

**Die Turnierregeln der MunotPoker GmbH orientiert sich weitestgehend an der der letzten gültigen Version von TDA (Tournament Directors Association, [www.pokertda.com](http://www.pokertda.com)) vom September 2019. Der Oberpunkt „spezifische Turnierregeln der MunotPoker GmbH orientiert sich an den empfohlenen Vorgehensweisen von TDA sowie an selbständigen Regelauslegungen.**

**Das vorliegende Regelwerk erhebt keinen Anspruch auf absolute Vollständigkeit und wird laufend erweitert werden und bei Erneuerungen von TDA-Regeln neu überarbeitet. Ziel ist es ein allumfassendes Regelwerk mit internationalem Charakter zu haben. Mit dem Regelwerk soll im Sinne der MunotPoker GmbH zum Wohle aller Spieler und des Veranstalters beigetragen werden.**

## **Generelle Richtlinien**

### **1: Entscheidungen des Floormans**

Die Turnierleitung in Person des jeweiligen Floormans der MunotPoker GmbH verpflichtet sich mit Fairness und im besten Interesse des Spiels als oberster Priorität zu entscheiden. Je nach Situation kann dies dazu führen, dass eine Regelauslegung entsteht, welche im Interesse der Fairness Vorrang vor technischen Regeln erhält. In jedem Falle sind die Entscheidungen der Turnierleitung endgültig.

### **2: Pflichten der Spieler**

Die Spieler, welche an den Turnieren der MunotPoker GmbH teilnehmen sind dazu aufgerufen zu einem ordnungsgemässen Turnierablauf beizutragen. Im Speziellen werden die Spieler gebeten Sitzzuteilungen zu prüfen, Ihre Hände zu schützen, aufmerksam dem Spiel zu folgen, zu handeln wenn Sie an der Reihe sind, die korrekten Begriffe und Ansagen zu verwenden oder Gesten zu machen, die Karten sichtbar zu halten, die Chips übersichtlich zu stapeln, den Tisch nicht zu verlassen, solange Sie noch Karten vor sich haben, beim Showdown die Karten korrekt aufzudecken, bemerkte Fehler dem Floor personal zu melden, Tische unverzüglich zu wechseln, die Regel „ein-Spieler-pro Hand“ zu befolgen, die Regeln zu kennen und ein angemessenes Mass an Anstand an den Tisch zu bringen.

### **3: Offizielle Begriffe und Gesten nach internationalem Standard**

Die einfachste und unmissverständlichste Art das Spiel auszuüben, ist es die offiziellen englischen Pokerbegriffe zu verwenden. Dies gilt vor allem beim Annoncieren von Aktionen wie „bet“, „raise“, „check“, „all in“, „fold“ oder „Pot“ (bei Pot-Limit Varianten). Regionale Ausdrücke können aber müssen nicht selbsterklärend sein und sind im eigenen Interesse zu vermeiden. Unklare Aussagen können dazu führen, dass Situationen und Floorman-Entscheidungen entstehen, welche der Spieler nicht beabsichtigt hatte. Die Verantwortung dafür trägt der Spieler. Auch mit Gesten wie bspw. Auf den Tisch klopfen = Check muss der Spieler mit Vorsicht agieren.

#### **4: Identität der Spieler**

Ein Spieler sollte durch Bekleidung und Accessoires nicht bis zur Unkenntlichkeit verändert sein. Die Accessoires sollten zusätzlich nicht die Ablenkung des Spiels begünstigen.

#### **5: Elektronische Geräte**

Bei der Verwendung von elektronischen Geräten ist darauf zu achten, dass Sie grundsätzlich den Spieler nicht in erhöhtem Masse davon abhalten dem Spiel zu folgen und dadurch zu Verzögerungen führen. Musik, Videos und Klingeltöne sollten andere Mitspieler möglichst unhörbar und nicht störend sein. Das Telefonieren am Tisch tötet die laufende Hand des telefonierenden Spielers. Bei Weiterführung des Gesprächs ist der Turnierbereich zu verlassen.

#### **6: Offizielle Sprache**

An den Turniertischen der MunotPoker GmbH darf ausschliesslich deutsch und englisch gesprochen werden.

#### **Platzvergabe, Tisch-Auflösungen, Balance**

#### **7: Zufällige Platzvergabe**

Die Sitzplätze an allen Turnieren werden zufällig zugewiesen. Spieler, welche auf dem falschen Sitz Platz nehmen, werden umgesetzt sofern der Stack sich nicht durch Zuwachs oder Verlust ausserhalb des Setzens von Blinds & Antes verändert hat. In diesem Falle entscheidet der Floorman zugunsten der Fairness, dass der irrtümlich belegte Platz erhalten bleibt und teilt den schon an diesem Platz zugeteilten Spieler einem anderen Platz zu.

#### **8: Späterer Einstieg**

Spieler, welche durch Wiedereintritt ins Turnier oder spätere Registrierung ins Turnier gelangen erhalten in jedem Fall ein vollen Stack. Die Platzzuweisung findet auch hier wie in Punkt 7 statt. Der eingestiegene Spieler erhält sofort Karten ausser er steigt zwischen Small Blind und Button ein. Rest-Stacks, welche durch das Nutzen der Option „Surrender“ entstehen werden aus dem Spiel genommen.

#### **9: Spezielle Bedürfnisse**

Bei der Platzvergabe kann Spielern mit Einschränkungen entgegengekommen werden. Dies kann aber unter Umständen nicht zu jeder Zeit sein.

## **10: Tischauflösungen**

Wird ein Tisch aufgelöst so erhalten die verbleibenden Spieler des Tisches neue Sitzplätze an einem der verbleibenden Tische. Hier wird das Zufallsprinzip angewandt. Der Floorman verteilt die vorher gemischten Seatcards der freien Turnierplätze. Auf Positionsnachteile (bspw. 2x nacheinander im Bigblind) kann keine Rücksicht genommen werden. Eine Tischauflösung findet nur statt, wenn a) kein Spieler mehr ins Turnier einsteigen kann und die verbleibende Spielerzahl nun auf einen Tisch weniger verteilt werden könnte oder b) noch während der Einstiegsphase bereits 2 Tische hätten aufgelöst werden sollen gemäss der Spielzahl.

**Beispiel: 3 Tische und Spielerzahl fällt auf 10 während der Einstiegsphase**

## **11: Table-Balance**

Die Table-Balance findet nach Ermessen des Floormans statt, sobald eine Differenz von 2 oder mehr Spielern an verschiedenen Tischen. Hierbei wird der Spieler, der als nächstes im Bigblind sitzen würde von einem der zu hoch besetzten Tische an einen der zu niedrig besetzten Tische umgesetzt und erhält da die „schlechteste“ Position. Der Smallblind kann niemals besetzt werden vom neuen Spieler.

## **Pots & Showdown**

### **12: card speaks“**

Beim Showdown gilt die Grundregel „card speaks“ für alle noch aktiven Hände. Annoncierungen von Spielern zur Handstärke sind nicht bindend und absichtliche falsch-Annoncierungen können bestraft werden. Der Dealer soll beim Showdown den Wert der noch aktiven Hände ermitteln und annoncieren. Jeder Spieler am Tisch ist dazu aufgerufen sich zu melden (auch wenn nicht in der Hand), wenn Fehler beim Bewerten der Hände und/oder der Vergabe des Pots entstehen.

### **13: Korrekter Showdown**

Ein Showdown gilt dann als korrekt, wenn alle Karten (je nach Disziplin) offen auf den Tisch gelegt werden, um dem Dealer die Möglichkeit zu geben die Hand zu bewerten. Der Spieler ist aber weiterhin für den Schutz seiner Karten verantwortlich, da irrtümlich gemuckte Hände, welche sich nicht mehr rekonstruieren lassen, den Anspruch auf den Gewinn des Pots verlieren. Hierbei entscheidet der Floorman endgültig. Der Dealer kann keine ordnungsgemäss in den Showdown gebrachte Hand für tot erklären, welche gemäss Punkt 12 den Pot gewinnt.

### **14: Verdeckte Karten die nicht den Muck berühren**

Das verdeckte Wegwerfen von ungeöffneten Karten tötet diese nicht automatisch. Solange die Karten vom Dealer mittels Berührens des Mucks nicht entwertet wurden, hat ein Spieler die Möglichkeit seine Karten noch zu öffnen.

## **15: Spielerfehler beim Showdown**

Zeigt ein Spieler beim Showdown nur eine Karte, da diese seiner Meinung nach für den Gewinn des Pots ausreichend ist, so soll der Dealer ihn dazu auffordern einen korrekten Showdown gemäss Punkt 13 zu tätigen. Lehnt der Spieler dies ab so soll der Floorman gerufen werden. Setzt ein Spieler und wirft danach seine Karten weg, da er glaubt der letzte verbleibende Spieler zu sein, so sollte der Dealer die Karten einbehalten und den Floorman rufen. Haben die Karten des Spielers bereits den Muck berührt so erhält der Spieler seinen „Call“ eines Einsatzes des verbleibenden aktiven Spielers nicht zurück, jedoch aber seinen „Bet“ oder „Raise“, welcher noch nicht vom anderen aktiven Spieler gecallt wurde.

## **16: Showdown Pflicht beim All in**

Sobald mindestens ein Spieler All-in ist so sind alle Spieler nach allen absolvierten Setzrunden bezüglich Main- und Sidepot, welche sämtliche Einsätze mitgegangen sind, showdown-pflichtig.

## **17: Showdowns ohne All-in & Reihenfolge des Showdowns**

Werden in einem Showdown ohne All in nicht alle Karten aufgedeckt oder weggeworfen so kann der Floorman die Reihenfolge für den Showdown durchsetzen. Falls am River ein Einsatz vorlag, so beginnt der Spieler mit der letzten Action am River mit dem Showdown. Sollte am River keine Bet mehr platziert worden sein so greift die Position in der Hand. Bei einem Showdown ohne All in muss der Spieler, der als letzter noch übrig ist seine Hand nicht zeigen, sollten alle anderen Spieler zuvor schon ihre Karten ohne Showdown weggeworfen haben.

## **18: Recht eines Spielers eine Hand zu sehen**

Spieler, welche beim Showdown selbst keine Karten mehr besitzen, haben kein Recht einen Showdown einer Hand zu verlangen. Ein Caller eines Bets am River hat das uneingeschränkte Recht die Hand zu sehen, welche den Bet getätigt hat (um sie zu sehen hat er bezahlt). Dazu muss der Spieler aber selbst noch im Besitz seiner Karten sein oder sie bereits in den Showdown gebracht zu haben. Den Anfragen weiterer Spieler nach Showdown Pflicht einer Hand entspricht oder widerspricht der Floorman nach eigenem Ermessen.

## **19: Im Showdown das Bord spielen**

Das Bord spielen und damit einen Split-Pot zu erhalten kann nur bei einem ordnungsgemässen Showdown gemäss Punkt 13 gewertet werden.

## **20: Zuteilung ungerader Chips**

Eine auch nach Wechseln übriggebliebener Chip geht bei geteiltem Pot an den Spieler in der „schlechteren“ Position.

## **21: Side-Pot's**

Jeder Side-Pot muss einzeln aufgeteilt werden.

## **22: Umstrittene Situationen nach Abschluss der Hand**

Umstrittene Situationen bezüglich der Richtigkeit der Gewinnerhand können nur beanstandet werden, bis eine neue Hand beginnt. Fehler bezüglich Pot-Berechnung oder Zuweisung hingegen können angefochten werden bis in der neuen Hand wesentliche Aktionen stattgefunden haben. Endet eine Hand mit einer nachfolgenden Turnierpause so endet das Recht zur Anfechtung 1 Minute nach Zuteilung des Pots.

## **Allgemeine Turnierabläufe**

### **23: Neue Hand/Neues Level**

Eine neue Blindstufe wird jeweils vom Floorman annonciert, sobald die Uhr 0 erreicht hat oder sichergestellt ist, dass die nächste Hand mit Sicherheit in den neuen Level fallen wird. Eine neue Hand beginnt offiziell nach dem ersten „Riffle“ durch den Dealer oder bei einem Wechsel des Dealers. Falls eine Hand fälschlicherweise noch mit dem alten Level gespielt wird, so muss diese beendet werden, falls schon wesentliche Aktionen (Raise) erfolgt sind.

### **24: Color Up**

Der Color Up beginnt immer beim Spieler auf Platz 1. Es kann maximal ein Chip gewonnen werden und ein Spieler kann durch den Chiprace nicht ausscheiden. Er erhält automatisch den kleinsten noch im Spiel befindlichen Chip und kann damit weiterspielen. Spieler sollten ihre Chips vollständig sichtbar halten und es wird empfohlen den Chiprace mitzuverfolgen oder zumindest die Chips vorher zu zählen.

Sollten nach dem Chiprace noch Chips auftauchen, welche durch den Color Up entfernt, worden sein sollten, so werden diese nicht aufgerundet, sondern getauscht. Liegt der Gesamtwert unter dem nächsten Nennwert (**Bsp. 3x 25er Chip ergibt nicht 1x 100**) so werden diese ersatzlos aus dem Spiel entfernt.

## **25: Spontane Color Up's/Ordentliche Chipsstapel**

Spieler, Dealer und Floorman sind berechtigt den aktuellen Wert eines Stacks vernünftig einschätzen zu können. Daher sind die Spieler angehalten ihren Stack vernünftig zu ordnen, **(20er Stacks ideal)**. Die höchstwertigen Chips müssen klar erkennbar sein und dürfen nicht zuhinterst „versteckt“ werden.

Der Floorman ist berechtigt jederzeit bei jedem Spieler einen ausserplanmässigen Color Up durchzuführen, wenn er diesen dem Spieler mitteilt.

## **26: Deck-Change**

Spieler haben nicht das Recht einen Deck-Change selbständig durchzusetzen. Die Entscheidung, wann und ob ein Kartenspiel ausgetauscht wird liegt jederzeit beim Floorman.

## **27: Rebuy/Re-entry**

Innerhalb eines Rebuy-Turniers (entspricht nicht Re-entry) muss ein Rebuy unmittelbar folgen. Es darf keine Hand verpasst werden und der Spieler muss auch unmittelbar wieder Blinds/Antes setzen.

Bei Re-entry Turnieren kann kein Spieler am Tisch neue Chips erhalten. Der Spieler muss sich auf jeden Fall am Check-in neu registrieren, da er auch als „neuer Spieler“ gilt. Ausnahmen gemäss Punkt 9 liegen im Ermessen des Floormans.

## **28: Rabbit Hunting**

Rabbit Hunting ist in jedem Fall untersagt. Der Dealer darf nach einem beendeten Spiel nicht aufzeigen, welche Karte noch gekommen wäre.

## **29: Time“ rufen**

Die Option „Time“ zu verlangen, dient der Unterstützung des angemessenen Turniertempo. Time kann durch einen sich am Tisch befindlichen Spieler je nach Ermessen des Floormans durch diesen oder den Dealer durchgesetzt werden.

Wenn „Time“ erteilt, wird so hat der Spieler 25 Sekunden + einen 5 Sekunden Countdown Zeit. Nach Ablauf dieser Zeit ist die Hand tot (falls es einen Bet gab) oder gilt als gechecked falls es keinen Bet gab.

Es liegt im Ermessen des Floorman Zeiten im Wiederholungsfalle anzupassen oder weitere Schritte zu tätigen sollten hartnäckige Verzögerungen auftreten.

## **Anwesenheit von Spielern und Berechtigung die Hand zu spielen**

### **30: Anwesenheit am Tisch**

Ein Spieler muss am Tisch sein bevor die letzte Karte des „Anfangsdeals“ (1. Karte) gedealt wurde. Ansonsten ist die Hand tot und die Karten werden von Dealer direkt eingezogen. Die Hand darf auch nicht mehr vom Spieler angeschaut werden.

Am Tisch sein bedeutet per Definition (in Reichweite seines Stuhls). Die Regel schützt den Spieler darf aber nicht dazu anregen, wiederholt ausserhalb des Sitzes zu sein.

### **31: Am Tisch bleiben**

Spieler, welche noch eine aktive Hand haben (inkl. Einem Spieler, der schon All in ist) dürfen während der Hand den Tisch nicht verlassen. Das Verlassen des Tisches steht im Widerspruch zur Pflicht seine Hand zu schützen und die Aktionen zu verfolgen und kann bestraft werden.

## **Button / Blinds**

### **32: Toter Button**

In Turnieren kann es keinen sogenannten „toten Button“ geben

### **33: Den Blinds ausweichen**

Spieler, welche beim Tischwechsel absichtlich Zeit verstreichen zu lassen, um den Blinds aus dem Weg zu gehen droht eine Strafe durch den Floorman

### **34: Button im Heads-Up**

Im Heads-Up steht der Button immer beim Small Blind, welcher vor dem Flop zuerst, nach dem Flop aber als zweiter an der Reihe ist mit der Aktion. Der Button wird im Heads-up so gesetzt, dass der Spieler nicht 2-mal hintereinander Big Blind bezahlen muss, falls er in der Hand zuvor, wo man noch zu dritt war, schon Bigblind bezahlt hat auch wenn der vorherige Small-Blind jetzt zum Button würde.

## **Dealing Regeln**

### **35: Missdeals und ungültige Decks**

Ein sogenannter Missdeal liegt vor, wenn: Eine Karte vom Tisch fliegt, 2 oder mehrere Karten falsch herum im Stapel lagen, die 2. Karte unabsichtlich offen und nicht verdeckt gedealt wurde (ausser es ist die erste insgesamt), die erste Karte an den falschen Platz verteilt wurde, Karten wurden an einen Platz gegeben, der nicht in der Hand ist, ein Spieler, der am Platz ist keine Karten erhalten hat.

Ein Spieler am Button kann je nach Art und Weise des Dealing-Fehlers (wenn kein Missdeal vorliegt) 2 aufeinander folgende Karten ausgeteilt erhalten. **Beispiel: 1. Karte Button Face up, erhält seine erste Karte, nachdem die anderen Spieler die 2. Karte erhalten haben und erhält dann die Face Up-Karte ersetzt.**

Falls ein Missdeal anerkannt wurde so ist die neue Hand die Exakte Wiederholung. Die Position der Blinds bleibt unverändert. Spieler, die zuvor nicht am Tisch waren, sind auch jetzt nicht am Tisch (Hände werden gedealt und eingezogen). Dies gilt auch für einen mit einer Strafe belegten Spieler. Hier wird diese Hand als 1 Hand und nicht als 2 Hände gewertet.

Eine Hand kann nur so lange zum Missdeal erklärt werden, wenn noch keine wesentlichen Aktionen stattgefunden haben.

Ungültige Decks werden gemäss dem Veranstalter definiert. Eine Laufende Hand wird beim Erkennen eines ungültigen Decks automatisch beendet und alle Einsätze zurückerstattet. Nach Ende einer Hand kann diese nicht mehr rückwirkend als ungültiges Deck angefochten werden.

### **36: Wesentliche Aktionen**

Wesentliche Aktionen werden wie folgt definiert: Entweder 2 Aktionen nacheinander, wovon mindestens eine, Chips in den Pot bringt (Fold und Check also ausgeschlossen) oder 3 Aktionen in einer Reihe (unabhängig ob Check, Fold, Call oder Raise). Das obligatorische Setzen der Blinds wird nicht als wesentliche Aktion gesehen daher beginnt die Betrachtung pre-flop ab UTG und nach dem Flop beim Small Blind.

### **37: Zu wenig Karten beim Button**

Sollte der Spieler am Button zu wenig Karten gedealt erhalten haben, so gilt folgendes. 1. Er muss es melden und erhält seine fehlende Karte, auch wenn schon wesentliche Aktionen stattgefunden haben. 2. Wenn er selbst eine Aktion gemacht hat mit einer nicht gemeldeten und ungenügenden Menge an Karten so gilt seine Hand als tot.

### **38: Burn-card**

Die Burn-card dient lediglich dem Schutz des Kartenstapels. Falls tote Hände auftreten, wird trotzdem nur eine Burn-card je Setzrunde gedealt und es findet keine Anpassung zu Gunsten einer richtigen Kartenreihenfolge statt.

### **39: Falsche oder frühzeitig gedealte Boards**

Fall 1: Flop mit 4 Karten anstatt 3 Karten (aufgedeckt oder noch nicht). Floorman wird gerufen, die 4 Karten werden verdeckt gemischt und der Floorman sucht eine Karte zufällig aus, welche als nächste Burn-card verwendet wird. Die verbleibenden 3 Karten bilden den Flop.

Fall 2: Der Flop wurde gedealt bevor die Setzrunde abgeschlossen wurde. Die Burn-card behält ihre Funktion und die Flop-Karten werden ins Deck gemischt und es wird ein neuer Flop ohne neue Burn-card gegeben.



Fall 3: Der Turn wurde gedealt bevor die Setzrunde abgeschlossen wurde. Der eigentliche Turn wird zur Seite gelegt, eine neue Burn-card gedealt und der vorgesehene River wird zum Turn. Nun wird die zu früh gelegte Turn-Karte in den Kartenstapel überführt, dieser gemischt und ohne weitere Burn-card wird ein neuer River gedealt.

Fall 4: Der River wurde gedealt bevor die Setzrunde abgeschlossen wurde. Die Karte wird zur Seite gelegt und nach Abschluss der Setzrunde in den Kartenstapel überführt, dieser gemischt und ohne weitere Burn-card wird ein neuer River gedealt.

## **Bet & Raises während dem Spiel**

### **40: Methoden, um Chips zu setzen**

Einsätze können verbal und non-verbal (Chips setzen) getätigt werden. Falls beides geschieht sich Ansage und Aktion aber widersprechen gilt die erstgenannte Aktion (verbale Ansage oder nonverbale Aktion) als bindend. Bei gleichzeitigem Ausführen hat eine korrekte verbale Ansage definitiv Vorrang. Bei unklaren Situationen entscheidet der Floorman, welche Aktion getätigt werden muss.

Die verbalen Ansagen können allgemein gehalten sein (nur „raise“, „bet“, „call“) oder auch die Beträge beinhalten (500). Idealerweise wird es kombiniert (raise auf/um 500)

### **41: Methoden für Calls**

Ein Call ist dann eindeutig ein Call, wenn: „Call“ annonciert wird, Chips in Höhe des zu callenden Betrags gesetzt werden, stillschweigend ein höherer Chip gesetzt wird, stillschweigend mehrere Chips gesetzt werden, welche nicht im Widerspruch zur Multi-Chip Regel (Punkt 46) stehen. Das Setzen irgendeines Chips wird nicht automatisch als Call gewertet und ist nicht bindend. Der Floorman kann aber Spieler in Wiederholungsfällen bestrafen, sollten diese die Regel ausnutzen, um Reaktionen des setzenden Spielers zu erhalten.

### **42: Methoden für Raises**

Ein Raise kann nur korrekt erfolgen, wenn dieser vollumfänglich annonciert wird „raise“ und gewünschter Betrag oder aber in einer Bewegung der Betrag non-verbal gesetzt wird. Die Verantwortung keine unklaren Fälle zu schaffen, liegt in der Verantwortung des Spielers.

### **43: Beträge bei Raises**

Ein Raise (die Erhöhung nicht der Gesamtbetrag) muss mindestens gleich hoch sein wie die bisher grösste Bet in der aktuellen Setzrunde. Annonciert ein Spieler einen Raise und setzt gemäss der Regel zu wenig so gibt es 2 Situationen:

50% der korrekten Höhe getätigt (**Beispiel Blind 1'000, Raise auf 1'500**) so muss auf den minimalen Raise angepasst werden und kann nicht erneut angepasst werden.

Weniger als 50% der korrekten Höhe für einen Raise ist erreicht (**Beispiel Blind 1'000, Raise auf 1'400**) so gilt es bei non-verbalem Setzen als call, unter der Verwendung des Wortes „Raise“ aber als Minimum-Raise. Wenn der Spieler mit seinem nicht korrekten Raise All-in ist dann kann der faktisch inkorrekte Raise als solcher akzeptiert werden.

Falls bei einem Raise mit Nennung eines Wertes (**Beispiel „Raise 5'000“**) erfolgt so wird dieser ohne Hinzufügen der Erklärung „Raise um 5'000) automatisch als ein Raise auf gesamthaft 5'000 gewertet.

#### **44: Setzen eines höherwertigen Chips**

Wird ein höherwertiger Chip (auch wenn es der letzte verbleibende ist) nach einem Blind oder einer Bet gesetzt so gilt folgendes:

Non-verbales Setzen = Call

Korrektter Raise (inkl. Betrag) annonciert bevor der Chip die Tischoberfläche berührt = Raise auf den annoncierten Betrag

Raise annonciert ohne Betrag = Gesamtwert des Chips

Keine bisherige Bet (nur Blinds) und keine Annoncierung = Raise auf Gesamtwert des Chips auch ohne die Ansage „Raise“

#### **45: Setzen mehrerer Chips**

Das Setzen mehrerer Chips ist ohne Ansage ein Call.

**Beispiel 1: A Raise auf 400. B 3-Bet auf 1'100, C setzt stillschweigend 1'500 Beispiel 2: A Raise auf 1'050, B setzt 2x 1000er Chip ohne Ansage**

Falls aber nicht jeder Chip benötigt würde für den Call (1 Chip hätte für den Call genügt) so tritt die Handhabung nach Punkt 43 in Kraft. 50% Regel erfüllt = Raise, 50% Regel nicht erfüllt = Call.

#### **46: ältere Einsätze die noch nicht im Pot liegen**

Wenn ein Spieler noch seinen Bet vor sich hat und sich mit einem Raise konfrontiert, sieht ist Vorsicht geboten. Die Aktionen sollten hier klar angesagt werden.

Wenn die Chips physisch zurückgezogen werden, so ist der Spieler verpflichtet zu einem Call oder einem Raise. Das erneute nach vorne Legen kombiniert mit einem Fold ist nicht mehr zulässig.

Findet jetzt nonverbales Setzen statt, welches nicht klar zu deuten ist, so greifen hier nun die Punkt 41-45.

#### **47: Wiedereröffnung der Möglichkeit zu setzen**

Wenn ein All-in oder mehrere All-in's keinen korrekten Raise darstellen, so ist der Spieler, der bereits Action hatte nicht mehr berechtigt erneut zu setzen. Hier kommt nicht die 50% Regel zum Tragen, sondern das All-in muss zu einem vorherigen Bet oder Raise die Höhe eines korrekten Raises enthalten, sodass der Spieler hier erneut setzen dürfte.

#### **48: Anzahl der erlaubten Raises**

Für die Anzahl korrekter Raises gibt es keine Begrenzung, auch nicht im Heads-up.

#### **49: Akzeptierte Aktionen**

Der Spieler ist im Rahmen seiner Beobachtung und Aufmerksamkeit selbst verantwortlich für die korrekten Beträge. Wird eine Bet gecallt so gilt diese als akzeptiert, selbst wenn von Spieler oder Dealer eine falsche Information hinsichtlich des Betrages erteilt wurde. Die endgültige Entscheidung liegt beim Floorman gemäss seinem Ermessen.

#### **50: Aktion in der korrekten Reihenfolge**

Die Spieler sind verpflichtet der Reihe nach verbal oder non-verbal zu handeln. Die Aktionen innerhalb der korrekten Reihenfolge sind verbindlich.

Spieler müssen die komplette Aktion abwarten, bevor sie handeln. Ein Fold nach der Annoncierung „Raise“ ist nicht korrekt, da der Wert des Raises abzuwarten ist.

#### **51: Verbindliche Ansagen und unvollständige Calls**

Angesagte mündliche Aktionen sind in jedem Fall verbindlich, wenn sich der Spieler an der Reihe befindet.

Wenn ein Spieler einen unvollständigen Call tätigt (ein Betrag, der nicht zum Call ausreicht, wird ohne Ansage gesetzt oder Call wird annonciert) so muss er zwingend einen Call machen, wenn folgendes Eintritt: Bet im Heads-up wurde getätigt, Eröffnungsbet einer Hand (Blind oder nachfolgender 1. Bet/Raise) muss auf jeden Fall gecallt werden. Liegt kein Raise vor so fungiert der Bigblind als Eröffnungsbet. Dieser muss auf jeden Fall gecallt werden.

Weiterführende Entscheidungen (**Beispiel: Spieler wollte den Eröffnungsbet callen hat aber das vor ihm getätigte All-in nicht wahrgenommen**) liegen im Ermessen des Floormans.

Sollten mehrere Spieler unvollständige Calls ausführen so beginnt die Aufarbeitung beim ersten Spieler, der unvollständig gecallt hat. Dieser muss seinen Bet korrigieren. Der Floorman entscheidet dann wie mit den weiteren Spielern zu verfahren ist.

#### **52: Fehlerhafte Bets**

Wird ein fehlerhafter Bet, im Nachhinein innerhalb einer Setzrunde bemerkt (Raise zu klein/Bet zu klein) so wird der Betrag auf die korrekte Höhe angepasst und gilt auch für alle Spieler, die diesen Bet bereits gecallt hatten. Dies gilt auch bei Pot-Limit, wenn die Höhe des Pots falsch berechnet wurde und der Fehler vor Abschluss der Setzrunde bemerkt wird.

### **53: Aktionen ausserhalb der Reihe**

Handelt ein Spieler, bevor er an der Reihe ist, so tritt folgendes ein: Die Aktion geht zurück zum Spieler, der an der Reihe ist, die Verbindlichkeit der verfrühten Aktion bleibt bestehen, falls es keine verändernde Aktion gibt (Raise) Check, Call und Fold zählen nicht zu den verändernden Aktionen. Der fehlbare Spieler kann also bei einem Raise neu entscheiden und erhält seine Chips zurück, muss aber wenn es keinen Raise gibt die verfrüht angesagte oder tätige Aktion ausführen. Der Spieler kann für sein verfrühtes Handeln bestraft werden.

Ein von der Aktion übersprungener Spieler ist selbst verantwortlich dies zu melden. Wenn der Spieler eine angemessene Zeit (Ermessensspielraum Floorman) zur Verfügung hatte und diese verstreichen liess, so dass bereits wesentliche Aktionen (Punkt 36) erfolgten, so entscheidet der Floorman, ob die Hand für tot erklärt wird oder der Spieler noch die Option hat passiv zu agieren (nur noch call, check & fold möglich)

### **54: „Pot“ bei Pot-Limit und No-Limit**

Der Dealer ist auf Anfrage des Spielers nur bei Pot-Limit Spielen berechtigt über die Grösse des Pots Auskunft zu geben. Bei No-Limit Spielen darf der Pot höchstens für den fragenden Spieler visualisiert werden.

Pre-flop orientiert sich die maximale Bet bei Pot-Limit an den getätigten Einsätzen, auch wenn ein All-in Bet die Grösse des Blinds oder des vorherigen Bets nicht ausgleichen kann.

**(Beispiel: Blind 1'000/1'000, Spieler geht mit 800 all in, Pot-Raise ist dennoch 5'000 und nicht 4'400)** Ab dem Flop orientiert sich dann die Pot-Bet Berechnung an der realen Potgrösse.

Bei No-Limit Spielen ist die Ansage „Ich setze Pot“ kein gültiger Einsatz. Der Spieler muss zumindest einen Minimum-Bet machen. Die wiederholte inkorrekte Ansage kann Strafen nach sich ziehen.

**55: Ungültige Ansagen** Falls es keine Bet gab (erst ab Flop) so gilt die verbale Ansage „Call“ als Check, „Raise“ als Minimum-bet oder höher.

Falls ein Bet vorliegt und ein Spieler „Check“ annonciert so kann er callen oder folden aber nicht mehr raisen.

### **56: String Bets und String Raises**

Der Dealer muss die String Bets und String Raises ansagen.

## 57: Unklares Setzverhalten

Falls Spieler durch das Annoncieren einer Zahl einen unklaren Bet tätigen (**Beispiel: „ich setze 5“**) So gilt folgendes. Liegt der Pot (alle vorherigen Einsätze und Bets, auch wenn sie noch nicht im Pot liegen) bei unter 5'000 und der Blind liegt unter 500 so beträgt der Bet 500. Beinhaltet der Pot mehr als 5'000 so beträgt der Bet 5'000. Grundregel: Höchster sinnvoller Betrag der kleiner oder gleich der Pot-Grösse vor dem Einsatz ist.

## 58: Folds ohne Veranlassung zum Fold

Ein Spieler, der dran ist und seine Hand foldet ohne, dass es eine Bet gab, muss einerseits seine Hand verbindlich folden (auch wenn er checken könnte) kann aber für diese Aktion bestraft werden.

## 59: Verfrühte Ansagen und deren Verbindlichkeit

Die Spieler werden dazu aufgerufen diese Aktionen zu unterlassen. Wenn diese Situation entsteht, gilt folgende Regel: **Beispiel: Spieler sagt „, wenn du setzen solltest, raise ich“** Der Floorman kann diese Aktion als strafbar und/oder als bindend deklarieren.

Sollte ein Spieler „Call“ annoncieren, bevor der vorherige Spieler die exakte Höhe seines Bets genannt hat, so wird der Floorman entscheiden welcher Einsatz zu wählen ist, passend zur Situation. Er kann auch entscheiden, dass der fehlbare Spieler jeden vom setzenden Spieler gewählten Bet callen muss.

## 60: Zählung des Chips-Stacks

Spieler, Dealer und Floorman sind gemäss Punkt 25 berechtigt den Wert eines Stacks vernünftig schätzen zu können.

Die genaue Zählung kann nur verlangt werden, wenn es sich um einen All-in Bet handelt und der fragende Spieler an der Reihe ist. Der All-in Spieler ist nicht verpflichtet Auskunft zu geben, auf Nachfrage eines Spielers, der an der Reihe ist, kann die Zählung durch den Dealer oder den Floorman verlangt werden.

## 61: Höhere Einsätze, um Wechselgeld zu erhalten

Die Spieler sind angehalten dazu, auf diese Aktionen zu verzichten, da diese Verwirrung stiften können. **Beispiel: (Raise bei 100/100 auf 325, nächster Spieler setzt 525 Chips um 200 Wechselgeld zu erhalten)** Der Spieler riskiert die Regelauslegung gemäss Punkt 45 und kann zu einem Raise verpflichtet werden. Daher ist geraten vor dieser Aktion zu Gunsten des Wechselgeldes jederzeit das verbindliche Wort „Call“ zu nutzen.

## **62: All in Chips die nicht zur Bet gehören**

### **Beispiel: Spieler geht mit 10'000 Chips All in und bemerkt nach seinem Bet, dass er noch einen 5'000er Chip übrig hatte (lag versteckt ausserhalb des Stacks)**

Hier gilt folgendes: Floorman entscheidet, ob der Chip gewertet wird unter Berücksichtigung von Punkt 49. Entscheidet der Floorman, dass der Chip nicht zur All-in Bet gezählt wird so kann der All-in Spieler a) diesen Chip nicht ausbezahlt bekommen wenn er gewinnt und b) nicht mit dem Chip als regulär verbleibendem Stack weiterspielen wenn er verliert. Der Spieler ist ausgeschieden und der Floorman kann den vergessenen Chip nach Ermessen dem Gewinner der Hand zusprechen.

## **Sonstiges**

### **63: Chips nicht sichtbar beim Transport**

Ein Spieler ist bei einem „Umzug“ an einen anderen Tisch verpflichtet seine Chips sichtbar zu halten. Die MunotPoker GmbH stellt dafür Racks bereit. Chips, welche nicht im Rack und/oder in der offenen Hand getragen werden (sichtbar) können vom Floorman aus dem Spiel genommen werden und der Spieler kann disqualifiziert werden.

### **64: Verlorene wiedergefundene Chips**

Jeder Spieler ist für den Schutz seiner Chips verantwortlich Chips, die gefunden werden können aus dem Spiel genommen werden, auch wenn sie sich mit grosser Wahrscheinlichkeit zuordnen lassen.

### **65: unabsichtlich getötete Hände, ungültige Hände, aufgedeckte Hände**

Jeder Spieler ist bis zur Auswertung der Hand und der Zustellung des Pots für den Schutz seiner Hand verantwortlich. Wird eine Hand vom Floorman als tot erklärt und/oder vom Dealer irrtümlich eingezogen und ist nicht mehr rekonstruierbar so erhält der Spieler weder seine Karten noch seine bereits bezahlten Bets zurück. Einzige Ausnahme sind Bets oder Raises, welche der Spieler getätigt hat, die noch nicht gecallt wurden.

Eine irrtümlich eingezogene, aber identifizierbare Hand bleibt im Spiel, auch wenn andere Karten schon aufgedeckt wurden.

### **66: Sonderfall Stud-Poker**

Falls ein Spieler seine offenen Karten aufnimmt, wenn er an der Reihe ist so wird seine Hand für tot erklärt. Ein korrekter Fold in diesem Spiel beinhaltet das Umdrehen der offenen Karten und das verdeckte Verwerfen der gesamten Hand.

## Etikette und Strafen

### **67: Offenlegung von Informationen, ein Spieler pro Hand**

Jeder Spieler ist verpflichtet die anderen Spieler im Turnier zu schützen egal ob diese sich in der Hand befinden oder nicht. Daher ist es nicht erlaubt:

- Den Inhalt von Händen (egal ob gefoldet oder noch aktiv) zu diskutieren
- Ratschläge zu erteilen oder die Spielweise zu kritisieren
- Eine noch nicht aufgedeckte Hand zu beurteilen

Die Regel „Ein Spieler pro Hand“ verbietet es ausdrücklich die Hand zu zeigen oder Rat einzuholen. Dies gilt sowohl für aktive Spieler, Spieler die schon gefoldet sowie Zuschauer und Floor personal.

### **68: Aufdecken von Karten und korrektes Folden**

Karten aufzudecken, wenn noch nicht alle Aktionen abgeschlossen sind (auch wenn man selbst der letzte zu agierende Spieler ist) kann zu einer Strafe führen. Die Hand wird deshalb aber nicht für tot erklärt und behält in jedem Fall ihre Gültigkeit. Eine Strafe beginnt mit dem Ende der Hand. Ein Fold sollte so erfolgen, dass kein erhöhtes und absichtlich herbeigeführtes Risiko entsteht die Hand aufzudecken (hochwerfen bspw.)

### **69: Ethische Spielen**

Poker ist ein individuelles Spiel. Das gilt auch für Freunde oder Paare die gemeinsam an einem Turnier teilnehmen. Jede Form von Zusammenarbeit (Chip Dumping & Softplay) kann bestraft werden durch Verlust Disqualifikation.

### **70: Verstösse gegen die Etikette**

Jeglicher Verstoss gegen die Etikette kann geahndet werden. Dazu gehören unter anderem: ständige Spielverzögerungen, Unnötige Berührungen von Spielern, deren Karten oder Chips, wiederholte Unaufmerksamkeit, die zu Spielfehlern führt, Verstösse gegen das Sichtbarkeitsgebot von Karten und Chips, Einsätze wiederholt und nach Ermahnung ausserhalb der Reichweite des Dealers zu platzieren, beleidigendes Verhalten, schlechte Hygiene und übermässiges Gerede.

### **71: Warnungen, Strafen und Disqualifikation**

Folgende Strafen können durch den Floorman verhängt werden: Ermahnungen und Verwarnungen, auszusetzende Hände, auszusetzende Orbits, Disqualifikation.

Ein Spieler, der aussetzen muss, hat sich vom Tisch zu entfernen beginnend mit der Inkraftsetzung der Strafe nach der Hand und kann auch durch die Strafe ausscheiden aufgrund des verlangten Weitersetzen von Blinds & Antes. Wiederholte Strafen können gemäss Ermessen des Floormans erhöht werden **Beispiel: (1. Verstoss = 1 Orbit Aussetzen, 2. Verstoss = 5 Orbits Aussetzen)**

Strafen können für alle Punkte des vorliegenden Regelwerks angewandt werden. Die „Schwere“ des Vergehens liegt im Ermessen des Floormans und seiner Regelauslegung. Check- oder Call-behind mit Nuts muss nicht, kann aber als Softplay gewertet werden und daher ebenfalls bestraft werden.

Karten eines Spielers, der aufgrund einer Strafe aussetzt, sind vom Dealer an den Platz zu geben und danach vor Beginn der Setzrunde einzuziehen. Die Blinds & Antes müssen jederzeit gesetzt werden.

Chips eines disqualifizierten Spielers werden aus dem Spiel genommen.

## **Spezifische Turnierregeln der MunotPoker GmbH**

### **72: Re-Entry Turniere**

Die Spieler, welche, während der Re-Entry und Late-Registration Phase ins Turnier einsteigen oder wiedereinsteigen möchten, haben keinen Anspruch auf Ihren Platz, an welche sie ausgeschieden sind. In jedem Falle ist eine erneute Registrierung am Check-in notwendig. Diese Anmeldung muss unmittelbar nach dem Ausscheiden erfolgen, um den Vorrang gegenüber der Warteliste zu erhalten.

### **73: Reservationen & Warteliste**

Spieler können einen Platz für eine Turnier reservieren. Pünktlich zu Beginn des Turniers verfällt die Reservation und die Warteliste, für die man ebenfalls reservieren kann, wird geöffnet und abgearbeitet. Eine Reservation im Wissen um das Erscheinen nach Turnierbeginn muss unter Risiko des Platzverlustes durch vormaliges Check-in organisiert werden. Jeder Spieler, der sich zum Zeitpunkt der Schliessung der Latereg. auf der Warteliste befindet erhält eine garantierte Chance einzuchecken. Der Zeitpunkt des effektiven Einstiegs in das Turnier ist abhängig von der Anzahl freigewordener Plätze

### **74: „Surrender“**

Die Möglichkeit eines „Surrender“ also der Verzicht auf ein Stack zu Gunsten eines neuen Stacks ist durch die MunotPoker GmbH in Re-Entry Turnieren gegeben. Allerdings verfällt ein Spieler der "Surrender" nutzt auf eine allfällige Warteliste und genießt nicht den gleichen Vorrang gegenüber der Warteliste wie ein Re-Entry.

### **75: Dealer Button**

Der Dealer Button liegt zum Start eines Turniers immer auf Platz 1 der Tische und wird nie ausgelost.



## **76: Chip Wechsel**

Alle Chip Wechsel **Beispiel: (10x 100er Chip für 1x 1000er Chip)** müssen auf jeden Fall über den Dealer laufen oder von diesem ausdrücklich beaufsichtigt werden. Jeder Spieler ist verpflichtet den Dealer und den Floorman bei Chipwechsel (spontane Color Up's) zu unterstützen.

## **77: Hand für Hand**

Findet eine Bubble-Phase an zwei oder mehreren Tischen statt, so wird an der direkten Bubble in den Modus „Hand für Hand“ gewechselt. Dabei sind Spieler angehalten ihre Plätze möglichst nicht zu verlassen.

## **78: Final Table**

Die Final Table's von der MunotPoker GmbH geführten Turnieren finden immer mit 9 Spieler statt.

## **79: Preisanspruch**

Der Preisanspruch gemäss dem Payout des Turniers entsteht erst nach Verkündung des „Hand für Hand“ Modus (bei 2 oder mehreren Tischen) oder bei Annoncierung der Bubble Phase durch den Floorman (bei einem Tisch).

Spieler, welche nun innerhalb einer Hand ausscheiden sind gleichwertig zu behandeln. Das bedeutet, dass die Preissumme inkl. Eines durch die Spieler vereinbarten „Bubble-Deals“ zu gleichen Teilen auf die ausgeschiedenen Spieler aufzuteilen ist.

## **80: Forward Motion/Beting-Line**

Die Tische der MunotPoker GmbH weisen eine für alle Spieler verbindliche Bet-Line auf. Jeder Chip, welcher diese auf der Tischoberfläche oder in der Luft überquert, gilt als gesetzt.

## **81: Big Blinde Ante**

Alle Turniere der MunotPoker GmbH, welche mit Ante gespielt werden, finden im jeweiligen Format Small oder Big Blind Ante statt, das bedeutet, dass die Ante der Höhe des jeweiligem Smallblinds oder Bigblinds entspricht und vom Spieler im Big Blind gesetzt wird. Es erfolgt keine Halbierung des zu setzenden Betrags bei Tischen die shorthanded spielen.

## **82: Auto-All in mit Big Blinde Ante**

Ist ein Spieler All in und vermag nicht mehr die Gesamtsumme aus Bigblind und Ante zu bezahlen, so gilt „Ante first“, wonach das Ante Vorrang vor dem Bigblind hat.

## **83: "show one show all"**

Diese Etikette wird bei der MunotPoker GmbH angewandt.