



**Poker-Club
Marburg e.V.**

Hausregeln des Poker-Club Marburg e.V.

Grundsätzliches:

1.

Unser Verein hat sich zum Ziel gesetzt, das Pokerspiel als Strategiespiel in der Gesellschaft zu etablieren. Das Verhalten am Tisch und bei Veranstaltungen des Vereins sollte dementsprechend sein.

2.

Teilnehmen kann nur, wer das 18. Lebensjahr vollendet hat!

3.

Der Poker-Club Marburg e.V. spielt um Punkte bzw. um Sachpreise, nicht um Bargeld!

Nebenwetten (Sidebets) jeglicher Art oder Cash Games werden nicht geduldet. Bei Nichteinhaltung dieser Regel behält sich der Poker-Club Marburg e.V. weitere Sanktionen vor (Hausverbot / Mitgliedsausschlussverfahren).

4.

Der Poker-Club Marburg e.V. haftet nicht für gesundheitliche, materielle, finanzielle, Schäden und Folgeschäden, die durch Teilnahme an unseren Veranstaltungen entstehen.

5.

Mit der Teilnahme an Veranstaltungen, die durch den Poker-Club Marburg e.V. ausgerichtet werden, erkennt der Spieler dieses Regelwerk automatisch an. Außerdem werden die Rechte, der bei unseren Veranstaltungen gemachten Fotos und Videos für Veröffentlichungen an den Poker-Club Marburg e.V. abgetreten. Sollte dies nicht gewünscht sein ist der Vorstand, ggf. schriftlich, darauf hinzuweisen.

6.

Unsere Hausregeln sind so gestaltet um Anfänger in bestimmten Situationen zu schützen. Dementsprechend wurden teilweise offizielle "Tournament Directors Association" (in Folge TDA abgekürzt) Regeln in unseren Hausregeln geändert. Wenn Dinge in unseren Hausregeln nicht explizit angesprochen werden gelten die offiziellen TDA-Regeln.

7.

Das Turnierpersonal (Vorstand oder ausgewiesener Floorman) hat 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.

Für alle Spieler gilt: Der Dealer hat am Tisch das Sagen.
Fragen das Spiel betreffend sind an den Dealer zu richten.
Sollten Probleme oder Unstimmigkeiten auftauchen, werden diese möglichst nach Beendigung des Tisches, frühestens aber in der nächsten Pause geklärt.

Betreffen Unstimmigkeiten einen aktuellen Spielzug, so kann das Spiel in Absprache mit der Spielleitung unterbrochen werden, jedoch nur um das Problem zu lösen.
Bei Turnieren wird bei nicht zu klärenden Unstimmigkeiten das Turnier gestoppt bis die Unstimmigkeit behoben wurde.
Der Vorstand bzw. die Spielleitung entscheidet ob dies notwendig ist und entscheidet wie mit der Situation verfahren wird.
Entscheidungen der Spielleitung stehen über denen des Dealers und sind dann endgültig und nicht anfechtbar.

8.
Für Fragen zur Punktvergabe, Regeln verschiedener Pokervarianten, Blindstruktur und Ähnlichem stehen die Spielleiter, Dealer und der Vereinsvorstand jederzeit zur Verfügung.

9.
Gespielt wird nach den allgemeinen Regeln der jeweiligen Pokervariante.
Sollten Spieler sich diesen nicht mehr sicher sein, so sollen sie vor Spielbeginn den Dealer um eine kurze Erläuterung bitten. Bei Multitable-Turnieren sollte der Dealer in diesem Fall die Dealer der anderen Tische darauf hinweisen, so dass die Uhr für alle Spieler zur gleichen Zeit losläuft.

10.
Es liegt in der Eigenverantwortung eines jeden Spielers Aufmerksamkeit walten zu lassen und den Spielverlauf zu verfolgen. Sollte man sich nicht sicher sein, ob man an der Reihe ist oder wie viel vorher gesetzt wurde, ist es völlig legitim den Dealer danach zu fragen, bevor man einen Fehler begeht.
Die meisten Fehler beim Poker passieren, weil Spieler den Spielverlauf nicht verfolgen – sollte es dann zu einer Dealer- bzw. Floormanentscheidung kommen ist diese zu akzeptieren (auch wenn sie unangemessen erscheint) da es sich um eigenes Verschulden handelt.

11.
Rebuys sind zu keinem Zeitpunkt des Spiels zulässig.
Selbst wenn man unglücklich in der ersten Hand ausscheidet ist ein Wiedereinkaufen ausgeschlossen!

12.
Jeder Spieler kann gleichzeitig nur an einem Turnier oder „Endless Sit & Go“ Tisch teilnehmen.
Man kann z.B. nicht an zwei „Endless Sit & Go“ Tischen gleichzeitig spielen oder sich an einen „Endless Sit & Go“ Tisch einkaufen, solange man noch im Turnier ist.

13.
Spieler, die aus dem Spielbetrieb ausgeschieden sind werden gebeten sich etwas abseits der aktiven Spieler am Tisch aufzuhalten.

Zuschauer haben sich in einem angemessenen Abstand zu den Tischen aufzuhalten.
Sollten sie durch Gesten oder Äußerungen das Spielgeschehen beeinflussen, müssen sie den Spielort verlassen.

Spielort:

14.

Den Regeln des Spielorts entsprechend halten sich alle Spieler an die Hausregeln des Spielorts.

15.

Es ist strengstens untersagt eigene Getränke mitzubringen bzw. zu konsumieren – eine Zuwiderhandlung hat für Mitglieder ein Mitgliedsausschlussverfahren und für Gäste ein Hausverbot zur Folge, da es sich um ein grob vereinsschädigendes Verhalten handelt.

16.

Mit den Einrichtungen des Spielorts ist sorgsam umzugehen.
Müll ist in die dafür vorgesehen Behältnisse zu entsorgen.
Rauchen in den Innenräumen ist strengstens untersagt.

Kommunikation:

17.

Handys sind auf lautlos zu stellen. Handys dürfen nicht benutzt werden während man in einer Hand ist.

Telefonieren am Tisch ist zu jeder Zeit verboten – dazu ist der Tisch zu verlassen.
Verstöße gegen diese Regel werden anfangs mit einer Verwarnung, später mit Penalties bestraft.

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, Spieler zum Beenden der Nutzung eines oder aller elektronischen Geräte oder anderer Gerätschaften aufzufordern, wenn durch diese Nutzung der Zeitplan oder andere Spieler am Tisch beeinträchtigt werden.

Nachteile, die durch Nutzung von elektronischen Geräten entstehen hat jeder Spieler hinzunehmen (z.B. Callen eines übersehenen bzw. nicht verstandenen Raises bei Ablenkung durch Musik etc.).

18.

Die Verständigung an den Tischen ist nur auf Deutsch oder Englisch erlaubt.

Platzvergabe; Auflösung von Tischen und Spielerausgleich an Turniertischen

19.

Die Platzvergabe der Turnierplätze erfolgt nach dem Zufallsprinzip.
Entweder wird die Sitzordnung durch das Ziehen von Tischkarten ausgelost oder sie wird im Vorhinein per Zufall bestimmt.

Auf Spieler mit besonderen Bedürfnissen wird hierbei Rücksicht genommen.
Diese Spieler werden gebeten, die Spielleiter vor dem Ziehen der Tischkarten darauf hinzuweisen. Diesen Spielern wird auch beim Umsetzen, soweit wie möglich, entgegengekommen.

20.

Wenn die Sitzplätze zugelos wurden startet der Dealer-Button immer auf der ersten besetzten Position links vom Kartengeber.

Wurden die Sitzplätze nicht zugelos wird zu Beginn die Position des Dealer-Button durch den Dealer ausgelost.

Die Sitzplätze am Final Table werden nach dessen Zustandekommen neu ausgelost – auch hier startet der Dealer-Button auf der ersten besetzten Position links vom Kartengeber.

21.

Bei Multitable-Turnieren werden die Tische nach und nach zusammengelegt.

Der Spielleiter entscheidet in welcher Form dies geschieht.

Die Auswahl von welchem Tisch bzw. welcher Spieler umgesetzt wird, wird ausschließlich von der Turnierleitung festgelegt – kein Spieler, in welcher Position auch immer hat das Recht nicht umgesetzt zu werden (ausgenommen Spieler Dealer).

Die umgesetzten Spieler haben kein Anrecht auf einen „gleich guten“ bzw. „besseren“ Platz. Insofern ist es möglich, dass Spieler die am alten Platz gerade den Big Blind gezahlt haben, am neuen Tisch diesen sofort wieder zahlen müssen. Es wird beim Umsetzen darauf geachtet, dass die Anzahl der Mitläufer an allen Tischen ausgeglichen ist.

Spieler, die umgesetzt wurden übernehmen auf dem neuen Platz die Rechte und Pflichten dessen. Sie können auch im Big Blind und am Button einsteigen.

Einzige Position an dem sie keine Karten erhalten ist zwischen Button und Small Blind.

22.

Werden mehr als zwei Spieler an einen neuen Tisch gesetzt, muss der Button neu ausgelost werden – es sei denn, es wird positionsgetreu umgesetzt.

23.

Ein Spieler gilt als ausgeschieden, wenn er All-In gegangen ist und dieses Spiel gegen einen Spieler mit mehr Chips verliert.

Der Dealer verkündet dies mit dem Ausruf: „Seat Open“.

24.

Falls zwei oder mehr Spieler „gleichzeitig“ aus einem Turnier ausscheiden, entscheidet die Chipmenge, die jeder Spieler zu Beginn der letzten Hand hatte, über die Reihenfolge seiner Platzierung im Turnier. Dies gilt auch für den Fall, dass mehrere Spieler „gleichzeitig“ an verschiedenen Tischen ausscheiden.

Bets und Raises

25.

Das Minimum Raise ist immer so hoch, wie das Raise zuvor.
(z.B. Blinds 25/50, Raise auf 150, das nächste Raise wäre dann auf 250).

Eine Erhöhung kann erfolgen durch eine verbale Ansage des Betrages der Erhöhung oder durch das Ansetzen des gesamten Betrages in einer Bewegung.

Es ist allerdings erlaubt nach der verbalen Ansage „Raise“ zuerst den Call zu legen und in einer zweiten Bewegung das Raise!

26.

Das Raise muss immer annonciert werden, bevor der Jeton den Tisch berührt.

27.

Wenn vorher ein Einsatz erfolgte und ein einziger Chip ohne weitere Ansage ins Spiel gebracht wird gilt dies immer als Call, selbst wenn der Chip den zu callenden Betrag um ein Vielfaches übersteigt.

28.

Wenn ein hoher Chip ohne weitere Ansage ins Spiel gebracht wird, so gilt er vor dem Flop als bezahlt und nach dem Flop als voller Einsatz wenn vorher kein Einsatz gebracht wurde.

29.

Stringbets (das Hinlegen mehrerer Chips in mehr als einer Bewegung) sind nicht erlaubt, es sei denn die Summe wurde vorher deutlich angesagt.

30.

Angesagte Aktionen müssen auch ausgeführt werden.

31.

Overblinds (Straddles) sind im Turnier nicht erlaubt.

32.

Das "blinde" setzen oder checken vor dem Austeilen der Karten oder vor dem Öffnen von Karten des Boards sind für Spieler erlaubt, die regeltechnisch als nächstes dran wären.

(z.B.: Der Spieler "under the gun", der preflop die Runde eröffnet, darf "blind" ein Raise spielen ohne seine Karten gesehen zu haben. Dies ist aber im Vergleich zu einer Straddle eine komplett abgeschlossene Aktion. Wird dieser Einsatz von allen Spielern nur gezahlt, besteht keine Möglichkeit mehr für diesen Spieler zu erhöhen.)

33.

Ein „Under-Raise“ bzw. "Incomplete-Raise" ist nur im „All-In“-Fall möglich.

Eine Erhöhung, die kleiner als das kleinstmögliche Raise ist, gibt dem Spieler, der bereits vorher agiert hat, nicht das Recht wieder zu erhöhen. Das Recht zu setzen oder zu erhöhen steht nur Spielern zu, die noch nicht agiert haben.

34.

Sollte ein Spieler „Out of Turn“ agieren, also bevor er dran ist, wird seine Action - ob check, call, bet oder raise - direkt zurückgenommen und die korrekte Reihenfolge eingehalten.

Der vorgehende Spieler hat in dieser Setzrunde dann nur noch die Optionen „fold, check oder call.“ Ein Vorgehen sorgt auf der aktuellen Street immer dazu, dass die Optionen „Bet“ und „Raise“ wegfallen.

Chips die „Out of Turn“ gesetzt wurden werden zurückgegeben! Des Weiteren muss der Spieler der vorgeht mit einer Ermahnung bestraft werden. Bei wiederholtem Agieren „Out of Turn“ wird eine Strafe verhängt (z.B. eine Hand aussetzen).

35.

Ein Fold „Out of Turn“ ist bindend und wird genauso bestraft wie ein Vorgehen. D.h. ein Spieler der foldet ohne dran zu sein wird mit derselben Strafe belegt wie jemand, der vorgeht indem er setzt oder raist. Dies gilt auch wenn ein Spieler aufsteht nachdem er unter seine Karten geschaut hat ohne dran zu sein. Wenn ein Spieler sich vom Tisch entfernen will, dann bitte nachdem er dran war oder klar erkennbar bevor Karten ausgeteilt wurden.

Anderes Handeln führt zur klaren Beeinflussung des Spiels.

36.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist und ein Bet bzw. Raise übersehen hat wird wie folgt verfahren:

- Sollte erkennbar sein, dass er die Bet bzw. das Raise callen wollte, das vor dem übersehenen Raise stattgefunden hat, hat er die Option das übersehene Raise zu callen oder zu folden.

Gesetzte Chips bleiben dann allerdings im Pot.

- Sollte nicht erkennbar sein welches Raise er callen wollte oder er verbal „call“ annonciert hat ist er verpflichtet das letzte Raise zu callen.

Beispiel 1:

Blinds 50/100, ein Spieler erhöht auf 300, der Spieler danach raist auf 700 – ein Spieler übersieht das zweite Raise und setzt ohne Ansage einen 500er Chip.

Da klar erkennbar ist, dass er die 300 callen wollte hat er nun die Option 400 nachzuzahlen und im Spiel zu bleiben oder seine Hand zu folden – die gesetzten 300 Chips bleiben dann allerdings im Pot.

Beispiel 2:

Sollte der Spieler, wie in Beispiel 1 erläutert, statt eines 500er Chips einen höheren Chip einbringen ohne dass er verbal klar macht er wollte die 300 callen ist dies ein Call der 3bet – also der 700.

37.

Hat ein Spieler erhöht und seine Hand versehentlich gefoldet bevor sein Raise gecallt wurde, darf der Spieler den Betrag der Erhöhung zurücknehmen, verliert jedoch die Summe des Calls.

38.

Poker ist ein Spiel das Aufmerksamkeit und Beobachtung aller Aktionen 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. 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.

Wie in allen anderen Turniersituationen auch, wird Regel 7 bei Unstimmigkeiten angewendet.

39.

In Pot-Limit Varianten haben die Spieler das Recht die Potgröße zu erfragen. In Limit oder No-Limit Varianten darf der Dealer die Potgröße nicht angeben.

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

Pots und Showdown

40.

Beim Showdown muss der Spieler, der in der letzten Setzrunde den letzten Einsatz (Bet oder Raise) gemacht hat, als erster seine Karten öffnen.

Erfolgte in der letzten Setzrunde kein Einsatz muss der Spieler links vom Button die Karten als Erster öffnen.

Sollte der Spieler seine Karten nicht öffnen wollen und diese mucken, verliert er das Anrecht auf den Pot und der verbliebene Spieler gewinnt ohne Showdown.

Sollten noch mehrere Spieler übrig sein, geht der Öffnungszwang an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn über. Dieser Spieler kann wiederum das Öffnen verweigern usw..

Wenn noch mehr als zwei Spieler beim Showdown im Spiel sind und alle bis auf einen Spieler verweigern ihre Karten zu zeigen gewinnt der Spieler der sie zeigt – sollte keiner zeigen geht der Pot an den Spieler der als letztes noch Karten hat und dieser gewinnt dann ohne Showdown.

41.

Um auch nur einen Teil des Pots beim Showdown zu gewinnen, muss der Spieler immer alle seine Karten aufgedeckt auf den Tisch legen.

Diese Regel gilt auch wenn der Spieler das Board spielt.

Ausnahmen sind die in Regel 40 beschriebenen Situationen.

42.

Durch Mucken der Karten verliert man das Anrecht auf den Pot.

43.

Verbale Erklärungen zur eigenen Hand sind nicht bindend.

44.

Spieler, die nicht mehr in der Hand sind, dürfen nicht über die laufende Hand diskutieren. Äußerungen über gebrannte Karten sind untersagt. Alle verbalen Äußerungen oder Handlungen, die aktiven Spielern einen unfairen Vorteil oder Nachteil bringen sind zu unterlassen. Bei Vergehen werden ebenfalls Strafen ausgesprochen.

45.

Wer die Nuts (beste mögliche Hand) als letzter zu agierender Spieler checkt, bzw. nicht erhöht oder seine Karten öffnet wird mit einem Penalty und einer Verwarnung belegt. Der Spieler der die Verfehlung begangen hat, muss eine Hand aussetzen! Bei weiteren Verstößen wird die Strafe erhöht (eine Spielrunde)!

46.

Ein Spieler, der seine Hand während des Spiels öffnet darf nur passiv weiterspielen (nur checken oder callen – niemals betten oder raisen!).

Die Hand ist nicht „tot“, allerdings kann der Spieler bei wiederholtem Öffnen seiner Karten während des Spiels mit einem Penalty belegt werden

47.

Ein Spieler der seine Hand zum Showdown öffnet, obwohl noch Action möglich ist wird mit einer Penalty bestraft.

Die Hand ist allerdings nicht tot. Der Spieler darf wie oben beschrieben nur passiv agieren falls noch Aktionen möglich sind.

Begründung: Alle anderen Spieler haben durch das Öffnen der Karten einen massiven Informationsvorteil und können so viel gezielter abwägen was zu tun ist.

48.

Der Dealer kann keine Gewinnerhand, die offen auf den Tisch gelegt wurde, für tot erklären. Alle Spieler sind aufgefordert bei der Entscheidung, welches die Gewinnerhand ist, zu helfen, falls die Gefahr besteht das ein Fehler gemacht wird.

49.

Die Turnierleitung kann eine Hand die gefoldet wurde wieder ins Spiel bringen wenn es dafür einen wichtigen Grund gibt und wenn die korrekte Hand eindeutig identifizierbar ist.

(z.B. ein Spieler ist All-In gegangen und alle bis auf den Big Blind haben gepasst – der Big Blind callt das All-In, der All-In Spieler denkt aber er habe seine Hand gewonnen und foldet seine Hand. Sollte die Hand eindeutig identifizierbar sein, wenn sie z.b. noch vor ihm liegt, wird sie von der Turnierleitung wieder ins Spiel gebracht.)

In dem Fall muss aber ein Penalty ausgesprochen werden.

50.

Alle Spieler am Tisch haben das Recht nur einzelnen Personen gezeigte Karten zu sehen (Show one – show all).

Wird bemerkt, dass ein Spieler seine Karten so gehalten hat, dass andere Spieler diese einsehen konnten, hat er die Karten nach dem Folden separat zu bewahren und sie im Anschluss an die Hand allen Spielern zu zeigen.

Aus diesem Grund sollten Spieler ihre Karten so betrachten, dass kein anderer Spieler sie einsehen kann.

51.

Ein übrig gebliebener Chip des kleinsten verbliebenen Wertes geht bei einer Teilung des Pots an den Spieler der in der Hand die schlechteste Position hatte (die schlechteste Position am Tisch ist der Small Blind).

52.

Jeder Side Pot wird getrennt vom Haupt Pot gelegt und abgerechnet.

53.

Das Recht eine Hand anzufechten erlischt sobald eine neue Hand beginnt.

Allgemeine Verfahrensweise

54.

Wenn in einer Limitstufe die Zeit abgelaufen ist, wird durch die Turnierleitung bzw. durch den Dealer das neue Limit annonciert, das ab der nächsten Hand gültig ist. Eine neue Hand beginnt mit Start des ersten "Shuffles" des Dealer.

55.

Ein Spieler der vom Tisch abwesend ist kann keine Hand gewinnen.
Diese Regelung gilt auch wenn er im Big Blind ist und alle Spieler zu ihm checken.
Die Karten werden als gefolded angesehen, wenn der Spieler, der dran ist, nicht an seinem Platz ist.

56.

Wenn ein Spieler sehr lange überlegt haben alle Spieler am Tisch das Recht ein Zeitlimit für den Zug zu bestimmen! Dazu muss laut „Time“ annonciert werden.

In dem Fall erhält der Spieler 60 Sekunden um eine Entscheidung zu treffen. Die letzten 10 Sekunden müssen heruntergezählt werden.

Sollte dann keine Entscheidung gefallen sein gilt seine Hand als „tot“!

Bei Turnieren des Poker-Club Marburg e.V. übernimmt der Dealer am Tisch die Aufgabe und es wird kein Floorman benötigt!

Der Dealer entscheidet, ob bereits eine annehmbare Zeit für die Entscheidung vergangen ist. Sollte dies nicht der Fall sein kann er die Beantragung eines Zeitlimits ablehnen.

Sollte ein Spieler trotz Ablehnung verstärkt "Time" fordern, kann die Turnierleitung gerufen werden. Diese entscheidet wie viel Zeit der aktive Spieler noch bekommt. In diesem Fall kann das Zeitlimit von einer Minute abweichen.

Ein Dealer selber darf nicht „Time“ verlangen, es sei denn er nimmt am Spielgeschehen teil.

57.

Alle Chips müssen so platziert sein, dass alle Spieler sie gut einsehen können!
Chips mit hoher Wertigkeit müssen vorne platziert werden.

58.

Es dürfen weder Chips noch Karten verdeckt werden (z.b. durch Vorhalten der Hände).

59.

Das so genannte „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.

60.

Um kleinere Chipgrößen bei erhöhten Blinds aus dem Spiel zu nehmen wird „Chip Up“ verwendet (die Summe der nicht mehr benötigten Chips wird aufgerundet und in den kleinsten noch im Spiel befindlichen Chip umgetauscht).

61.

Spielchips sind in den dafür vorgesehenen Chip Trays zu transportieren. Kein Spieler darf Turnierchips so halten oder transportieren, dass sie nicht sichtbar sind – sie dürfen weder eingesteckt noch verdeckt transportiert werden. Ein Spieler der dies tut läuft Gefahr die Chips zu verlieren oder gar disqualifiziert zu werden.

62.

Es liegt in der Eigenverantwortung des Spielers seine Karten zu schützen. Wenn ein Dealer eine ungeschützte Hand einzieht, hat der Spieler keinerlei Anspruch auf Wiedergutmachung und erhält seinen bisherigen Einsatz nicht zurück.

Nur im Fall, dass ein Spieler selber erhöht hat, und noch kein anderer Spieler bezahlt hat, erhält der Spieler seine Erhöhung zurück.

63.

Im Heads-Up ist das Small Blind immer in der Position des Buttons und setzt die erste Aktion. Sobald es zu einer Heads-Up Situation kommt, muss der Button so positioniert werden, dass kein Spieler zweimal hintereinander das Big Blind setzen muss.

Anmeldung, Bonuschips, Late Registration, Mitläufer

64.

Bei Turnieren an Vereinsabenden gilt:

- Es dürfen auch nicht anwesende Spieler angemeldet werden.
- Bonuschips erhalten nur pünktliche Spieler, die sich bis spätestens 19:30 Uhr angemeldet haben und zum Turnierstart vor Ort sind.
- Pünktliche Spieler erhalten 10% des Startstacks als Bonuschips. Etwaige abweichende Regelungen werden vor dem Turnier bekannt gegeben.
- Die Late Registration geht bis 20:45 Uhr – bis dahin kann man sich ins laufende Turnier einkaufen, bzw. einkaufen lassen. Sollte die Late Registration kürzer sein, bzw. sollte es keine Late Registration geben (z.B. bei einem Heads-Up Turnier) wird dies vor dem Turnier bekannt gegeben.
- Alle bezahlten Stacks gehören ins Turnier, auch wenn der Spieler nicht bzw. noch nicht anwesend ist. Bis er anwesend ist werden Blinds und ggf. Antes gesetzt und die Hand direkt nach dem Austeilen für tot erklärt (siehe Regel 55).
- Es werden keine Mitläufer (nicht bezahlte Stacks) verwendet.

- Spieler die sich während der Late Registration ins Turnier einkaufen, bzw. einkaufen lassen erhalten einen vollen Startstack.

- Bezahlte Stacks bleiben im Spiel bis sie aufgebraucht sind.

Der Spieler, der den Stack bezahlt hat, bzw. für den bezahlt wurde, kann (theoretisch) Preise gewinnen!

Bei Turnieren, bei denen Punkte, bzw. Chips für ein Finale vergeben werden, erhält er die Punkte, bzw. bekommt die Finalchips des Platzes gutgeschrieben, die er beim Ausscheiden belegte.

65.

Für Turniere außerhalb der Vereinsspieltage gilt:

- Die Late Registration Dauer wird gesondert bekannt gegeben.

- Es gibt keine Mitläufer (unbezahlte Stacks).

- Die Regelung bei zu spät kommenden Spielern wird bekannt gegeben.

- Bezahlte Stacks gehören von Beginn an in das Turnier.

- Bezahlte Stacks bleiben im Spiel bis sie aufgebraucht sind.

Der Spieler, der den Stack bezahlt hat, bzw. für den bezahlt wurde, kann (theoretisch) Preise gewinnen!

66.

Sollte ein Turnier ausverkauft sein behält sich der Poker-Club Marburg e.V. vor eine Nachrückerliste zu erstellen. Nachrücker dürfen dann in das Turnier einsteigen, wenn Spieler während der Late Registration Dauer aus dem Turnier ausscheiden und so ein Platz frei wird.

Spieler der Nachrückerliste erhalten immer einen vollen Startstack.

Bonuschipsregelungen werden bekannt gegeben.

67.

Der Vorstand behält sich vor die Regeln 64, 65 und 66 anzupassen.

Die Regeländerungen werden im Vorfeld der Turniere bekannt gegeben (per E-Mail, auf Flyer etc.).

Etikette und Strafen

68.

Jeder Spieler ist angehalten „Fair Play“ walten zu lassen.

69.

Jeder Betrugsversuch kann und wird von der Turnierleitung mit der Disqualifikation vom Turnier geahndet!

In diesem Fall kann eine Rückzahlung der Teilnahmegebühr nicht geltend gemacht werden.

70.

Ein Spieler darf nur mit den Chips spielen, die er bei Spielbeginn vom Dealer erhalten hat.

Chips einzuschmuggeln führt unweigerlich zur Disqualifikation.

Ebenso dürfen Chips nicht an andere Spieler weitergegeben oder veräußert werden – dies hat ebenfalls die Disqualifikation für alle beteiligten Spieler zur Folge.

71.

Besteht der Verdacht des unerlaubten Zusammenspiels (ein Spieler foldet ein starkes Blatt, um einem befreundeten Spieler Chips zuzuspielen), kann der Dealer die gefoldeten Karten des unterlegenen Spielers prüfen. Er darf die Karten jedoch nicht aufdecken oder bekannt geben.

Jeder Spieler am Tisch hat bei begründetem Verdacht auf unerlaubtem Zusammenspiels das Recht, den Dealer um die Kontrolle gefoldeter Blätter zu bitten. Sollte der Dealer selbst am Spielgeschehen teilnehmen entscheidet die Spielleitung wie die Karten geprüft werden.

72.

Poker ist ein Individualspiel. Softplay, das Schonen von bestimmten anderen Spielern, zieht Strafen nach sich, die den Verlust von Chips bis hin zur Disqualifikation sein können.

Chip Dumping (das vorsätzliche bzw. freiwillige Verlieren von Chips an einen anderen Spieler) anderen Formen von Zusammenarbeit hat immer die Disqualifikation zur Folge.

73.

Ein Penalty (Zeitstrafe) kann ausgesprochen werden, wenn ein Spieler wiederholt seine Karten öffnet oder herzeigt, obwohl es noch Aktion(en) gibt, oder ein(e) Karte(n) vom Tisch wirft oder gegen die „Ein Spieler pro Hand“ Regel verstößt.

Ein Penalty muss ausgesprochen werden bei Falschspiel, schlechtem Benehmen, Fehlverhalten oder ähnlichen.

74.

Sollte ein Spieler oder Zuschauer durch sein Verhalten Andere belästigen, beleidigen, oder den Spielablauf stören, kann er vom Spielort verwiesen werden.

75.

Störungen die auf Alkohol- bzw. Drogeneinfluss zurückzuführen sind, führen zur Disqualifikation vom Turnier und zum Verweis vom Spielort.

Regressansprüche bzw. Rückzahlung von Teilnahmegebühren können nicht geltend gemacht machen.

76.

Der Gebrauch von Schimpfwörtern ist streng verboten und führt zur Bestrafung des Spielers, der die Beleidigungen ausgesprochen hat.

77.

Es obliegt der Turnierleitung die Höhe einer Penalty festzulegen. Es sind das Aussetzen von einer Hand, über eine/zwei/drei/vier etc. Button-Runde(n) bis zu einer Disqualifikation möglich!!

Für die Dauer des Penalty hat der betroffene Spieler den Tisch zu verlassen.
Bei einer Disqualifikation werden die Jetons eingezogen.

78.

Ein Betrugsfall führt nicht zum Abbruch des Turniers, bzw. zu Regressansprüchen anderer Spieler.

79.

Verhaltenskriterien für Spieler die durch Lautstärke, unangemessenes Verhalten oder Beleidigungen auffallen:

Beim 1. Mal:

Verwarnung, Erklärung weiterer Konsequenzen.

Beim 2. Mal:

Hinweis, dass bei erneutem Verstoß ein Ausschluss aus dem Turnier, sowie ein Verweis vom Spielort erfolgt.

(Gelbe Karte) + Eine Runde aussetzen

Beim 3. Mal:

Verweis vom Spielort und Disqualifikation

(Rote Karte) + Keine Regressansprüche.

80.

Wiederholte Verstöße gegen die Poker-Etikette werden bestraft.

Dazu gehören unter anderem das unnötige Berühren von Chips oder Karten anderer Spieler, Spielverzögerung, das wiederholte Agieren außer der Reihenfolge oder überlautes Gerede.

Abschließendes

81.

Sollte ein Spieler mit einem Royal Flush oder Straight Flush eine Hand gewinnen erhält er einen 5,00 € Vereinsgutschein.

Um den Gutschein zu erhalten müssen bei einem Straight Flush beide Hole Cards verwendet werden, beim Royal Flush mindestens eine Hole Card.

Sollte ein Spieler mit einem Vierling (oder besser) beim Showdown verlieren erhält er einen 10,00 € Vereinsgutschein.

Diese Regelungen gelten nur für die Pokervariante Texas Hold'em No Limit!

82.

Alle angegebenen Startzeiten sind nicht verbindlich!

83.

Unsere Mitglieder sind angehalten sich in das Vereinsleben einzubringen und z.B. beim Auf- und Abbau zu helfen.

Spieler, die sich über den Ablauf beschwerten und sich selber nicht einbringen, stören das Vereinsleben massiv. Des Weiteren bitten wir darum, dass uns Missstände, Beschwerden und Verbesserungsvorschläge direkt mitgeteilt werden.

Hinweis:

Sollten Dinge hier nicht angesprochen sein, gelten die allgemeinen TDA-Regeln.

Wir bemühen uns nach bestem Wissen und Gewissen die Turniere zu leiten und alle Entscheidungen objektiv, fair und unparteiisch zu treffen.

Wir behalten uns vor Änderungen im Reglement je nach Situation durchzuführen (siehe Regel 7).

**Viel Spaß und stets ein gutes Blatt wünscht euch...
Der Vorstand des Poker-Club Marburg e.V.**