

GCKB POKER TURNIERREGLEMENT

1. Turnierleitung

Die Turnierleitung entscheidet im besten Interesse des Spiels mit Fairness als oberste Priorität. Unter gewissen Umständen kann es dazu führen, dass technische Regeln ausser Acht gelassen werden und im Sinne der Fairness entschieden wird. Die Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig. Gespielt wird nach den geltenden Texas Hold'Em Regeln des Grand Casino Bern. Zum Spiel zugelassen sind ausschliesslich die von der Turnierleitung vorgesehenen Turnierchips.

2. Spieler pro Tisch

Texas Hold'Em wird mit maximal 10 Spielern pro Tisch gespielt. Die maximale Anzahl der Teilnehmer richtet sich nach der Anzahl von Tischen.

3. Sitzplatzauslosung

Alle Plätze im Turnier werden nach dem Zufallsprinzip vergeben. Platzwechsel sind nicht gestattet. Die Turniermitarbeiter haben das Recht, die Sitzordnung zu ändern, um Spielern mit besonderen Bedürfnissen entgegenzukommen oder die Spielerzahl an den Tischen zu Beginn des Turniers auszugleichen.

4. Turnierstart, Turniereinstieg

Bei Turnierstart und beim Start des Finaltable befindet sich der Button auf Position Eins. Der Spieler erhält beim Turniereinstieg immer den vollen Startstack und kann in allen Positionen einsteigen ausser zwischen Button und Smallblind.

5. Tischauflösung

Spieler, die von einem aufgelösten Tisch kommen, übernehmen die Rechte des neuen Platzes. Sie können am Big Blind, am Small Blind oder am Button einsteigen. Die einzige Position, an der sie nicht einsteigen können, ist zwischen Button und Small Blind.

6. Balancieren der Tische

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. Er kann den alleinigen Big Blind übernehmen, aber nie im Small Blind einsteigen.

7. Hand by Hand

Sind an einem Platz vor Erreichen der Geldränge mehr als ein Tisch bespielt, dann werden die Hände an allen Tischen gleichzeitig gegeben (= Hand by Hand), bis ein Spieler ausgeschieden ist. Ist ein All-In bezahlt, erfolgt der Showdown erst, sobald die Spiele an den anderen Tischen fertig gespielt worden sind. Scheiden zwei oder mehrere Spieler in derselben Hand aus, dann ist der Spieler, der die Hand mit mehr Chips begonnen hat, höher platziert.

8. Turniere über mehrere Tage

15 Minuten vor Ende des Tages wird die Turnieruhr gestoppt und es werden zwischen drei und sieben Hände gespielt. Die Anzahl der Hände wird per Los bestimmt.

9. Anwesenheitspflicht

Spielerteilnehmer, die sich in einer Hand befinden, müssen an ihrem Platz bleiben. Das Blind wird vom Croupier aus seinem Table-Stake eingezogen. Dies wird vor Spielbeginn vom Croupier annonciert.

10. Leaving Tournament

Verlässt ein Spieler das Event zu irgendeinem Zeitpunkt - aus welchen Gründen auch immer - über einen längeren Zeitraum (mehrere Turnierlevel), verliert er jeden 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.

11. Elektronische Geräte

Während der Hand ist es nicht erlaubt, elektronische Geräte zu bedienen. Die Turnierleitung hat das Recht, ohne Angaben von Gründen, den Gebrauch von elektronischen Geräten komplett zu untersagen.

Solange man in einer Hand beteiligt ist, 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.

12. Publikation

Bei allen Veranstaltungen können Medienvertreter anwesend sein und Preisgeldsumme mit Namen der Turnierteilnehmer veröffentlicht werden. Informationen über die Teilnehmer (Name, Telefonnummer und Mailadresse) werden für Turnierzwecke registriert.

13. Chip Race

Das "Chip Race" beginnt mit dem ersten Spieler links des Dealers. Für jeden, nach den Wechselungen übrig gebliebenen und auszuwechselnden Chip, erhält man eine Karte. Die höchsten Karten (Farbenreihenfolge Pik-Herz-Karo-Kreuz) erhalten jeweils einen Chip der nächst höheren Wertigkeit. Eine ungerade Anzahl an Chips wird entweder abgerundet (weniger als 50%) oder aufgerundet (50% oder mehr). Beim "Race for Chips" kann ein Spieler höchstens einen Spielchip erhalten. 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.

14. Nicht teilbare Chips bei Splitpots

Der nicht teilbare Chip geht an den ersten Spieler im Uhrzeigersinn nach dem Button.

15. Visible Chips - Chips sichtbar

Die Spieler müssen stets ihre Chips mit hoher Wertigkeit so arrangieren, dass sie für alle Spieler sichtbar sind. Auch beim Transport müssen die Chips jederzeit sichtbar sein. Die Chips dürfen nur in den dafür vorgesehen Behältnissen transportiert werden. Bei Missachtung werden diese Chips ungültig und aus dem Spiel genommen. Der Spieler kann dafür disqualifiziert oder bestraft werden. Spieler, die Jetons eingesteckt haben riskieren disqualifiziert zu werden! Die Jetons werden immer aus dem Turnier genommen.

16. **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.

17. Chipstand

Jedem Spieler ist es erlaubt während einer Hand nach dem Chipstand seines Gegenspielers zu fragen. Wenn ein Spieler nicht Auskunft geben will, dann ist der Dealer berechtigt, die Chips zu zählen und die Auskunft zu erteilen.

18. Differenzraise, 50% und 100%-Regel

Eine Erhöhung muss zumindest die Grösse der vorherigen Erhöhung haben (Differenzraise). Wenn ein Spieler 50% oder mehr erhöht, aber weniger als das notwendige Minimum, dann muss er die Erhöhung zu einer Minimumerhöhung komplettieren. Weniger als 50% ist eine ungültige Erhöhung und gilt als bezahlt. Ein All-In Satz der weniger als ein vollständiges Raise ist, eröffnet keine neue Setzrunde.

19. Chip mit grosser Wertigkeit – „Oversized“ Jeton

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.

20. Methoden von Erhöhungen

Eine Erhöhung kann gemacht werden, indem man 1. den vollen Betrag in einer einzigen Bewegung setzt oder 2. den Betrag der Erhöhung verbal annonciert oder 3. eine Erhöhung annonciert, um dann den vorherigen Einsatz zuerst zu bezahlen und dann die Erhöhung in einer einzigen Bewegung zu tätigen.

21. String Bets/String Raises, Vorwärtsbewegung

Eine Erhöhung muss zuerst annonciert werden oder in einer einzigen Bewegung ausgeführt werden. Es ist nicht erlaubt zu seinen Chips zurück zu greifen, um mehr Chips dem ursprünglichen Einsatz hinzuzufügen. Eine Vorwärtsbewegung mit Chips gilt als Einsatz und es müssen alle Chips in der Hand gesetzt werden.

22. Verlangen eines Countdowns – Time

Sobald eine angemessene Zeit vergangen ist und ein Spieler keine Entscheidung getroffen hat, kann jeder Spieler des Events Time verlangen. Der Turnierleiter annonciert den Countdown von 30 Sekunden. Wenn nach 25 Sekunden keine Entscheidung gefallen ist, dann wird ein 5 Sekunden Countdown gezählt. Falls am Ende der 5 Sekunden keine Entscheidung getroffen wurde, ist die Hand gefoldet/gecheckt.

23. Keine Informationen, keine Ratschläge, ein Spieler pro Hand

Folgendes ist nicht erlaubt:

1. Informationen über aktive oder gepasste Hände zu geben
2. Spielanalysen solange noch Aktionen möglich sind.
3. Ratschläge oder Kritik zu geben, solange die Hand nicht zu Ende gespielt wurde
4. Das verbale Einschätzen einer Hand, die noch nicht gezeigt wurde
5. Das Verspotten eines anderen Spielers oder Dealers

24. Offizielle Sprache

Die offizielle Sprache an den Tischen ist Deutsch und Englisch.

25. Mideals, Substantial Action

Sollte bei der Ausgabe der Hole Cards versehentlich eine Karte aufgedeckt werden, wird diesem Gast nach Beendigung der Kartenausgabe eine neue verdeckte Karte ausgeteilt. Die versehentlich aufgedeckte Karte wird offen als Burn Card vor Aufdecken der Board Cards auf den Kartenstapel gelegt. Der Spieler am Button kann zwei Karten hintereinander erhalten. Sollte die Möglichkeit bestehen, dass ein Spieler Einsicht in die heruntergefallene(n) Karte(n) genommen hat, ist/sind diese Karte(n) allen Spielern zu zeigen.

In folgenden Fällen werden die Karten als vergeben erklärt (Mideal), wenn noch keine substantiellen Aktionen (2 Aktionen, wovon mindestens eine aktiv ist, oder total 3 Aktionen) stattgefunden haben:

- Das Deck wurde vor dem Geben nicht gemischt und geschnitten
- Es wurde dem falschen Spieler zuerst gegeben
- Es wurde nicht jedem Spieler nur seine regulären Karten gegeben

- Einem Spieler wurden zu wenige Karten gegeben, ausser der Coup kann richtig gestellt werden, ehe eine substantielle Aktion erfolgt ist
- Einem Spieler wurden zu viele Karten gegeben, ausser wenn die letzte gegebene Karte die zu brennende gewesen wäre, und sie dem Deck wieder zugeführt werden kann
- Ein Joker wurde im Deck gefunden
- Es wurde mehr als eine Karte aufgedeckt
- Es wurden einem Spieler, der nicht berechtigt ist, Karten zu bekommen, versehentlich Karten ausgegeben
- Es wurde einer der ersten beiden Karten umgedreht

Alle Karten werden eingezogen, gemischt und dann neu ausgeteilt.

Substantial Action:

Ein Misdeal muss beanstandet werden, bevor substantielle Aktionen erfolgt sind.

Dies sind:

- Zwei Aktionen, wovon mindestens eine aktiv ist: Raise, Bet, Call
- Oder drei beliebige Aktionen: Bet, Raise, Call, Check, Fold

26. Ungeschützte Hände

Der Spieler muss seine Hand schützen und darf diese weder den Mitspielern noch den Zuschauern zeigen oder verraten. Zeigt ein Spieler absichtlich seine Hand einem noch aktiven Spieler oder verrät er seine Hand und zeigt diese dann im Showdown, so erhält er eine Bestrafung.

Wenn der Dealer eine ungeschützte Hand mit den gepassten Karten in Berührung bringt und ist diese nicht zu 100% identifizierbar, dann ist diese Hand ungültig und man erhält auch keine Rückerstattung der Chips. Jedoch wird jeder Einsatz, der noch nicht bezahlt wurde, rückerstattet.

27. Vernichten einer gewinnenden Hand

Eine gewinnende Hand, welche in einem Showdown am Tisch gezeigt wurde, kann vom Dealer nicht vernichtet werden. Spieler sind dazu angehalten zu assistieren, falls Hände im Showdown falsch gelesen werden.

28. Verbale Ansagen, Aktionen ausserhalb der Reihenfolge

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. 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 und wird dem Spieler, der ausser der Reihe gesetzt hat, zurückgegeben. Der Spieler ausser der Reihe erhält dadurch alle sein Einsatz-Optionen (Call, Fold, Raise) zurück.

29. Accepted Action

Wenn ein Spieler ein Zählen des Stacks verlangt und vom Dealer oder einem der anderen Spieler eine falsche Information erhält ...

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.

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.

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.

Spieler, die den Dealer oder andere Spieler über einen Betrag falsch informieren, können bestraft werden.

30. Aufdecken von Karten

Wenn ein Spieler seine Karten öffnet, obwohl noch Aktionen anderer Spieler möglich sind, dann ist die Hand nicht tot und kann normal offen weitergespielt werden, aber es wird eine Bestrafung ausgesprochen. Die Strafe beginnt am Ende der Hand.

31. Ungültige Hand

Spieler sind für ihre eigenen Karten verantwortlich. Eine Hand ist ungültig, sobald sie die gepassten Karten berührt. In besonderen Fällen kann nach dem Ermessen der Turnierleitung auch eine 100% identifizierbare Hand für gültig erklärt werden, selbst wenn sie mit den gepassten Karten in Berührung gekommen ist.

32. Ungültige Hand

Spieler sind für ihre eigenen Karten verantwortlich. Eine Hand ist ungültig, sobald sie die gepassten Karten berührt. In besonderen Fällen kann nach dem Ermessen der Turnierleitung auch eine 100% identifizierbare Hand für gültig erklärt werden, selbst wenn sie mit den gepassten Karten in Berührung gekommen ist.

33. Side Pots

Jeder Side Pot wird separat geteilt/zugestellt.

34. Karten aufdecken beim All in

Alle Karten müssen geöffnet werden, sobald ein Spieler All-In ist und keine weiteren Aktionen mehr möglich sind.

35. Neues Limit

Sobald die Zeit eines Limits abgelaufen ist, wird von der Turnierleitung ein neues Limit annonciert und gilt ab der nächsten Hand. Hand gilt als gespielt mit dem ersten Shuffle.

36. Showdown

Sobald der letzte Einsatz am River getätigt wurde, muss derjenige Spieler zuerst seine Karten öffnen, welcher die letzte Aktion gestartet hat, dann im Uhrzeigersinn alle anderen Spieler. Wenn es am River keinen Einsatz gegeben hat, dann öffnet zuerst der Spieler links vom Button. Dann alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Sollte nach der Aufforderung des Croupiers zum Showdown nur noch ein Spieler Anspruch auf den Pot erheben, gewinnt dieser den Pot ohne Showdown.

37. Das Board spielen

Wenn ein Spieler das Board spielen möchte, dann muss er beide Karten aufdecken, um einen Teil des Pots zu bekommen.

38. Ansehen von gepassten Karten in einem Showdown

Wer eine Hand auf dem River bezahlt, darf verlangen, diese zu sehen, solange er noch im Besitz von Karten ist. Diese sind live. In allen anderen Fällen darf kein Spieler verlangen, die gepassten Karten eines Mitspielers im Showdown zu sehen. Bei Verdacht auf Zusammenspiel können alle Hände von der Turnierleitung eingesehen werden.

39. Strafen und Disqualifikationen

Der Turnierleiter kann eine Strafe für jegliche Verletzung der Regeln verhängen. Der Turnierleiter kann eine Verwarnung, ein Missed Hand Penalty oder eine Disqualifikation aussprechen. Ein Missed Hand Penalty funktioniert folgendermassen: Der Spieler muss eine komplette Runde aussetzen. Dies entspricht einer Hand pro aktuelle Anzahl der Spieler (inklusive dem Bestraften) multipliziert mit der Anzahl von Runden, die durch die Bestrafung verhängt wurden. Während der Bestrafung muss der bestrafte Spieler den Turnierbereich verlassen. Die Strafe kann ein-, zwei-, drei- oder vierfach ausgesprochen werden.

40. Rabbit Hunting

Nach Beendigung der Hand dürfen keine weiteren Gemeinschaftskarten aufgedeckt werden. Rabbit Hunting ist nicht erlaubt.

41. Zeitverzögerung bei Tischwechsel - Dodging Blinds

Ein Spieler, der beim Tischwechsel oder Tischauflösung absichtlich die Blinds umgeht muss die Blinds nachbringen und/oder erhält eine Penalty. Die nachgebrachten kommen in den nächsten Pot und sind „Dead money“.

42. Ethisches Spielverhalten

Poker ist ein individuelles Spiel. Unethisches oder illegales Verhalten, sowie Betrügereien und Zusammenspiel sind nicht erlaubt.

43. Verletzungen der Etikette

Mehrmaliges Verstossen gegen die Etikette wird mit Bestrafungen geahndet. Zum Bsp.: Unnötiges Berühren der Karten oder der Chips des Gegenspielers, Verzögerung des Spiels, übertriebenes Gerede und ähnliches. Spieler sind verpflichtet, in Reihenfolge zu agieren.

44. **Deck Changes** - Der Austausch des Kartenblatts wird vom Floorman bestimmt. Die Spieler haben nicht das Recht, neue Karten zu verlangen.
45. **Dead Button**
Im Turnier kann es dazu kommen, dass der Button auf einem leeren Platz spielt (Dead Button). Dabei kann es vorkommen, dass ein Spieler den Button mehrmals hintereinander bekommt.
46. **Neue Spielrunde**
Die neue Spielrunde gilt, sobald das Ende einer Spielrunde durch ein akustisches Signal oder durch eine Ansage des Turnierleiters verkündet wurde. Die neue Spielrunde gilt für die nächste Hand. Eine Hand beginnt mit dem ersten Riffle des Mischvorgangs.
47. **Grösse des Pots**
Der Dealer darf keine Auskunft über die Grösse des Pots erteilen. Zur besseren Information öffnet der Dealer den Pot, um eine bessere Übersicht zu geben.
48. **Button im Heads-Up**
Im Heads-Up spielt der Small Blind am Button und agiert zuerst vor dem Flop. Zu Beginn einer Heads-Up Situation kann der Button verschoben werden, um zu verhindern, dass ein Spieler das Big Blind zweimal hintereinander spielen muss.
49. **Mehrtagesturniere**
Wenn ein Mehrtagesturnier mit mehreren ersten Tagen gespielt wird, besteht die Möglichkeit, sich an allen ersten Tagen einzukaufen. Es ist jedoch nicht möglich, dass ein Spieler, welcher sich bereits für den Finaltag qualifiziert hat, seine Spielkredite kumuliert. Sollte sich ein Spieler an mehr als einem Tag qualifizieren, spielt er dann am Finaltag mit dem höheren Chipcount, die anderen Spielkredite verfallen ersatzlos.
50. **Nachrücker**
Sind alle Turnierplätze vergeben, kann ein Spieler innerhalb einer vorgegebenen Frist (standardmässig bis zur ersten Pause) für einen ausgeschiedenen Spieler nachrücken. Der neue Spieler erhält einen kompletten Anfangsstack.

51. Re-Entry

Wenn ein Spieler aus dem Turnier ausscheidet, kann er sich für das Turnier neu einkaufen (Re-Entry). Dafür hat er das Buy-In (ohne Taxe) neu zu entrichten und erhält die komplette Startdotaton. Der Re-Entry Spieler wird wie ein neuer Spieler behandelt. Die Vergabe der freien Plätze erfolgt durch die Turnierleitung unter Berücksichtigung der Warteliste, wobei die Reihung der Turnierleitung obliegt.

Ob Re-Entry möglich ist, limitiert oder unlimitiert und wie lange, wird bei der Turnierausschreibung genau definiert. Die Möglichkeit eines Re-Entry endet auf jeden Fall mit Erreichen der Preisgelderänge.

52. Turnierende

Die endgültig letzte Runde und damit das Turnier sind beendet, wenn nur noch ein Spieler im Turnier verbleibt. Die Überreichung der Preise erfolgt unmittelbar nach Ausscheiden des Spielers durch den Turnierleiter.

53. Satellite Turniere

Für speziell gekennzeichnete Turniere können Satellite Turniere angeboten werden. Hierbei besteht die Möglichkeit für ein geringeres Buy-In sich ein Ticket für ein definiertes Turnier zu erspielen. Der Preispool des Satellite Turnieres, gebildet aus den Buy-Ins, wird durch den Betrag der Startkarte für das vorgesehene Turnier dividiert und ergibt die Anzahl der möglichen Tickets für das definierte Turnier. Der Restbetrag der nicht die Höhe der Startkarte ausmacht geht an den besten nicht qualifizierten Spieler zu 100%. Am Ende des Turniers verpflichtet sich der Spieler seinen ausgezahlten Turniergewinn, zum Erwerb eines Tickets für das vorher klar definierte Turnier einzusetzen. Das Ticket wird unmittelbar im Anschluss an das gespielte Satellite Turnier mit dem im Turnier generierten Gewinn erworben. Die Verpflichtung zum Kauf des Tickets wird mit der Teilnahme am Satellite Turnier definiert.

54. Ante

Einsatz

Ein Ante ist, wie auch die Blinds, eine Art von Grundeinsatz. Ein Ante wird, im Gegensatz zu den Blinds, von dem Spieler gebracht, bevor eine Runde beginnt.

Big Blind Ante

Anstatt von jedem Spieler jede Hand das Ante zu kassieren, bezahlt jeweils der Big Blind das Ante für den gesamten Tisch.

Dies hat den Vorteil, dass weniger Zeit verloren geht und die Spieler mehr Hände bekommen. Das Ante entspricht dem Big Blind und im Heads-Up gibt es kein Ante.

Sollte der Big Blind weniger als ein BB plus eine Ante haben, dann bezahlt er zuerst den Big Blind (Big Blind First - Regel).

55. Teilnahmebedingungen

Teilnahmeberechtigt sind alle Personen ab 18 Jahren. Mit der Anmeldung werden das Turnierreglement, die Spielregeln und die Entscheidungen der Turnierleitung akzeptiert. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

56. Nicht abgedeckte Fälle: Neuste TDA-Version

Sollten Situationen/Fälle in diesen Regeln nicht explizit erwähnt worden sein, dann gelten die neuesten Regeln der Tournament Director Association (TDA, www.pokertda.com).

Hier passiert's.

Grand
CASINO
BERN

Gewinnauszahlungstabelle

Tabelle A	0 - 30	31 - 40	41 - 50	51 - 60	61 - 70	71 - 80	81 - 90	91 - 100	101 - 120	121 - 150	151 - 200	201 - 250	251 - 300	301 - 350	351 - 400	401 - 450	451 - 500
Rang 1	50%	46%	43%	41%	39%	37%	35%	33.50 %	31.75 %	29.75 %	26.50 %	24%	22.50 %	21.25 %	20.50 %	20%	19.50 %
Rang 2	30%	27%	25%	23.50 %	23%	22.75 %	22.50 %	22.25 %	21.75 %	20.75 %	19%	17.50 %	16.25 %	15.25 %	14.75 %	14.25 %	13.75 %
Rang 3	20%	17%	15.50 %	15%	14.75 %	14.50 %	14.50 %	14.25 %	13.75 %	13.25 %	12.75 %	12.25 %	11.75 %	11.25 %	10.75 %	10.25 %	9.75 %
Rang 4		10%	9.50 %	9%	8.75 %	8.50 %	8.50 %	8.50 %	8.25 %	8%	7.75 %	7.50 %	7.25 %	7.25 %	7%	6.75 %	6.50 %
Rang 5			7%	6.50 %	6.25 %	6.25 %	6.25 %	6.25 %	6%	5.75 %	5.50 %	5.50 %	5.25 %	5.25 %	5%	4.75 %	4.50 %
Rang 6				5%	4.75 %	4.75 %	4.75 %	4.75 %	4.50 %	4.50 %	4.25 %	4%	4%	3.75 %	3.50 %	3.50 %	3.50 %
Rang 7					3.50 %	3.50 %	3.50 %	3.50 %	3.50 %	3.25 %	3.25 %	3.25 %	3%	3%	3%	3%	3%
Rang 8						2.75 %	2.75 %	2.75 %	2.75 %	2.50 %	2.50 %	2.50 %	2.50 %	2.50 %	2.50 %	2.50 %	2.50 %
Rang 9							2.25 %	2.25 %	2.25 %	2.25 %	2.25 %	2.25 %	2.25 %	2.25 %	2.25 %	2.25 %	2.25 %
Rang 10								2%	2%	2%	2%	2%	2%	2%	2%	2%	2%

Hier passiert's.

Grand
CASINO
BERN

Rang 33															0.60 %	0.60 %	0.60 %	0.60 %
Rang 34															0.60 %	0.60 %	0.60 %	0.60 %
Rang 35															0.60 %	0.60 %	0.60 %	0.60 %
Rang 36																0.50 %	0.50 %	0.50 %
Rang 37																0.50 %	0.50 %	0.50 %
Rang 38																0.50 %	0.50 %	0.50 %
Rang 39																0.50 %	0.50 %	0.50 %
Rang 40																0.50 %	0.50 %	0.50 %
Rang 41																	0.40 %	0.40 %
Rang 42																	0.40 %	0.40 %
Rang 43																	0.40 %	0.40 %
Rang 44																	0.40 %	0.40 %
Rang 45																	0.40 %	0.40 %
Rang 46																		0.40 %
Rang 47																		0.40 %
Rang 48																		0.40 %
Rang 49																		0.40 %
Rang 50																		0.40 %
Total	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

Hier passiert's.

