

# TURNIERREGELN

Das vorliegende Regelwerk repräsentiert die Regeln der European Poker Tour (Veranstalter PSLive) und dient ebenfalls als Grundlage für den Turnierbetrieb im PALACE Pokerclub in Steyr. Jede Bezugnahme in diesem Dokument auf PSLive gilt sinngemäß auch für den Palace Pokerclub (PSLive behält sich vor = PALACE behält sich vor). Wird eine Standardregel durch eine Hausregel außer Kraft gesetzt, so ist dies unmittelbar nach der jeweiligen Regel in **roter Schrift** ergänzt. Besonders wichtige Passagen sind **gelb markiert**.

## ALLGEMEINE REGELN

1. Der Turnirdirektor sowie das Floor-Personal werden alle Entscheidungen im Interesse des Spieles treffen und dabei die allgemeine Fairness als oberste Priorität behandeln. **Ungewöhnliche Umstände können** - in seltenen Fällen - **dazu führen, dass Entscheidungen im Sinne der Fairness Vorrang vor der wortgenauen Einhaltung technischer Regeln haben.** Die Entscheidungen des Turnirdirektors und/oder des Floor-Personals sind endgültig.
2. Tournament Language - Die offizielle Turniersprache richtet sich nach der Art des Events und wird auf der Tour-Website veröffentlicht. Die Wahl erfolgt nach eigenem Ermessen der PSLive und/oder des Turnirdirektors. **Turniersprachen sind Deutsch und English!**
3. Electronic Devices - Zur Vermeidung von Missverständnissen sei hiermit ausdrücklich festgestellt, dass die Bezeichnung "Elektronisches Gerät" die folgenden Geräte - jedoch nicht ausschließlich - umfasst, ob bekannt oder unbekannt. 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). **Die Tischumrandung ist im PALACE von diesem Verbot ausgenommen.**
  - a. Email and Texting Devices - Solange sie an einer Hand beteiligt sind, dürfen Spieler weder Nachrichten noch E-Mails schreiben - anderenfalls wird die entsprechende Hand für tot (ungültig) erklärt. Spielern, die bereits ausgeschieden sind, ist das Schreiben von Nachrichten und E-Mails erlaubt.
  - b. Telefon - Spieler dürfen am Tisch kein Telefon benutzen, egal ob sie an einer Hand beteiligt sind oder nicht. Zum Telefonieren müssen Sie den Tisch verlassen.
  - c. iPads, eBooks, usw. - Spieler können derartige Geräte nur verwenden, solange sie nicht an einer Hand beteiligt sind (eine Ausnahme bilden Audio-Geräte).
  - d. Laptops, Netbooks, Computer, usw. - Spieler dürfen derartige Geräte am Tisch nicht verwenden.
  - e. An Fernsehtischen oder dem Finaltisch eines Main Events sind keine elektronischen Geräte erlaubt. **Das PALACE definiert „Main Event“ als Turniere mit einem Preisgeld ab 5.000,- Euro.**
  - f. Table Distractions - PSLive 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 beeinträchtigt den Spielablauf durch äußere Einflüsse, inklusive** - jedoch nicht ausschließlich - **Bücher, Zeitschriften oder elektronische Geräte.**
4. Deal Making - Deals sind in jedem Turnier grundsätzlich erlaubt, sofern sie nicht gegen örtliche Spielbestimmungen verstoßen. Jeder Deal wird den Pressevertretern mitgeteilt. **Das PALACE kann vor einem Turnier besondere Deal-Regeln bestimmen.**

## SITZORDNUNG IM TURNIER

5. Seating - Alle Plätze im Turnier werden nach dem Zufallsprinzip vergeben. Platzwechsel sind nicht gestattet. Die Turniermitarbeiter haben das Recht, die Sitzordnung zu verändern, um Spielern mit besonderen Bedürfnissen entgegenzukommen oder die Spielerzahl an den Tischen zu Beginn des Turniers auszugleichen. Für die Überprüfung der Genauigkeit ihres Anmeldebelegs sind die Spieler selbst verantwortlich.
6. Identification - Alle Spieler sind verpflichtet, sich beim Einnehmen ihrer Startplätze mit einem gültigen Lichtbildausweis zu identifizieren. Dies gilt auch für alle Spielwiederaufnahmen im Laufe eines PSLive Live-Events. Jeder Spieler, der einen falschen Ausweis vorlegt, wird bestraft bis hin zur Disqualifikation vom Event. **Bei PALACE Turnieren gilt solange keine Ausweispflicht, solange dies nicht für ein spezielles Turnier gesondert verlangt wird.**
7. Leaving Tournament - Verlässt ein Spieler das Event zu irgendeinem Zeitpunkt - aus welchen Gründen auch immer - über einen längeren Zeitraum (mehrere Turnierlevel), hat er keinen Anspruch auf eine Rückzahlung der Teilnahmegebühr. Die Spielchips des betreffenden Spielers werden weiterhin "ausgeblendet", also eingezogen, wenn er mit seinen Blinds an der Reihe ist. Sollte der Spieler jedoch in dem Augenblick, wenn seine letzten Chips ausgeblendet werden, in den Preisgeldrängen sein, behält er seinen Anspruch auf alle Preisgelder, die ihm normalerweise aufgrund seiner Turnierplatzierung zustehen würden.
8. Rebuys - Spieler, die ein Rebuy durchführen möchten, können keine Hand auslassen. Kündigt ein Spieler vor einer neuen Hand an, ein Rebuy durchzuführen zu wollen, zählen die Chips bereits zu seinem Chipstack und er ist verpflichtet, das Rebuy durchzuführen.
9. Table Breaking - Die Regel zum Auflösen von Turniertischen tritt mit dem Ende der Anmeldung in Kraft. Die PSLive hat das Recht, die Regeln zur Auflösung von Tischen zu ändern. Spieler, die von einem aufgelösten Tisch kommen, übernehmen auf ihrem neuen Platz die Rechte und Pflichten ihrer neuen Tischposition (Button, Small Blind, Big Blind). Der Spieler erhält keine Hand, wenn er zwischen Small Blind und Button Platz nimmt.
  - a. Tische werden anhand des doppelten Zufallsprinzips aufgelöst. Die Plätze am Tisch (beginnend mit Platz 1) werden vom Dealer durch das "High Card"-Los vergeben: Das Floor-Personal mischt die Karten und teilt sie aus. Die Plätze werden anschließend im Uhrzeigersinn in der Reihenfolge der Kartenwerte vergeben. **Das PALACE behält sich vor, die Tische auch nach einem einfacheren Prinzip aufzulösen.**
10. Table Balancing - Das Spiel wird an allen Tischen mit weniger als vier Spielern unterbrochen. Der Spieler, der in der nächsten Hand im Big Blind ist, verlässt den Tisch und erhält am neuen Tisch den Platz mit der schlechtesten Position. Die schlechteste Position ist keinesfalls der Small Blind.
  - a. In späteren Turnierabschnitten erfolgt der Tischausgleich im Ermessen des Turnierdirektors.
11. Dodging Blinds - Wenn sich ein Spieler nach dem Auflösen des Tisches absichtlich so verhält, dass er durch Verzögern oder andere Tricks den Blinds an seinem neuen Tisch zu entgehen versucht, kann dieses Verhalten dazu führen, dass er die Blinds verliert und außerdem bestraft wird.

# GESCHÄFTSORDNUNG

12. Button - Der Button wird zu Beginn des Turniers sowie bei Wiederaufnahme und am Finaltisch durch die Ziehung der höchsten Karte ermittelt. Diese Ziehung bestimmt die Button-Position für das gesamte Teilnehmerfeld eines Turniers.
13. Dead Button - Alle Events werden mit einem sogenannten Dead Button gespielt. Als "Dead Button" wird bezeichnet, wenn der Button aufgrund des Ausscheidens eines Spielers oder das Hinzukommen eines neuen Spielers auf der Big Blind-Position nicht weitergesetzt wird.
14. Heads Up Button - Im Heads-up ist der Small Blind immer in der Position des Buttons und startet die erste Aktion. Sobald es zu einer Heads-up-Situation kommt, muss der Button so positioniert werden, dass kein Spieler zweimal hintereinander den Big Blind setzen muss.
15. Incorrect Button - Wurde der Dealer Button falsch platziert und dies erst nach der maßgeblichen Aktion (eine komplette Einsatzrunde) bemerkt (Regel 38), wird das Spiel fortgesetzt und der Button im Uhrzeigersinn weitergesetzt. Wird die Fehlposition vor der maßgeblichen Aktion entdeckt, wird die Hand für ungültig erklärt und die Position des Button korrigiert.
16. Chip Race - Beim "Race for Chips" kann ein Spieler höchstens einen Spielchip erhalten. Das "Chip Race" beginnt mit dem ersten Spieler links des Dealers. Es kann kein Spieler durch das Race for Chips aus dem Turnier ausscheiden. Falls ein Spieler nach dem Race for Chips keinen Spielchip mehr haben sollte, erhält er einen Chip der kleinsten noch im Spiel verbliebenen Größe. Spieler, die nach einem Chip Race noch Chips mit einem geringeren Nennwert in ihrem Stack halten, verlieren diese Chips, sofern sie nicht den gleichen Wert haben wie ein noch im Spiel befindlicher Chip. Die Spieler sind aufgefordert, beim Chip Race persönlich anwesend zu sein.
17. Colour Up - Das Umtauschen von Chips mit niedrigem Nennwert in einen höheren Nennwert, um die Chipmenge zu reduzieren. Die Turniermitarbeiter können nach eigenem Ermessen zu jeder Zeit bei jedem Spieler ein Colour-up durchführen. Der Spieler hat das Recht, beim Colour-up persönlich anwesend zu sein.
18. Odd Chips - In Flop Games, in denen es zwei oder mehr High Hands gibt, gehen die Odd Chips an den ersten berechtigten Spieler links vom Dealer Button (aus der Sicht der Spieler).
19. Visible Chips - **Die Chips mit dem höchsten Wert müssen für alle Spieler jederzeit sichtbar sein.**
20. Visible Cards - **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. Spieler, die gegen diese Regel verstoßen, können ihre Spielrechte verlieren oder bestraft werden, einschließlich der Möglichkeit, dass ihre Hand für tot (ungültig) erklärt wird.
21. Moving Chips - Chips müssen immer sichtbar in Chip-Tablets transportiert werden. Ein Spieler darf seine Chips immer nur sichtbar aufbewahren oder transportieren. Wer gegen die Regel verstößt, verliert seine Chips und kann disqualifiziert werden. Die eingezogenen Chips werden aus dem Turnier genommen.
22. Deck Changes - Der Austausch des Kartenblatts wird vom Dealer oder durch PSLive bestimmt. **Die Spieler haben nicht das Recht, neue Karten zu verlangen.**
23. Boxed Card - Eine Karte, die im Deck mit der Bildfläche nach oben liegt. Wird eine Boxed Card im Kartenblatt entdeckt, wird sie aus dem Spiel genommen und als nicht vorhanden gewertet. Bei vier oder mehr Boxed Cards werden die Karten neu gegeben.

24. Fouled Deck - 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. 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.
25. Folded Hands - **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. **Sonderfall: Anwendung der Regel 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.** Sobald ein Spieler gesetzt hat und seine Karten mit einer eindeutigen Vorwärtsbewegung abwirft, wird die Hand als gepasst gewertet. Die Entscheidung des Floor-Personals ist endgültig.
- a. Folds außer der Reihe sind bindend, sofern die in Regel 25 beschriebenen Umstände gegeben sind.
26. Rabbit Hunting - Es ist nicht erlaubt, den Dealer zur Kartenausgabe bis zum River zu bitten, wenn das Spiel bereits durch Abwerfen der Hand auf dem Flop oder Turn entschieden wurde (sog. "Rabbit Hunting").
27. Calling for Clock - Falls ein Spieler für eine Entscheidung mehr Zeit als üblich braucht, kann ein Gegner die Einschränkung der Bedenkzeit verlangen. Der betreffende Spieler erhält dann 1 Minute Bedenkzeit, um seine Entscheidung zu treffen. Wenn er in dieser Zeit nicht agiert hat, gibt es noch einen "Countdown" von 10 bis 0 Sekunden. **Falls ein Spieler bis zum Ende des Countdowns nicht agiert hat, wird seine Hand für ungültig erklärt.** Die Turnier-Supervisor haben das Recht, die Zeit zu verkürzen, wenn sie der Meinung sind, der Spieler würde das Spiel absichtlich verzögern. Jeder Spieler, der das Spiel absichtlich verzögert, kann bestraft werden.
- a. In PSLive-Turnieren mit Leveln von 15 Minuten oder darunter beträgt die Bedenkzeit 30 Sekunden zzgl. einem Countdown von fünf Sekunden. **Regel 27a gilt nicht im PALACE.**
28. Foreign Objects - Es dürfen keine turnierfremden Objekte auf dem Tisch liegen, mit Ausnahme von maximal einem Kartenschützer. Dies gilt auch für turnierfremde Chips. Laut Regel 3 dürfen keine elektronischen Geräte auf dem Tisch oder der Tischumrandung abgelegt werden.
29. End of Day Play - Um Verzögerungen zu vermeiden, gelten für mehrtägige Turniere folgende Abläufe: In den letzten fünf bis fünfzehn Minuten des letzten Levels hält der Turnierdirektor die Uhr an. Anschließend zieht ein Spieler eine Karte zwischen Drei und Sieben und bestimmt damit die verbleibenden Hände des Spieltages. Nach Bekanntgabe der noch zu spielenden Hände durch den Turnierdirektor werden diese an allen Tischen gespielt, beginnend mit dem Mischen der Karten oder dem Bedienen des Button einer Mischmaschine.
30. Hand for Hand Play - Diese Regelung tritt in der Spätphase von Pokerturnieren vor dem Erreichen der Preisgeldplatzierungen ("Money Bubble") in Kraft. Kündigt der Turnierdirektor eine "Hand for Hand"-Phase an, spielen alle Tische die aktuelle Hand zu Ende und unterbrechen anschließend. Sobald alle Tische die aktuelle Hand beendet haben, geben die Dealer eine neue Hand und warten an deren Ende erneut, bis alle Tische auch diese Hand beendet haben. Dieser Vorgang wiederholt sich so lange, bis durch das Ausscheiden eines oder mehrerer Spieler die Preisgeldränge erreicht sind.
- a. Called All-in - Wenn im Verlauf der "Hand for Hand"-Phase ein All-in angesagt und gecallt wird, stoppt der Dealer das Spiel an diesem Tisch und bittet gleichzeitig die Spieler, ihre Karten noch nicht aufzudecken. Der All-in-Tisch unterbricht sein Spiel solange, bis alle anderen Tische die aktuelle Hand beendet haben. Ist dies der Fall, begibt sich ein Turniermitarbeiter an den All-in-Tisch und fordert den Dealer auf, den Showdown zu fortzusetzen. Falls an mehreren Tischen ein All-in angesagt und gecallt wurde, wird das Spiel an all diesen Tischen unterbrochen. Nach Abschluss der aktuellen Hand beenden die All-in-Tische ihren Showdown einzeln nacheinander.

- b. Beenden zwei oder mehr Spieler das Turnier in derselben Hand an verschiedenen Tischen, teilen sich die Spieler den abschließenden Turnierplatz.
- c. Wenn zwei oder mehr Spieler in derselben Hand am selben Tisch ausscheiden, entscheidet die zu Anfang der Hand höhere Chipsumme über die Platzierung der Spieler im Turnier.

## AKTIONEN

- 31. New Tournament Level - Wenn das Zeitlimit für eine Runde abgelaufen ist und vom Turnierpersonal eine neue Runde angesagt wird, gelten die neuen Limits für die nächste Hand. **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.
- 32. At Your Seat - **Der Spieler muss seinen Platz am Tisch** spätestens dann **eingonnen haben, wenn der Dealer mit dem Austeilen der Karten beginnt.** Sitzt der Spieler nach Ende des Kartengebens nicht auf seinem Platz, nimmt der Dealer die Karten des Spielers sofort aus dem Spiel. Um Zeit beantragen zu können, muss der Spieler an seinem Platz sein. Als "At Your Seat" gilt, wer sich in Reichweite seines Sitzplatzes aufhält. Im Zweifelsfall entscheidet das Floor-Personals bindend. **Im Palace gilt die „At Your Seat“ Definition als „den Sitzplatz mit einem regulären Schritt einnehmen zu können“.**
- 33. Action Pending - Die Spieler dürfen den Tisch erst verlassen, wenn alle anderen Spieler die Live-Hand beendet haben. Dies gilt auch bei All-in. 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. Verlässt ein Spieler den Tisch, solange er aktiv an einer Hand teilnimmt, kann dies eine Strafe nach sich ziehen. **Im PALACE dürfen Spieler, die nicht mehr an einer Hand beteiligt sind den Tisch jederzeit verlassen.**
- 34. Raise Limit - In No Limit-Spielen gibt es keinen "Cap", also keine Maximalzahl von Erhöhungen.
- 35. Dealer Speak - Die Dealer sind angewiesen, Informationen an die Spieler zu bestätigen und die Aktionen des Spiels anzusagen. 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. Dealer dürfen keine weiteren Informationen geben, wie z.B. wer vor dem Flop erhöht hat usw.
- 36. Pot Size - Die Dealer zählen die Pots nicht. Sie können den Pot auf Anfrage auf dem Tisch ausbreiten, sodass die Spieler ihn selbst zählen können.
  - a. Betting/Raising "Pot" in No Limit - **Verbale Ankündigungen wie "Bet the Pot"** (Ich setze den Pot) oder "I raise the Pot" (Ich erhöhe um den Pot) **in No Limit-Spielen gelten nicht als verbindliche Einsätze** oder Erhöhungen. Es ist nicht die Aufgabe des Dealers, den Pot zur Bestätigung des Betrags einer Erhöhung zu zählen. Der Dealer sollte vom Spieler die Ankündigung eines gültigen Einsatzes oder einer Erhöhung verlangen.
- 37. String Bets - Der Dealer ist verantwortlich für das Erkennen sogenannter String Bets oder Raises (verzögerte Einsätze oder Erhöhungen). Alle Spieler am Tisch sind aufgefordert, den Dealer bei der Identifikation einer String Bet oder eines String Raise zu unterstützen. **Alle von einem Spieler gecallten String Bets und Raises müssen vom Floor-Personal bestätigt werden.** 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.

### 38. Maßgebliche Aktionen:

1. Preflop - Die maßgebliche Aktion ist erst abgeschlossen, wenn die erste Einsatzrunde den Big Blind wieder erreicht. In dieser Runde haben alle Spieler die Möglichkeit, ihre Karten anzusehen. Wird vor Ende der maßgeblichen Aktion (eingeschlossen die erste Aktion des Big Blind) zu irgendeiner Zeit ein "Fouled Deck" (Regel 24) oder ein "Fouled Deal" (Spieler mit einer inkorrekten Anzahl Karten) erkannt, werden die Karten neu gegeben.
2. Nach dem Flop - Als maßgebliche Aktion gelten hier zwei oder mehr unabhängige Aktionen. Das Floor-Personal regelt diese Situationen individuell unter Berücksichtigung der Regel 1.

Achtung: Im Zusammenhang mit dieser Regel gilt ein „Check“ oder „Fold“ als Aktion (vergleiche Regel 39)

Als Rahmen für eine Fairnessentscheidung nach Regel 1 gilt: War unter den bisherigen maßgeblichen Aktionen kein Raise, so sollte auf „Fouled Deal“ entschieden werden. Wird auf Weiterspielen entschieden, so erhält der Spieler mit der inkorrekten Kartenanzahl alle vor dem Flop getätigten Einsätze zurück (nicht jene nach dem Flop, denn da müsste er den Fehler schon erkannt haben) und muss die Karten abgeben. Haben 2 Spieler nebeneinander eine falsche Kartenanzahl (3 und 1), so müssen beide ihre Karten abgeben, aber nur der Spieler mit weniger Karten erhält den Einsatz zurück, da davon auszugehen ist, dass der andere Spieler unvorsichtigerweise eine Karte des Nachbarn aufgenommen hat.

39. Verbale Aktionen (nach und außer der Reihe) - Verbale Äußerungen des Spielers an der Reihe zu Einsätzen sind bindend. Die Spieler müssen zu jeder Zeit der Reihe nach agieren. Spieler, die absichtlich außer der Reihe agieren, um das Spiel zu beeinflussen, können bestraft werden. **Verbale Aktionen außer der Reihe können bindend sein, sofern sich im Verlauf der Hand die Action des Spiels nicht ändert.** Call, Check oder Fold werden nicht als Änderung der Action angesehen. Ändert sich die Action, ist der Einsatz außer der Reihe nicht bindend. Der Spieler außer der Reihe erhält dadurch alle sein Einsatz-Optionen (Call, Fold, Raise) zurück.
40. Physikalische Aktionen (nach und außer der Reihe) - **Alle Chips, die von Spielern in den Pot geschoben werden, wenn diese am Zug sind, bleiben im Pot.** 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. Für alle Chips, die außer der Reihe in den Pot gelegt werden, gilt Regel 39 gleichermaßen. Spieler, die absichtlich außer der Reihe agieren, um das Spiel zu beeinflussen, können bestraft werden.
41. Accepted Action - Wenn ein Spieler ein Zählen des Pots verlangt und vom Dealer oder einem der anderen Spieler eine falsche Information erhält ...
  - a. Ist die Anzahl der Chips geringer als der genannte und akzeptierte Betrag (Dealer oder Spieler sagen 80.000, die eigentliche Zahl jedoch ist 50.000), muss der callende Spieler nur den tatsächlichen Wert von 50.000 zahlen.
  - b. Ist die Anzahl der Chips größer als der genannte und akzeptierte Betrag (Dealer oder Spieler sagen 100.000, die eigentliche Zahl jedoch ist 150.000), muss der callende Spieler nur den genannten Wert von 100.000 zahlen.
  - c. Die Spieler sind aufgefordert, die vom Dealer genannten Beträge zu verifizieren, und haben das Recht, den ihrer Meinung nach inkorrekten Betrag durch das Floor-Personal prüfen zu lassen.
  - d. Spieler, die den Dealer oder andere Spieler über einen Betrag falsch informieren, können bestraft werden.

42. Oversized Chips - Wenn kein Raise angesagt wurde, gilt ein "Oversized Chip" - also ein Chip, der einen größeren Wert hat, als dies für einen Call erforderlich wäre - nicht als Raise, sondern als Call. Wenn ein Spieler einen Oversized Chip in den Pot wirft und ein Raise ansagt, allerdings nicht die Höhe des Raise bekannt gibt, hat das Raise eine Höhe des erlaubten Maximums bis zum Wert des betreffenden Chips. Wenn mit einem Oversized Chip ein Raise ausgeführt werden soll, muss dies immer angesagt werden, bevor der Chip die Oberfläche des Tisches berührt. Nach dem Flop wird ein Einsatz mit einem Oversized Chip ohne Ansage immer als Einsatz in der vollen Höhe seines Wertes gerechnet.
43. Multiple Chips - Sofern nicht zuvor eine Erhöhung angesagt wurde, gelten bei der Reaktion auf einen Einsatz mehrere Chips gleichen Werts als Call, falls durch das Entfernen eines dieser Chips der erforderliche Call-Betrag unterschritten würde. Ein Beispiel mit Blinds von 200/400: Setzt Spieler A 1.200 (ein Raise von 800) und Spieler B legt zwei Chips à 1.000 in den Pot, ohne ein Raise anzusagen, gilt dieser Einsatz als Call (2.000 minus 1.000 < 1.200). Hätte Spieler B vier Chips à 500 gesetzt, wäre dies ein Raise auf 2000 (2.000 minus 500 > 1.200).
44. Raising - Der Spieler ist dafür verantwortlich, bei einer Erhöhung seine Absichten klar zu äußern. Die Spieler werden dringend dazu aufgefordert, ihren genauen Einsatz oder ihr Raise deutlich anzusagen. In No Limit- oder Pot Limit-Spielen muss ...
- bei einem Raise der volle Betrag in einem Zug gesetzt werden.
  - oder zuerst der volle Betrag angesagt und anschließend in den Pot gelegt werden.
  - oder das "Raise" angesagt werden, dann der Betrag für den Call in den Pot gesetzt werden und danach - um den Zug zu komplettieren - der Betrag der Erhöhung in einer Summe in den Pot gelegt werden.
45. Half-Bet Raising - Erhöht ein Spieler den vorangegangenen Einsatz um die Hälfte oder mehr, jedoch weniger als es die minimale Erhöhung vorschreibt, wird er aufgefordert, das komplette Raise zu zahlen, sodass er die kleinstmögliche Erhöhung erreicht. Erhöht ein Spieler den vorangegangenen Einsatz um weniger als die Hälfte, ohne sein Raise anzusagen, wird er aufgefordert, den vorangegangenen Einsatz zu callen.
46. All-in Raising - Nach einem All-in mit einem geringeren Betrag als ein komplettes Raise kann der vorherige einsetzende Spieler das Setzen nicht wieder aufnehmen.
47. All-in with Hidden Chips - 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.
- Ein Beispiel - Spieler A geht mit 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 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.
  - Ausnahme - Spieler A geht mit 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 Chips 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.

## SHOWDOWN

48. Verbal Declarations - Die gespielten Karten sind bindend ("Cards speak"). Mündliche Aussagen zu den Karten eines Spielers sind nicht bindend, jedoch kann das Turnierpersonal nach eigenem Ermessen absichtliche Falschansagen mit einer Strafe belegen.
49. All-in Showdown - Sobald ein Spieler All-in ist und alle Einsätze gemacht sind, werden alle Karten aufgedeckt. 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.
- a. Side Action - Wenn mehrere Spieler mit einem All-in-Spieler um den Hauptpot spielen, sind alle Spieler, die im Showdown um den Nebenpot spielen, verpflichtet, ihre Karten ebenfalls zu zeigen. **Wenn ein All-in-Spieler um den Hauptpot spielt, darf kein Nebenpot-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.
50. Showdown - Am Ende der Action muss der Spieler, der den letzten Einsatz gemacht hat, als Erster seine Karten zeigen - die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Erfolgte in der letzten Setzrunde kein Einsatz, muss der Spieler am Platz links des Button seine Karten zuerst zeigen - die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. **Im PALACE gilt, dass jener Spieler mit der letzten Aktion, unabhängig in welcher Setzrunde, seine Karten zuerst zeigen muss, danach im Uhrzeigersinn.**
- a. Spieler dürfen sich der Reihe nach weigern, ihre Karten zu zeigen, jedoch verlieren sie durch das Passen der Hand ihren Anspruch auf den Pot.
- b. Im Falle, dass Spieler sich weigern ihre Hand zu zeigen und passen, tritt Regel 51 b in Kraft.
51. Winning Hand - Um den Pot zu gewinnen, muss der Spieler alle Karten aufdecken. Dies schließt das Board mit ein. 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.
- a. 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.
- b. 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. 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.
52. Showing the Winner - **Jeder Spieler, der aktiv den Showdown erreicht, kann darum bitten, die Karten jedes anderen Spielers zu sehen.** Haben Spieler ihre Karten bereits abgeworfen, haben sie kein Anrecht darauf, die Karten anderer Spieler zu sehen. Alle von den Showdown-Spielern angefragten Hände werden offengelegt und können noch am Pot teilhaben. **Spieler, die es nicht bis in den Showdown schaffen, haben kein Recht, das Zeigen anderer Karten einzufordern.**



- a. Gibt es eine berechnete 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.
53. Killing Hand - Die Dealer dürfen keine Gewinnerhand einziehen, die bereits aufgedeckt wurde und offensichtlich eine Gewinnerhand war. Die Spieler sind aufgefordert, den Dealer beim Beurteilen aufgedeckter Hände zu unterstützen, falls sie der Meinung sind, dass ein Fehler gemacht wurde.
54. Side Pots - Alle Side Pots sind abgetrennte, separate Pots. Pots werden vor einer Teilung nicht miteinander vermischt. Die Spieler dürfen einen Pot in keinem Fall berühren.
55. Disputed Hands - Das Recht zur Anfechtung einer Hand erlischt mit dem Beginn einer neuen Hand. Eine neue Hand beginnt mit dem ersten Mischen der Spielkarten. Bei Verwendung einer Mischmaschine beginnt die Hand mit dem Betätigen des Misch-Buttons durch den Dealer.
56. Unprotected Hands - Zieht der Dealer eine ungeschützte Hand ein, hat der Spieler keinerlei Anspruch auf Wiedergutmachung und erhält seinen bisherigen Einsatz nicht zurück. Nur im Falle, dass ein Spieler selbst erhöht hat und noch kein anderer Spieler mitgegangen ist, erhält der Spieler seine Erhöhung zurück. Wurde das Raise jedoch gecallt, kann der Spieler aus dem Turnier ausscheiden. **Im PALACE erhält der Spieler den Erhöhungsbetrag zurück, auch wenn er bereits gecallt wurde, die Chips aber noch nicht dem Pot zugeführt wurden. Wird er aber von mindestens 2 anderen Spielern gecallt und bemerkt dann erst das Fehlen seiner Karten, bekommt er keine Chips zurück, auch nicht, wenn sie noch nicht dem Pot zugeführt wurden.**

In wenigen Ausnahmefällen (wenn durch vorangegangene Aktionen glaubhaft gemacht werden kann, dass der Dealer fahrlässig unkonzentriert ist, und dies auch durch mindestens 2, nicht an der Hand beteiligte Spieler bestätigt wird) kann im Sinne von Regel 1 nach dem Fairnessprinzip entschieden werden: Kann der Spieler dem Floorpersonal seine genaue Hand inklusive der Suite nennen, und werden diese beiden Karten im Stapel der abgelegten Karten gefunden, kann das Floorpersonal die Hand zurückgeben und am Spiel teilnehmen lassen.

## STRAFEN UND SPIELERETIKETTE

57. Disclosure - Spieler sind verpflichtet, andere Spieler im selben Turnier zu jedem Zeitpunkt zu schützen. Aus diesem Grund dürfen die Spieler (ob in der Hand aktiv oder nicht) ...
1. keine aktiven oder gepassten Hände offenlegen.
  2. keine Ratschläge geben oder Kritik üben, bevor die Action beendet wurde.
  3. keine Hand kommentieren, die nicht offenliegt.
  4. keine Hand oder Strategie mit einem Zuschauer diskutieren.
  5. Rücksprache halten mit einem außenstehenden Ansprechpartner.
  6. Es gilt die "One-player-to-a-hand"-Regel (Ein Spieler pro Blatt).
58. TV-Tische und Hole Cards - Spieler, die an einem Turnier teilnehmen, das vom Fernsehen aufgezeichnet wird, sind verpflichtet, mit dem Fernsehmitarbeitern zu kooperieren. Dazu zählt das Zeigen der Hole Cards (Handkarten) für die Tischkamera. Ein Nichtbefolgen kann bestraft werden.

59. Exposed Cards - Zeigt ein Spieler seine Karten, während noch Aktionen am Tisch stattfinden, kann dies eine Strafe nach sich ziehen, bis hin zum ungültig erklären seiner Hand. Die Strafe beginnt mit dem Ende der Hand. **Alle Spieler am Tisch haben das Recht, gezeigte Karten zu sehen.**
60. Exposing and Mucking - Spieler, die ihre Karten einem anderen Spieler zeigen, der bereits gepasst hat, und danach selbst abwerfen, können bestraft werden. **Die Dealer sind gehalten, die entsprechenden Karten getrennt aufzubewahren und am Ende der Hand allen Spielern zu zeigen.** Spieler, die wiederholt gegen diese Regel verstoßen, werden bestraft.
61. Verbotene Absprachen - Poker ist ein individuelles Spiel. Soft Play, "Chip Dumping" (freiwilliges Verlieren von Chips) und 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), sind verboten und werden bestraft.
62. Verstöße gegen die Etikette - Wiederholte Verstöße gegen die Etikette werden von Turniermitarbeitern mit Strafen belegt. Dazu zählen - jedoch nicht ausschließlich - das unnötige Berühren der Karten oder der Chips anderer Spieler, Spielverzögerungen, wiederholtes Agieren außer der Reihe, das unruhige Spielen mit den eigenen Chips (Splashing), absichtliches Setzen außerhalb der Reichweite des Dealers oder übermäßiges Reden. Außerdem werden bestraft: ausgelassenes, theatralisches Feiern, unangemessenes Verhalten sowie physische Aktivitäten wie Gesten oder Gebaren. Zu den Verstößen zählen ferner beleidigende Aussagen über den Spielstil anderer Spieler und/oder das Beschimpfen anderer Spieler wegen deren Spielweise im Turnier.
63. Unflätige Äußerungen - **Das Beleidigen anderer Spieler, der Turniermitarbeiter, des Personals des Veranstaltungsortes und anderen Personals wird nicht toleriert werden.** Unflätige, obszöne oder beleidigende Äußerungen gegen einen Spieler oder einen Mitarbeiter werden bestraft. Wiederholte indirekte unflätige, obszöne oder beleidigende Äußerungen werden ebenfalls bestraft.
64. 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 Turniermitarbeiter 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 die PSLive.
65. PSLive und/oder der Turnierdirektor oder die Turniermitarbeiter können jede Handlung betrafen, die nach ihrem eigenen und ausschließlichem Ermessen gegen die offiziellen Regeln und besten Interessen des Events verstößt.
66. Penalties - PSLive und/oder der Turnierdirektor oder die Turniermitarbeiter können nach ihrem eigenen und ausschließlichem Ermessen Strafen (wie unten angeben) verhängen, beginnend mit mündlichen Verwarnungen bis hin zur Disqualifikation und dem Ausschluss von allen Live-Events der PSLive. Strafen werden verhängt für Soft Play, beleidigendes oder störendes Verhalten. Eine Strafe kann ausgesprochen werden, wenn ein Spieler eine Karte vom Tisch wirft, er seine Karten so heftig abwirft, dass sie aufgedeckt werden, er gegen die "One-player-to-a-hand"-Regel verstößt sowie in ähnlichen Fällen. Das Beleidigen anderer Spieler, der Turniermitarbeiter, des Personals am Veranstaltungsort und anderer Mitarbeiter wird nicht toleriert werden.

- a. Mögliche Strafen beinhalten - aber nicht ausschließlich - mündliche Verwarnungen, ein- oder mehrfache Handstrafen, einfache oder mehrfache Orbit-Strafen (die Orbit-Strafe bedeutet, dass der Spieler pro Spieler an seinem Tisch eine Hand aussetzen muss - 6 Spieler am Tisch = 6 Hände aussetzen), Dead (ungültige) Hand, Ausscheiden aus dem Event, Disqualifikation vom Event (inklusive des Verlustes aller gewonnenen Preise), Ausschluss vom Event sowie Ausschluss von allen Events des Turnier-Sponsors.
- b. 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.
- c. Missed Hand/Orbit Penalty - Der Spieler muss den Tisch für eine oder mehrere Hände oder für einen oder mehrere Orbits verlassen. Die Hand, die ein Spieler aussetzen muss, zählt als ein Teil der Runde. Spieler, die mit einer Hand/Orbit-Strafe gleich welcher Länge belegt werden, müssen für die Dauer ihrer Strafe den ausgewiesenen Turnierbereich verlassen. Der Dealer muss das Floor-Personal davon unterrichten, wann der bestrafte Spieler an seinen Platz zurückkehren darf.
- d. Zeitliches Übertragen der Strafe - Alle Strafen eines Spielers werden zeitlich übertragen ("Penalties Move"). Das bedeutet: Wenn Spieler A 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.
- e. Elimination Penalty - Spieler, die vom Event ausgeschlossen werden, beenden das Turnier mit der Platzierung entsprechend ihres Ausschlusses.
  - 1. Ein Beispiel: Bei noch 15 Spielern im Turnier (bei 100 Preisgeldplatzierungen) wird Spieler A vom Turnier und dem Kasino ausgeschlossen. Die Chips des Spielers werden aus dem Turnier genommen und er beendet das Event auf Rang 15.
- f. Disqualification - Im Falle einer Disqualifikation werden die Chips des betroffenen Spielers eingezogen, ihr Buy-in bleibt Teil des Preispools und sie haben kein Anrecht auf irgendein Preisgeld. Der disqualifizierte Spieler muss den Turnierbereich unverzüglich verlassen.

Tournament Property - PSLive-Turnierchips haben keinen finanziellen Gegenwert und sind ausschließliches Eigentum der PSLive. Sie dürfen weder aus den Turnierbereichen noch aus dem für sie vorgesehenen Event entfernt werden. Spieler, die Chips von einem in ein anderes Event mitnehmen oder an einen anderen Spieler übergeben, werden bestraft, bis hin und einschließlich einer Disqualifikation und dem Ausschluss von allen Live-Events der PSLive.