind immer bindend.

47: Physikalische Aktionen (nach und außer der Reihe)

(1) Alle Chips, die von Spielern in den Pot geschoben werden, wenn diese am Zug sind, bleiben im Pot (Ausnahme: Es wurde mit nur einem Chip gecallt).

(2) Hat ein Spieler erhöht und seine Hand ist "killed", bevor sein Raise gecallt wurde, darf der Spieler den Betrag der Erhöhung zurücknehmen, verliert jedoch die Summe des Call.

(3) Für alle Chips, die außer der Reihe in den Pot gelegt werden, gilt Regel für „String Bets“ gleichermaßen.

(4) Spieler, die außer der Reihe agieren, um das Spiel zu beeinflussen, werden bestraft.

48: Durchführung eines Raises

(1) In No-Limit-Varianten ist ein Raise in folgenden drei Varianten zulässig:

a) Der gesamte Betrag wird in einem Zug in den Pot befördert.

b) Der Betrag wird zunächst mündlich annonciert und wird dann in den Pot befördert.

c) Es wird zuerst mündlich ein Raise annonciert, dann der Betrag für den Call platziert und in einem dritten Schritt der Betrag für das Raise in einem Zug in den Pot gelegt.

(2) Das Setzen des Raise-Betrages hat <u>umgehend</u> nach dem Annoncieren zu erfolgen.

(3) Es ist allein die Verantwortung des agierenden Spielers, seine Intension eindeutig und klar zu machen.

49: Raises

(1) In No-Limit-Spielen gibt es keine Begrenzung der Raises.

(2) Vor dem Flop muss mindestens um die Höhe des BigBlind geraist werden, danach immer so hoch, wie das Raise zuvor (Differenz).

(3) Ein Raise muss nach dem Flop mindestens die Größe der letzten Bet oder des letzten Raises der Setzrunde haben (Differenz).

(4) Half-Bet Raising - Erhöht der Spieler, der ein Raise spielt, (irrtümlich) um mindestens 50% oder mehr der letzten Bet, aber um weniger als das Minimumraise, muss er ein volles Minimumraise tätigen. Dieses Raise muss exakt das Minimumraise sein.

(5) Erhöht ein Spieler den vorangegangenen Einsatz um weniger als die Hälfte, ohne sein Raise anzusagen, wird er aufgefordert, den vorangegangenen Einsatz zu callen.

(6) In No-Limit- und Pot-Limit-Varianten wird durch ein All-In eines Spielers, der mit seinem All-In weniger als das Minimumraise erreicht, die Setzrunde für die Spieler, die bereits agieren konnten, nicht wieder eröffnet. Diese können ggf. nur den Betrag auffüllen („incomplete raise“).

(7) Geht ein Spieler All-In, dürfen alle nachfolgenden Spieler diesen Betrag (nur) callen, solange kein anderer Spieler einen höheren Betrag gesetzt hat.
Sobald jedoch ein anderer Spieler den All-In-Betrag erhöhen will oder vor dem All-In-Spieler einen höheren Betrag gesetzt hat, sind von den nachfolgenden Spielern alle sonst geltenden oben genannten Raise-Regeln zu beachten. Gegebenenfalls wird ein Side-Pot gebildet.

50: All-in with Hidden Chips / versteckte Chips

(1) Ein erklärtes All-in verpflichtet den Spieler, seinen gesamten Stack in den Pot zu legen, einschließlich aller verdeckten Chips. Jedoch darf der All-in-Spieler nicht von verdeckten Chips profitieren.

a) Beispiel 1 - Spieler A geht mit (sichtbaren) 21.000 All-in und Spieler B callt mit einem Stack von 100.000. Während er seine Chips in die Mitte schiebt, verdeckt Spieler A zwei (weitere) Chips à 1.000 mit seinem Arm. Wenn Spieler A den Pot gewinnt, erhält er nur 21.000 in Chips. Verliert er die Hand, erhält sein Gegner den gesamten Stack, also 23.000.

b) Beispiel 2 - Spieler A geht mit (sichtbaren) 50.000 All-in und Spieler B callt mit einem Stack von 55.000. Während er seine Chips in die Mitte schiebt, verdeckt Spieler A einen (weiteren) Chip à 10.000 mit seinem

Arm. Wenn Spieler A den Pot gewinnt, erhält er nur 50.000 in Chips. Verliert er den Pot, erhält sein Gegner die gesamten 55.000 und verdoppelt.

51: Bets mit einem großen Chip (Oversized Chip)

(1) Immer, wenn eine Aktion zum Call einer bet oder der Call des Blinds mit einem einzigen Chip erfolgt, der einen größeren Wert hat, als für die Aktion notwendig ist, ist dies lediglich ein Call, wenn nicht vorher mündlich ein Raise angekündigt wurde.

(2) Wenn der Spieler bereits Chips gesetzt hat, die aber nicht zum Callen ausreichen (z.B. als SmallBlind) und dann einen "größeren" Chip (ohne mündliche Annonce) dazulegt, ist dies generell ein Call.

(Bsp. SB 300, BB 600, der SB wirft einen 1.000er-Chip zu seinen vor ihm liegenden 300 Chips und nimmt dann erst die 300 Chips weg: Dies ist ein Call, obwohl zuerst bzw. kurzzeitig 1.300 Chips vor ihm liegen und dies rechnerisch eigentlich ein Raise wäre.)

(3) Wenn der Spieler bereits Chips gesetzt hatte (z.B. als BigBlind), es vor ihm keine Erhöhung gab (seine vor ihm liegenden Chips reichen für ein Check aus), er seine BigBlind-Chips vom Tisch nimmt und dann einen "größeren" Chip (ohne mündliche Annonce) setzt, ist dies ein Raise auf Höhe des Chips (bzw. auf den maximal möglichen Wert bei Pot-Limit-Spielen).

(Bsp. SB 300, BB 600, kein Spieler vor dem BB raist, der BB nimmt die 600 Chips vom Tisch und setzt einen 5.000er-Chip: Dies ist ein Raise, obwohl er nur einen Chip setzt, da die vor ihm liegenden Chips zum Checken ausgereicht hätten.)

(4) Sollte ein Spieler in einer Setzrunde noch keine Chips gesetzt haben, muss die mündliche Ankündigung "Raise" erfolgen, bevor der einzelne Chip den Tisch berührt hat, wenn ein Raise beabsichtigt ist.

(5) Wenn eine Raise angekündigt wurde, ohne einen Betrag zu nennen, ist das Raise das erlaubte Maximum bis zum Wert des betreffenden Chips.

(6) Nach dem Flop wird ein Einsatz (eine Bet) mit einem Oversized Chip ohne Ansage immer als Einsatz in der vollen Höhe seines Wertes gerechnet.

52: Bets mit mehreren Chips

(1) Ohne mündliche Ankündigung ist das Platzieren von mehreren gleichfarbigen Chips, deren Wert über den zu callenden Betrag hinausgeht, nicht generell (nur) ein Call, wenn nach Abzug eines der gesetzten Chips der zu callenden Betrag nicht erreicht würde. Vielmehr ist (auch) zu prüfen, ob mindestens ein Minimum-Raise erfüllt ist.

a) Ein Beispiel: Preflop, Blinds sind 200/400; Spieler A Raise auf 1.200 (ein Raise um 800); Spieler B legt zwei Chips à 1.000 ohne mündliche Ankündigung in den Pot. Dies ist ein Raise, da Spieler B um mindestens 400 (insgesamt auf mindestens 1.600) erhöht hat.
Hätte Spieler B den Betrag von 1.200 (nur) callen wollen, wäre ein kurzes „Call“ notwendig gewesen.

(2) Werden hingegen verschiedenfarbige Chips in den Pot gesetzt, kommt Regel Nr.48 („Raises“) zur Anwendung.

53: Anzahl der erlaubten Raises

(1) Es gibt keine Begrenzung der Anzahl von Raises in No-Limit-Varianten.

54: Akzeptierte Aktion / Versehentlicher Call

(1) Poker ist ein Spiel, das Aufmerksamkeit und Beobachtung aller Aktion erfordert. Es ist daher die Verantwortung des callenden Spielers, den korrekten Betrag einer gegnerischen bet zu bestimmen, unabhängig davon, was der Dealer oder ein Spieler angeben.

(2) Auch wenn ein callender Spieler den Dealer zum Zählen des Betrages auffordert und einen nicht korrekten Betrag genannt bekommt, trägt der callende Spieler dennoch die volle Verantwortung für seine Aktion und muss ggf. den richtigen Betrag erbringen.

(3) Sollte ein Spieler nach einem vorangegangenen Raise ohne mündliche Announce Chips setzen, um den Betrag vor dem (nicht bemerkten) Raise zu callen, und erklärt er dann sofort, dass er das Raise nicht bemerkt hat, kann er seine Hand foulden, muss aber die gesetzten Chips im Pot belassen.

(4) Wie in allen anderen Turniersituationen auch, kommt ggfs. Regel Nr.1 auf Entscheidung des Turnierdirektors zur Anwendung.

55: Potgröße und Pot(größe)-Bet

(1) In Limit oder No-Limit Varianten darf niemand, auch nicht der Dealer, die Potgröße angeben.

(2) Die mündliche Ankündigung „Ich bette Pot“ ist in No-Limit-Varianten keine akzeptierte Ankündigung, sie bindet den Spieler allerdings, ein Bet zu machen.

56: String bets und Raises (verzögerte Einsätze oder Erhöhungen)

(1) Als String Bet bezeichnet man den Versuch, in mehreren Schritten zu setzen oder zu erhöhen. Eine String Bet liegt vor, wenn ein Spieler erst einen Teil seiner Chips setzt oder erhöht, dann aber ohne vorherige Ansage oder vorsätzlichen Betrug noch einmal in seinen Chipstapel greift, um weitere Chips zu setzen. Eine String Bet liegt auch vor, wenn ein Spieler erst einen Teil seiner Chips setzt und dann etwas verzögert weitere Chips, die sich in seiner Hand befinden, fallen lässt.

(2) Die Dealer sind dafür zuständig, String-bets zurückzuweisen und Raises verbal zu bestätigen.

(3) Alle Spieler am Tisch sind aufgefordert, den Dealer bei der Identifikation einer String Bet oder eines String Raise zu unterstützen.

(4) Alle von einem Spieler gecallten String Bets und Raises müssen vom Dealer bestätigt werden.

57: Nicht standardisierte und unklare Bets

(1) Spieler, die nicht standardisierte Ausdrücke oder Geste für ihre Deklarationen benutzen, tun dies auf eigene Gefahr. Diese können anders interpretiert werden, als vom Spieler gewollt.

(2) Insbesondere immer dann, wenn die Größe einer Bet verschiedene Interpretationen erlaubt, ist die zu wählen, die die kleinere Bet erklärt.
a) Beispiel: „Bet, fünf.“ Wenn unklar ist, ob 500 oder 5.000 gemeint ist, wird die Bet als der geringstmögliche Wert (hier 500) interpretiert. Bei Blinds 1.000/2.000 kann „Bet, fünf“ nur als 5.000 gewertet werden. Siehe hierzu auch Regeln Nr.4 („Offizielle Terminologie“) und Nr.48 („Durchführung eines Raises“).

(3) Bets sind durch mündliche Erklärung und/oder mit Chips zu machen. Wenn ein Spieler beides gemacht hat, wird die Bet dadurch definiert, was zuerst passierte. Wenn beides gleichzeitig passierte, hat eine klare und angemessene verbale Erklärung Vorrang, sonst zählen die Chips.

58: Bedingte mündliche Aussagen

(1) Bedingte mündliche Erklärungen, die sich auf zukünftige Aktionen beziehen, sind unkorrekt und nicht erwünscht. Sie können ggfs. durch die Turnierleitung als bindend entschieden werden und können ebenso eine Strafe nach sich ziehen. Ein Beispiel: „Wenn Du setzt, raise ich.“

59: Dealer Speak

(1) Die Dealer sind angewiesen, Informationen an die Spieler zu bestätigen und die Aktionen des Spiels anzusagen.

(2) Es ist nicht ihre Aufgabe, Einsätze, Erhöhungen oder All-in-Beträge anzusagen, es sei denn, dies wird von einem Spieler nachgefragt oder zur Verifizierung einer Ansage eines Spielers.

(3) Dealer dürfen keine weiteren Informationen geben, wie z.B. wer vor dem Flop erhöht hat usw.

H: Pots und Showdown

60: Deklaration

(1) Die Karten entscheiden. Mündliche Aussagen zum Kartenwert oder dem Wert der gespielten Hand sind nicht verbindlich, allerdings kann ein Spieler bei absichtlich falscher Deklaration bzw. Missbrauch bestraft werden.

61: Aufdecken der Karten beim All-in

(1) Alle Karten der noch in der Hand befindlichen Spieler müssen aufgedeckt werden, sobald ein Spieler All-in ist und es keine weitere Aktion durch andere (in der Hand beteiligte) Spieler mehr geben kann.

(2) Wirft ein Spieler seine Hand versehentlich ab, bevor die Karten aufgedeckt wurden, hat das Turnierpersonal das Recht, die Karten wieder ins Spiel zu bringen, sofern sie eindeutig identifiziert werden können. Spieler, die ihre Karten in einer All-in-Situation absichtlich abwerfen, können bestraft werden.

(3) Side Action - Wenn mehrere Spieler mit einem All-in-Spieler um den Main Pot spielen, sind alle Spieler, die im Showdown um den Side Pot spielen, verpflichtet, ihre Karten ebenfalls zu zeigen.

(4) Wenn ein All-in-Spieler um den Main Pot spielt, darf kein Side-Pot-Spieler beim River-Showdown seine Karten passen. Der Dealer ist angewiesen, alle Hände aufzudecken. Die Hände sind so weiterhin in der Lage, am Pot teilzuhaben.

62: Reihenfolge beim Aufdecken der Karten / Showdown

(1) Am Ende der Action muss der Spieler, der den letzten Einsatz gemacht hat, als Erster seine Karten zeigen - die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Dies gilt auf dem River, dem Turn, dem Flop und vor dem Flop.

(2) Erfolgte auf Flop, Turn und River kein Einsatz, muss der Spieler am Platz links des Button seine Karten zuerst zeigen - die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

(3) Die anderen Spieler dürfen sich der Reihe nach weigern, ihre Karten zu zeigen, jedoch verlieren sie durch das Passen der Hand ihren Anspruch auf den Pot.

(4) Beim Verdacht, dass ein (z.B. befreundeter) Spieler seine Karten fouldet, obwohl er offensichtlich die bessere (wenn nicht sogar die beste) Hand hält, hat der Dealer das Recht, verdeckt Einblick in die gefouldeten Karten zu nehmen. Bestätigt sich der Verdacht, ist der Floorman zu informieren, der dann das Verhalten ahndet.

63: Winning Hand

(1) Um den Pot zu gewinnen, muss der Spieler alle Karten aufdecken. Dies schließt das „Spielen des Boards“ mit ein.

(2) Ist nur ein Spieler am Ende übrig, muss er seine Karten zum Erhalt des Pots nicht zeigen.
Ein Beispiel: Spieler B setzt auf dem River und Spieler A callt. Daraufhin wirft Spieler B ab und Spieler A bleibt als einziger aktiver Spieler in der Hand. Spieler A gewinnt den Pot, ohne seine Hand zeigen zu müssen.

(3) Tabled Hand
Eine "Tabled Hand" liegt dann vor, wenn alle Karten aufgedeckt auf dem Tisch liegen. Das kurze Zeigen der Karten, ein Hochhalten oder ähnliches gilt nicht als Tabled Hand. Hände werden nicht gewertet und können den Pot nicht gewinnen, solange sie nicht auf dem Tisch liegen.

(4) Refusal to Show
Verweigert ein Spieler das Zeigen aller Karten, kann der Dealer die übrigen Karten nicht einfach aufdecken, sondern muss das Floor-Personal rufen. Das Floor-Personal fordert den Spieler auf, seine Karten zu zeigen. Zeigt er sie nicht, werden sie gepasst. Hat der Spieler seine Karten nach einem Countdown von fünf Sekunden immer noch nicht aufgedeckt, erklärt das Floor-Personal seine Hand für "tot" und verhängt eine Strafe gegen ihn wegen Spielverzögerung.
Auch die anderen Spieler am Tisch dürfen die Karten des Spielers nicht aufdecken. Geschieht dies dennoch, gilt die aufgedeckte Hand als live. Der Spieler jedoch, der die Karten unerlaubter Weise aufdeckte, wird wegen Verstoß gegen die Turnier-Etikette bestraft.

64: Showing the Winner

(1) Jeder Spieler, der aktiv den Showdown erreicht, kann darum bitten, die Karten jedes vor ihm sitzenden und „gecallten“ Spielers zu sehen.

(2) Haben Spieler ihre Karten bereits abgeworfen, haben sie kein Anrecht darauf, die Karten anderer Spieler zu sehen.

(3) Alle von den Showdown-Spielern angefragten Hände werden offengelegt und können noch am Pot teilhaben.

(4) Spieler, die es nicht bis in den Showdown schaffen, haben kein Recht, das Zeigen anderer Karten einzufordern.

(5) Gibt es eine berechtigte Annahme hinsichtlich unerlaubter Absprachen zwischen mehreren Spielern, können die Spieler vom Dealer verlangen, die betreffenden Karten zur Seite zu legen und das Floor-Personal bitten, die Hand zu prüfen.

65: Beim Showdown das Board spielen

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

66: Das Recht, eine Hand zu sehen

(1) Unabhängig von den Showdown-Regeln hat lediglich der Turnierdirektor das Recht, einen Spieler aufzufordern, seine Hand zu zeigen (z. B. wenn die Vermutung besteht, dass eine Hand ungültig ist oder der Verdacht auf Zusammenspiel mehrerer Spieler besteht). Dieses Recht darf nicht missbraucht werden.

(2) Ein Spieler, der seine eigenen Karten beim Showdown nicht aufdeckt und in den Muck wirft, verliert jedes Recht, einen anderen Spieler in der Hand zum Aufdecken seiner Karten aufzufordern.

67: Unabsichtlich eingezogene Hände / Tote Hände / Unprotected Hands

(1) Der Spieler muss seine Hand zu jeder Zeit <u>selbst</u> schützen.

(2) Zieht der Dealer eine ungeschützte Hand unabsichtlich ein oder erklärt sie für tot, hat der Spieler weder das Recht, die Hand, noch die bereits gesetzten Chips zurückzuerhalten.

(3) <u>Nur</u> wenn der Spieler eine Bet oder ein Raise getätigt hat, welche noch nicht gecallt wurde, erhält er den nicht gecallten Betrag an Chips zurück. Wurde das Raise jedoch gecallt, kann der Spieler aus dem Turnier ausscheiden.

(4) Wenn eine Hand gefouldet wurde, weil die Karten mit denen eines anderen Spielers in Kontakt gekommen sind, aber noch identifiziert werden können, bleibt die Hand im Spiel, auch wenn die Karten in dem Prozess

gezeigt wurden. Zur Identifizierung der Karten ist zwingend der Floorman zu rufen.

(Beispiel: Ein anderer Spieler versucht, seine Karten in den Muck zu werfen, aber sie landen oben auf den Karten eines anderen Spielers oder darunter oder dazwischen.)

68: Töten der Gewinnerhand / Killing Hand

(1) Der Dealer kann keine (offensichtliche) Gewinnerhand, die offen auf den Tisch gelegt wurde, für tot erklären.

(2) Alle Spieler sind aufgefordert, bei der Entscheidung, welches die Gewinnerhand ist, zu helfen, falls die Gefahr besteht, dass ein Fehler gemacht wird.

69: Anteil am Pot, wenn nur anteilig Ante bzw. Blind gezahlt wurde

(1) Das Setzen der Ante hat Vorrang vor dem Setzen der Blinds.

(2) Sollte von einem/r Spieler/in die Ante nur anteilig gezahlt werden können, weil er/sie Allin ist, kann auch nur der dementsprechende Anteil an der Ante gewonnen werden.

(3) Sollte von einem/r Spieler/in der Blind nur anteilig gezahlt werden können, weil er/sie Allin ist, kann auch nur der dementsprechende Anteil am Pot gewonnen werden.

70: Zuteilung des übriggebliebenen Chip (Odd Chips / Split Pot)

(1) Ein übriggebliebener Chip bei Teilung geht an den Spieler aus der Hand, der links vom Button sitzt.

71: Side Pots

(1) Jeder Side Pot wird getrennt vom Main Pot gelegt und abgerechnet.

(2) Die Pots werden vor der Teilung nicht zusammengeführt.

(3) Die Spieler dürfen einen Pot in keinem Fall berühren.

72: Angefochtene Pots / Disputed Hands

(1) Das Recht, eine Hand anzufechten, erlischt sobald eine neue Hand beginnt. Eine neue Hand beginnt mit dem ersten Mischen der Spielkarten. Bei Verwendung einer Mischmaschine beginnt die Hand mit dem Betätigen

des Misch-Button durch den Dealer.
Dazu siehe Regel Nr.16 („Nächste Hand und Neue Blindstufe“).

73: Meldepflicht beim Ausscheiden aus dem Turnier (hauptsächlich bei den Pokereinzelmeisterschaften)

(1) Hat ein Spieler sein All-In verloren, hat er sich umgehend beim Floorman zu melden und seine Spielerkarte/Spielerpass vorzulegen. Der Floorman hat daraufhin die Platzierung festzulegen.

(2) Erfolgt dies nicht und kann deshalb die Platzierung nicht zweifelsfrei festgestellt werden, muss der Spieler damit rechnen, dass er an einer schlechteren bzw. sogar an letzter Position im Turnier gewertet wird.

74: Gleichzeitiges Ausscheiden aus dem Turnier

(1) Wenn zwei oder mehr Spieler während derselben Hand ausscheiden, so erhält der Spieler, der zu Beginn der Hand mehr Chips hatte, die bessere Platzierung.
Die Stärke der Blätter wird dabei nicht berücksichtigt, da beide Spieler verloren haben.

(2) Wenn beim gleichzeitigen Ausscheiden der Spieler zu Beginn der Hand dieselbe Anzahl an Chips vorlag, teilen sich die Spieler die Plätze. Die entsprechenden Punkte und Preise (bzw. Preisgelder) werden gleichmäßig unter ihnen aufgeteilt.

(3) Wenn während der "Hand-für-Hand"-Phase (siehe Regel 42) zwei oder mehr Spieler während derselben "synchronisierten" Hand ausscheiden, gilt diese Regel ebenfalls, selbst wenn die Spieler an verschiedenen Tischen sitzen. Die Endplatzierungen werden in diesem Fall anhand des Werts der entsprechenden Chipstacks berechnet. Es kann in dieser Phase also vorkommen, dass ein Spieler nicht sofort nach seinem Ausscheiden eine Endposition zugewiesen bekommt, da die Hand an allen Tischen abgeschlossen sein muss. Erst wenn das der Fall ist, wird anhand der Chips zu Beginn der Hand geprüft, welchen Platz die Ausgeschiedenen genau einnehmen.

I: Etikette und Strafen

75: Keine Offenlegung von Informationen

(1) Die Spieler sind verpflichtet, die Integrität des Turniers und der anderen Spieler jederzeit zu wahren.
Aus diesem Grund dürfen Spieler, ob sie in der aktiven Hand sind oder auch nicht, während einer laufenden Hand :

a) Informationen über gefoldete Karten preisgeben,

b) das laufende Spiel beurteilen oder kritisieren und Ratschläge geben,

c) versuchen, eine Hand, die noch nicht aufgedeckt ist, offen zu beurteilen,

d) eine Hand oder Strategie mit einem Zuschauer diskutieren oder

e) Rücksprache halten mit einem außenstehenden Ansprechpartner.

(2) Die „One-player-to-a-hand-Regel“ ist einzuhalten (Es ist nur ein Spieler pro Hand bzw. Blatt zulässig).

76: Öffnen der Karten / Exposing Cards

(1) Ein Spieler, der versehentlich seine Karten zeigt, bevor alle Aktionen der laufenden Hand abgeschlossen sind, kann eine Strafe erhalten. Seine aktuelle Hand ist jedoch nicht tot, aber passiv. Er darf nur noch callen oder foulden (nur noch reagieren, nicht mehr agieren). Die Strafe beginnt erst mit dem Ende der laufenden Hand.

(2) Absichtliches oder wiederholtes Öffnen der Hand während des Spiels erklärt die Hand für "tot". "Offenes Überlegen" ist nicht erlaubt. Die Entscheidung über eine Strafe obliegt nur dem Floorman und ist nicht anfechtbar.

(3) Alle Spieler am Tisch haben das Recht, gezeigte Karten zu sehen (Show one, show all). Sollte der Dealer bemerken, dass ein Spieler seine Karten so gehalten hat, dass ein anderer Spieler (z.B. sein Nachbar) diese einsehen konnte, hat der Dealer die Karten nach dem Foulden bzw. nach der Rückgabe separat aufzubewahren und sie dann (nach der Hand) allen Spielern zu zeigen. Auch aus diesem Grund sollten alle Spieler ihre Karten so betrachten (z.B. durch Schutz mit der anderen Hand), dass kein anderer Spieler Einsicht in diese nehmen kann.

77: Exposing and Mucking

(1) Spieler, die ihre Karten einem anderen Spieler zeigen, der bereits gepasst hat, und danach selbst abwerfen, können bestraft werden.

(2) Die Dealer sind gehalten, die entsprechenden Karten getrennt aufzubewahren und am Ende der Hand allen Spielern zu zeigen (Show one, show all).

(3) Spieler, die wiederholt gegen diese Regel verstoßen, werden bestraft.

78: Ethischen Benehmen / Faires Spiel / Verbotene Absprachen

(1) Poker ist ein Individualspiel. Softplay (das Schonen von bestimmten anderen Spielern, z.B. das Nichtanspielen der Nuts in letzter Position) zieht Strafen nach sich, die den Verlust von Chips bis hin zur Disqualifikation sein können.

(2) Chip Dumping (freiwilliges Verlieren von Chips), Absprachen, die Spieler vor einer "Bubble" (die Position vor Erreichen des Preisgelds oder des Finaltischs) bewahren (z.B. durch ein kontinuierliches Passen des Big Blind auf der Bubble) und anderen Formen von Zusammenarbeit haben immer die Disqualifikation zur Folge. „Chip Dumping“ liegt vor, wenn ein Nutzer vorsätzlich Chips/ein Spiel verliert, um absichtlich seine Chips an einen anderen Spieler zu transferieren.

79: Verstoß gegen die Poker-Etikette / Strafen und Disqualifikation / Penalties

(1) Die Spieler sind ausdrücklich angehalten, in der Reihenfolge zu setzen.

(2) Wir weisen ausdrücklich auf die Einhaltung der Pokeretikette hin, um einen ordentlichen und zufriedenstellenden Spielverlauf zu gewähren.

(3) Alle Turnierteilnehmer müssen sich für die Dauer des Events in allen Turnierbereichen höflich und anständig benehmen. Jeder Teilnehmer, der ein unangemessenes Verhalten gegenüber einem anderen Teilnehmer bemerkt, sollte dies sofort einem Floor-Mitarbeiter melden. Eingeschlossen - aber nicht ausschließlich - sind Spieler, deren persönliche Hygiene oder Gesundheitszustand die anderen Spieler an den Tischen beeinträchtigt. Die Entscheidung darüber, in wie weit die persönliche Hygiene oder Gesundheit eines Einzelnen andere Spieler beeinträchtigt, trifft das Turnierpersonal. Mögliche Sanktionen gegenüber einem Spieler, der sich weigert, die Situation in befriedigender Art und Weise zu verändern, bestimmt der Floorman bzw. der PVB-Vorstand.

(4) Unflätige Äußerungen
Das Beleidigen anderer Spieler, der Turniermitarbeiter, des Personals des Veranstaltungsortes und anderen Personals wird nicht toleriert. Unflätige, obszöne oder beleidigende Äußerungen gegen einen Spieler oder einen Mitarbeiter (auch indirekte) werden bestraft.

(5) Stellt der Dealer fest, dass ein Spieler am Tisch gegen Regeln oder Etikette verstößt, ist er berechtigt und angehalten, diesen auf seine Verfehlung hinzuweisen (Hinweis).
Der Hinweis ist auf der Tischkarte mit dem entsprechenden Spielernamen zu notieren.

(6) Wiederholt sich bei einem Spieler ein Verstoß oder treten unterschiedliche Verfehlungen auf, ist allein der Dealer berechtigt, den Floorman hinzuzuziehen! Nur der Floorman ist befugt, nach Abwägen der bisherigen Hinweise und Verfehlungen nunmehr Ermahnungen und Sanktionen auszusprechen!
Die Ermahnungen/Sanktionen sind auf der Tischkarte mit dem entsprechenden Spielernamen zu notieren.

(7) Ein Spieler kann den Floorman nicht selbst hinzuziehen. Er muss den Dealer um Hinzuziehung des Floorman

ersuchen.

(8) Der PVB-Vorstand und/oder der Floorman können nach ihrem eigenen und ausschließlichen Ermessen jede Handlung bestrafen (wie nachfolgend angegeben), die gegen die offiziellen Regeln und besten Interessen des Events verstößt, beginnend mit mündlichen Verwarnungen bis hin zur Disqualifikation und dem Ausschluss von allen zukünftigen Live-Events des PVB.

(9) Dem PVB-Vorstand und/oder dem Turnierdirektor stehen dafür unter anderem die folgenden Strafmaßnahmen zur Verfügung (Aufzählung nicht ausschließlich):

a) Mündliche Verwarnung,

b) ein- oder mehrfache Handstrafen („missed hand"),

c) einfache oder mehrfache Orbit-Strafen,

d) „dead (ungültige) Hand",

e) Zeitstrafe:
Hier wird der Spieler für eine bestimmte Zeit des Turnieres verwiesen und muss auch den Turnierbereich verlassen. Die Mindeststrafe beträgt 10 Minuten, das Maximum 50 Minuten!

f) Punktabzug:
Es werden maximal 2 mal 2 Punkte von der Platzwertung des betroffenen Spielers abgezogen.
Dies gilt sowohl für die Einzel- als auch für parallele Vereins-/Clubwertung.

g) Ausscheiden aus dem Event (Elimination Penalty),

h) Disqualifikation vom Event (inklusive des Verlustes aller gewonnenen Preise und Punkte),

i) Ausschluss vom Event,

k) Ausschluss von allen Events des PVB/Spielersperrung,
Sperrung eines Spielers für die laufende Saison und/oder eine Geldstrafe für den betreffenden Verein/Club.

(m) Club-/Vereinsausschluss:
Die schwerwiegendste Strafe stellt der Ausschluss eines Vereins/Clubs aus dem PVB dar!

(10) Folgende Verstöße gegen die Poker-Etikette ziehen eine **Ermahnung** nach sich, **wiederholte** Verstöße werden bestraft. Dazu gehören unter anderem (jedoch nicht ausschließlich)

a) das unnötige Berühren von Chips oder Karten anderer Spieler,

b) Spielverzögerungen,

c) das Agieren außer der Reihenfolge,

d) das übermäßige unruhige Spielen mit den eigenen Chips (Splashing),

e) absichtliches Setzen außerhalb der Reichweite des Dealers,

f) überlautes/ständiges Gerede am Tisch,

g) ausgelassenes, theatralisches Feiern,

h) unangemessenes Verhalten,

i) physische Aktivitäten wie Gesten oder Gebaren,

j) Tisch verlassen, obwohl die eigene Hand noch aktiv ist,

k) beleidigende Aussagen über den Spielstil anderer Spieler,

m) das Beschimpfen anderer Spieler wegen deren Spielweise im Turnier,

n) Kritik am Dealer,

o) „open fold“,

p) vorzeitiges Aufdecken der Karten,

q) Zeigen der Karten an Außenstehende oder andere Spieler,

r) Chips beim "Bet" in den Pot werfen,

s) den Pot selbst vor der Zuteilung einziehen,

t) Coaching am Tisch oder tischübergreifend,

u) "Stringbet",

v) Falschannoncen,

w) Karten vom Tisch werfen,

x) Karten so heftig abwerfen, dass sie aufgedeckt werden,

y) die one-player-to-a-hand Regel verletzen und/oder

z) vergleichbare Vorfälle.

(11) Eine Strafe **muss** ausgesprochen werden:

I. Zeitstrafe:

a) Softplay , wie z.B. Nichtanspielen bzw. Nichtraisen der Nuts in letzter Position,

b) bereits 2 Ermahnungen erhalten,

c) verbale (unverhältnismäßige) Auseinandersetzung am Tisch oder tischübergreifend,

d) Karten absichtlich vom Tisch werfen,

e) Karten gezielt auf den Dealer werfen,

f) verbales Angreifen des Dealers, eines Spielers oder des Floor-Personals,

g) Chips (unverhältnismäßig) werfen,

h) bei einer Tischauflösung oder einem Tischausgleich absichtlich langsam den Tisch gewechselt, um das am neuen Tisch anstehende Zahlen eines Blinds zu umgehen (Blinds sind nachzuzahlen und kommen in den nächsten Pot)

II. Punktabzug:

i) fortgesetztes oder besonders schweres Fehlverhalten bei "Zeitstrafe"

III. Ausschluss:

k) körperliche Auseinandersetzung mit anderem Spieler oder Personal,

m) Betrugsversuche (wie z.B. die offensichtlich mutwillige und/oder wiederholte Markierung oder Beschädigung von Karten),

n) Pokerchips werden vom Tisch entfernt (z.B. in der Pause)

o) Chips werden nicht sichtbar, z.B. in der Hosentasche, zum anderen Tisch transportiert (bei Tischausgleich oder Tischauflösung),

p) Nichtbefolgen der Anordnungen des Floormans

(12) Missed Hand/Orbit Penalty

a) Außer bei der „Eine-Hand-Strafe“ werden „missed-hand-Strafen“ wie folgt berechnet: Der Bestrafte verpasst eine Hand für jeden Spieler am Tisch (inklusive ihm selbst) multipliziert mit den Runden, die in der Strafe ausgesprochen wurden. Während der Strafe hat der Bestrafte den Tisch bzw. ausgewiesenen Turnierbereich zu verlassen, es wird ihm aber eine Hand ausgeteilt (die sofort für „tot“ erklärt wird).

b) Ist ein Spieler während einer Button-Runde (oder einer anderen Zeitstrafe) Auto-All-In, erfolgt in dieser Hand (nach der River-Betrunde) ein ShowDown auch der Karten dieses Spielers mit der Möglichkeit, den MainPot

zu gewinnen. Aktionen sind durch diesen Spieler nicht möglich. Danach geht die Zeitstrafe ggfs. weiter.

c) Die Chips eines disqualifizieren Spielers werden eingezogen.

d) Der Dealer muss das Floor-Personal davon unterrichten, wann/sobald der bestrafte Spieler an seinen Platz zurückkehren darf.

e) Wiederholungen werden durch steigende Strafmaßnahmen geahndet.

(13) Zeitliches Übertragen der Strafe
Alle Strafen eines Spielers werden zeitlich übertragen ("Penalties Move"). Das bedeutet: Wenn der Spieler z.B. eine zweifache Orbit-Strafe erhält (16 Hände) und wegen des Endes des Turniertages nur fünf Hände aussetzen kann, verbüßt er den Rest seiner Strafe zu Beginn des darauf folgenden Turniertags. Dies gilt auch beim Auflösen von Tischen, Platzveränderungen usw.

(14) Elimination Penalty
Spieler, die vom Event ausgeschlossen werden, beenden das Turnier mit der Platzierung entsprechend ihres Ausschlusses.
Ein Beispiel: Bei noch 15 Spielern im Turnier (bei 100 Preisgeldplatzierungen) wird ein Spieler vom Turnier ausgeschlossen. Die Chips des Spielers werden aus dem Turnier genommen, er beendet das Event auf Rang 15 und erhält die entsprechenden Punkte.

(15) Disqualification
Im Falle einer Disqualifikation werden die Chips des betroffenen Spielers eingezogen, das (evtl.) Buy-in bleibt Teil des Preispools und der Spieler hat kein Anrecht auf irgendeinen Preis. Der disqualifizierte Spieler muss den Turnierbereich unverzüglich verlassen und erhält 0 Punkte. Diese Maßnahme zieht immer eine Strafe für den entsendenden Verein/Club nach sich!

(16) Escalation
Die zu verhängenden Strafen müssen nicht immer dem Ausmaß des Verstoßes entsprechen. Die Turniermitarbeiter können einen Spieler auch nach einem einzigen Regelverstoß von entsprechendem Ausmaß disqualifizieren. Die Spieler sollten wissen, dass alle unter Strafe stehenden Aktionen auch bei ihrem ersten Auffallen eine große Palette an Disziplinarmaßnahmen zulassen.

(17) Alle Strafen durch den Floorman gelten unverzüglich und sind zu dokumentieren!

(18) Eine Weigerung gegen die ausgesprochene Strafe zieht einen sofortigen Ausschluss des Spielers aus dem Turnier, sowie eine Club-/Vereinsstrafe nach sich!

J: Sonstiges

80: TV-Tische und Hole Cards

(1) Spieler, die an einem Turnier teilnehmen, das vom Fernsehen aufgezeichnet wird, sind verpflichtet, mit den Fernsehmitarbeitern zu kooperieren. Dazu zählt z.B. das Zeigen der Hole Cards (Handkarten) für die Tischkamera. Ein Nichtbefolgen kann bestraft werden.

81: Tournament Property

(1) PVB-Turnierchips haben keinen finanziellen Gegenwert und sind ausschließliches Eigentum des PVB. Sie dürfen weder aus den Turnierbereichen noch aus dem für sie vorgesehenen Event entfernt werden.

(2) Spieler, die Chips von einem in einen anderen Event mitnehmen oder an einen anderen Spieler übergeben, werden bestraft, bis hin und einschließlich einer Disqualifikation und dem Ausschluss von allen Live-Events des PVB.

82: Spielkleidung

(1) PVB-Spieler haben ab 2019 während der Spieltage und Turniere „Vereins-/Clubkleidung“ zu tragen, d.h. Oberbekleidung, die eine Vereins-/Clubzugehörigkeit erkennen lassen (z.B. Shirt, Poloshirt, Hemd oder Hoodie mit Aufdruck oder aufgestricktem Vereins-/Club-/Team-Logo).

(2) Evtl. Patches müssen gestickt sein (keine gemalten, selbst geschriebenen oder auf Papier o.ä. gedruckte Patches/Logos).

(3) Armbinden o. ä. sind keine Oberbekleidung und deshalb nicht ausreichend/zulässig.

(4) Die Spieleroberbekleidung muss den >gesamten< Spieltag (ab Check-In bis zum SeatOpen bzw. Siegerfoto) sichtbar getragen werden. Sichtbar heißt: nicht durch Pullover o.ä. verdeckt (egal, ob dem Spieler zu kalt oder zu warm o.ä. ist).

(5) Sollte die Spieleroberbekleidung nicht sichtbar sein bzw. nicht getragen werden, ist nach Aufforderung durch das Floorpersonal diese umgehend sichtbar zu tragen. Erfolgt dies nicht umgehend oder ist keine Spieloberbekleidung vorhanden, hat der Spieler umgehend eine Strafe in bar an den Floorman/PVB zu zahlen. Wird bzw. kann die Strafe nicht umgehend bezahlt werden, ist das Turnier (so lange) zu verlassen bzw. es erfolgt der Turnierausschluss. Zuwiderhandlung wird bestraft.

(6) Während der PVB-Spieltage und -turniere dürfen die Spieler ggfs. keine Kleidung mit Werbung für (Online-)Anbieter von unerlaubtem Glücksspiel tragen. Dies gilt insbesondere, wenn das Turnier bzw. der Spieltag in Räumlichkeiten durchgeführt werden, in denen das Tragen derartiger Kleidung mittels Hausordnung untersagt ist. Zuwiderhandlungen werden bestraft und können beim Nichtentfernen der Kleidung (Werbung) zur Disqualifikation und dem Ausschluss von allen Live-Events des PVB führen.